




CONALEP

APLICACION DE LA
NORMATIVIDAD
INFORMATICA.
(ANIN-03)

Integrantes:

- 1- Aguilar Cordova Emma Sarai
 - 2- Chi Ay Arturo Leonel
 - 3- Dzib Pomol Christopher
 - 4- Noh Pomol Angel Gabriel
 - 5- Tun Tamay Ruben Feliciano
 - 6- Tuz Jimenez Dulce Maria
- 

INFO 606

Plan Clase

31-526-PO-07-F01

Actividad 1

Unidad de Aprendizaje 1

Distinción de la normatividad del derecho informático.

Resultado de Aprendizaje 1.1

Identifica el marco jurídico del derecho informático relativo al manejo de la información y a la función del usuario, conforme a las leyes, normas y principios mexicanos.

Actividad núm. 1:

Actividad 1. Visita el siguiente link y analiza el video.

<https://youtu.be/AYEQI6Z7CNc>

Contesta el siguiente cuestionario basado en el video anterior

1. ¿Cuál es el propósito del derecho informático?

Abarca aspectos como la protección de datos la seguridad informática el comercio electrónico los delitos informáticos

2. ¿Por qué piensas que el proceso de creación e inserción de leyes informáticas a la vida de una comunidad jurídica es largo y lento?

Las leyes informáticas a menudo abarcan conceptos y tecnologías altamente especializadas expertos del derecho.

3. Escribe como han revolucionado las TIC, la vida del ser humano en al menos 3 de los siguientes aspectos:

Científico: La capacidad de acceder a grandes volúmenes de datos realizar simulaciones complejas compartir información.

Comerciales: La posibilidad de trabajar de forma remota acceder a herramientas reproductivas en línea combinarse en colegas a través de plataformas.

Profesionales: La posibilidad de acceder a información de manera rápida y eficiente utilizar herramientas de productividad comunicarse con colegas.

Escolares: El acceso a recursos educativos en línea plataformas de aprendizaje virtual.

Laborales: La automatización de procesos el uso de software especializado la comunicación interna.

Entretenimiento: Plataformas de videojuegos en línea redes sociales centrados.

Plan Clase

31-526-PO-07-F01

Relaciones sociales: Aplicaciones de mensajería instantánea videