

Legislacion.pdf



Sergio_Beryuza



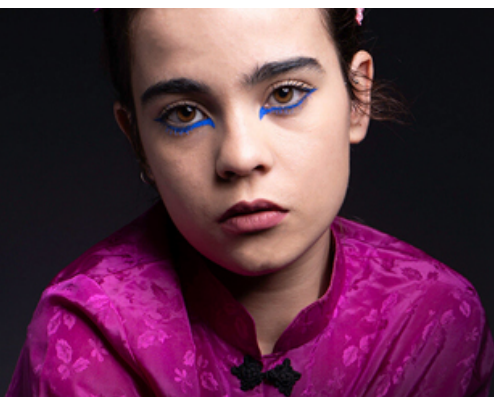
Legislación y Estandarización



3º Grado en Ingeniería Informática



**Escuela Politécnica Superior de Córdoba
Universidad de Córdoba**



WUOLAH

Ana será doctora.

#NoTeApuntesAWuolah

WUOLAH

Mario será monja.

#NoTeApuntesAWuolah

Estudiar **sin publi** es posible.

Compra Wuolah Coins y que nada te distraiga durante el estudio.



Me cagon mi puta vida

Legislación

Tema 1: Definición y tipos de estándares

Definición de estándar:

Ventajas y Desventajas:

Clasificación de los estándares:

Tema 2: Organismos de estandarización. Proceso de desarrollo de estándares.

Organismos de estandarización:

Procesos de desarrollo de estándares:

Ley de Postel (No creo que caiga, pero....):

Tema 3: Implantación de estándares. Certificación.

Implantación de un estandares:

Definición de Certificación:

Utilidad de la Certificación:

Tema 4: Capas del modelo OSI

Tema 5: Definición del formato de contenidos: documentos de oficina, gráficos, audio y video.

Meta-formatos:

Compresión:

Tema 6: Estándares para la web y la accesibilidad.

¿Por qué usar estándares web?

Estándares nombrados:

Tema 7: Estándares para el desarrollo y conmutación de proyectos informáticos.

Normalización documental:

Proceso de desarrollo de la documentación para usuario:

IEEE:

Tema 8: Estándares sobre seguridad de la información.

Solo hay una práctica

Tema 9: Estándares para servicios de información.

Solo hay una práctica



Tema 10: Principios básicos de derecho informático.ámbito de la normas y organismos reguladores.

Derecho objetivo:

Conjunto normativo en abstracto (Ej: concepto de derecho de la propiedad)

Derecho subjetivo:

Ámbito de libre actuación de las personas, judicialmente protegido, en relación con determinados bienes o intereses y respecto al comportamiento exigible a otros sujetos.

Diferencia entre Informática jurídica y Derecho informática:

Separación de poderes:

Clasificación

Tipo de Estados en España

Tipo de Leyes

Tema 11: Aspectos legales de las actividades en línea.

Derechos digitales:

Responsabilidad de los proveedores de servicios:

Tema 12: Cyber delincuencia y delitos informáticos.

Definición:

Tema 13: Contratos. Contratación pública de informática.

Contrato:

Tema 14: Propiedad intelectual: Derechos de autor.

Propiedad Intelectual:

Derechos de Autor:

Regulaciones Internacionales

Regulaciones Europea

Regulaciones España

Trabajos Protegidos por derechos de autor

Requisitos para la protección

Derechos Protegidos

Límites de los derechos de autor

Tema 15: Propiedad industrial: Marcas y Patentes.

Marca:

Patente:

Tema 16: Licencias para programas informáticos y otros contenidos electrónicos.

Solo hay una práctica

Tema 17: Normativa sobre el tratamiento de datos y la privacidad.

Evolución de derechos y libertades

Tema 1: Definición y tipos de estándares

Definición de estándar:

Un estándar es una norma o especificación sobre criterios técnicos o de ingeniería, métodos, procesos o prácticas, generalmente establecidos a través del acuerdo de partes interesadas en el tema.

Ventajas y Desventajas:

Ventajas	Desventajas
Aporta conocimiento	Seguir un estándar no es obligatorio
Centra objetivos	Una innovación suficientemente buena cambia o crea un nuevo estándar
Permite dividir problemas	
Facilita la competencia	

Clasificación de los estándares:

Según su:

- **Materia**
- **Origen:** De facto(de boca en boca) - De jure (Ley)
- **Aplicabilidad:** Abiertos - Cerrados
- **Ámbito:** Internacional - nacional - local - grupo industrial - privado
- **Carácter legal:** vinculante o no (obligatorio o no)

Estudiar **sin publi** es posible.

Compra Wuolah Coins y que nada te distraiga durante el estudio.



Tema 2: Organismos de estandarización. Proceso de desarrollo de estándares.

Organismos de estandarización:

- **Oficiales** = Apoyado por algún gobierno
- **Consortios** = Apoyados por la industria

Procesos de desarrollo de estándares:

- **De facto**: Se usa
- **Democrático**: Aprobados por votación mayoritaria y permite la participación de todos
- **De un grupo**: No me seas tonto
- **Unilateral**: Disney aprueba esto

Ley de Postel (No creo que caiga, pero....):

Se conservador en lo que haces, se liberal en lo que aceptas de otros.

Todo lo que realmente necesito saber lo aprendí en el jardín de infancia(se amable, comparte, ordena...)



Tema 3: Implantación de estándares. Certificación.

Implantación de un estándares:

- **Imposición legal** = leyes bb
- **Implantando un estándar conocido** = motivar y toda es mierda
- **Implantando un procedimiento estándar** =
Idea-Borrador-Prueba-Evaluación-Aprobación-Implementación

Definición de Certificación:

Procedimiento por el que un tercero confirma por escrito que un producto, proceso, servicio o persona satisface unos requisitos específicos.

Utilidad de la Certificación:

- **Fabricante:** Pues que su producto está to clean
- **Comprador:** Pues que cumple los estándares
- **Organismos de inspección, compañías de seguros, etc:** Pues para que se fíen de ti
- **Organismos reguladores (ej: gobierno):** Pues para que se fíen que haces lo que la ley diga.

Tema 4: Capas del modelo OSI

Ya me joderia que caiga, es un tema de 5 paginas donde se habla sobre un video visto en clase y ya.

Tema 5: Definición del formato de contenidos: documentos de oficina, gráficos, audio y video.

Meta-formatos:

- SGML
- XML

Compresión:

- Reducir el espacio que ocupa
- Puede ser
 - Sin pérdida
 - Con pérdida

Lo demás del tema, se habla de ejemplos de compresión, pdf, png, etc

Inutil en mi opinion

Estudiar **sin publi** es posible.

Compra Wuolah Coins y que nada te distraiga durante el estudio.



Tema 6: Estándares para la web y la accesibilidad.

¿Por qué usar estándares web?

- Se reduce los costes
- Dan estructura para crear diseños
- Mejora la accesibilidad para personas con discapacidad
- Preserva la libertad

Estándares nombrados:

Es un poco genérico pero: SGML, XML, XHTML, DOM, HTML5, CSS y Javascript



Tema 7: Estándares para el desarrollo y conmutación de proyectos informáticos.

Normalización documental:

Establece la estructura que debe tener el documento de un proyecto de ingeniería.

Proceso de desarrollo de la documentación para usuario:

1. Identificar el software
2. Determinar la audiencia
3. Determinar el conjunto de documentos (Tipo, número de documentos, etc)
4. Identificar el modo de uso de la documentación para usuario (Informativo - Referencia)

IEEE:

Instituto de Ingenieros Eléctricos y Electrónicos, asociación mundial de ingenieros dedicada a la normalización y el desarrollo en áreas técnicas.

Tema 8: Estándares sobre seguridad de la información.

Solo hay una práctica

Tema 9: Estándares para servicios de información.

Solo hay una práctica

Tema 10: Principios básicos de derecho informático, ámbito de la normas y organismos reguladores.

Derecho objetivo:

Conjunto normativo en abstracto (Ej: concepto de derecho de la propiedad)

Derecho subjetivo:

Ámbito de libre actuación de las personas, judicialmente protegido, en relación con determinados bienes o intereses y respecto al comportamiento exigible a otros sujetos.

Diferencia entre Informática jurídica y Derecho informático:

- **Informática jurídica:** Instrumentos informáticos que usan los profesionales para el estudio del derecho
- **Derecho informático:** Reglas jurídica que regulan las actividades hechas por medios informáticos
-

Separación de poderes:

- **El legislativo:** Elaborar y aprobar leyes
- **El ejecutivo:** Administra y gobierna
- **El judicial:** Juzgar y hacer cumplir las órdenes de los jueces

Clasificación

Civil law jurisdictions - Common law

Civil - Penal

Clasificación según civil, penal o la materia que tratan....

Nacional, UE - Internacional

Derecho público - Derecho privado

Derecho escrito - Derecho consuetudinario

Tipo de Estados en España

- **Estado de Derecho:** regulado por las leyes
- **Estado Social:** idea de perseguir el bienestar social general
- **Estado Democrático:** La soberanía nacional reside en el pueblo español del emanan los poderes del Estado

Tipo de Leyes

- **Ley Orgánica:** Derecho fundamentales y libertades públicas
- **Ley ordinaria:** Resto de derechos
- **Decreto-Ley:** Emitidos por el gobierno para acelerar el proceso en situaciones urgentes
- **Decreto:** Establecen reglamentos que especifican detalles establecidos en leyes

Estudiar **sin publi** es posible.

Compra Wuolah Coins y que nada te distraiga durante el estudio.



Tema 11: Aspectos legales de las actividades en línea.

Derechos digitales:

Derechos digitales de las personas con respecto al uso de dispositivos electrónicos o redes de comunicación

Responsabilidad de los proveedores de servicios:

- No toda la información en internet es legal
- Obligación de colaborar y responsabilidad



Tema 12: Cyber delincuencia y delitos informáticos.

Definición:

Una actividad en la que los ordenadores o redes son una herramienta, el objetivo o el lugar donde toma lugar una actividad delictiva.

Tema 13: Contratos. Contratación pública de informática.

Contrato:

Es la conversación por la cual una o más personas se obligan, con otra u otras, a dar, hacer o no hacer alguna cosa.

Partes del contrato: Identificación, Exposición y Acuerdo

Identificación de las partes: Persona físicas y personas jurídicas

Tema 14: Propiedad intelectual: Derechos de autor.

Propiedad Intelectual:

Protege trabajos de creación humana intangible

Derechos de Autor:

Derechos otorgados a los creadores de trabajo originales.

Regulaciones Internacionales

Organizaciones:

- **WIPO** = Organismo de las Naciones Unidas
- **WTO** = Gobierna el comercio entre países

Tratados: Convenio de Berna, TRIPS y WCT

Regulaciones Europea

- Comisión Europea
- Mismos tratados

Regulaciones España

- Derechos de autor son Regulados nacionalmente
- Protección es internacional

Trabajos Protegidos por derechos de autor

- Literarios
- Artísticos
- Trabajos científicos
- Software: Código, Diseño, Manuales, Interfaz

Requisitos para la protección

- Creados por el hombre “Fruto del intelecto”
- Expresado en algún medio
- Origen (Creado de forma independiente o Contiene creatividad)

Derechos Protegidos

- Derechos Morales
- Derechos Económicos
 - Reproducción
 - Distribución
 - Comunicación pública
 - Transformación
 - Compensatorios

Límites de los derechos de autor

- **Duración**
- **Excepciones:** citas, enseñanza, investigación, etc
- En EEUU: **Fair use** (más de lo mismo, enseñanza y crítica)

Estudiar **sin publi** es posible.

Compra Wuolah Coins y que nada te distraiga durante el estudio.



Tema 15: Propiedad industrial: Marcas y Patentes.

Marca:

Una marca es un signo que sirve para distinguir los productos o servicios de una compañía ya sea de forma gráfica, audio, letras, etc. Estas no deben de ser genéricas ni parecerse a otras registradas.

Duración: 10 años, renovación ilimitada

Derechos exclusivos de usar la marca

Se adquiere: Por el uso (países anglosajones) o en la oficinas de registro nacional

Internacionalmente en WIPO

Patente:

- Protege una idea
- Certificado que otorga un monopolio de uso exclusivo
- **Limitada:**
 - **Duración:** 20 años
 - **Territorio:** país/países donde se registre
- **Objetivos:**
 - Proteger al inventor para que se recompensado
 - Animar a publicar las investigaciones



Tema 16: Licencias para programas informáticos y otros contenidos electrónicos.

Solo hay una práctica

Tema 17: Normativa sobre el tratamiento de datos y la privacidad.

Evolución de derechos y libertades

- 1º Generación: Libertades individuales - Política no interviene
- 2º Generación: Derechos económicos, sociales y culturales - Política activa
- 3º Generación: Evitar “contaminación de las libertades”

Aqui se dan muchas definiciones pero no lo veo util poner pues o son muy fáciles o no creo que se pregunten.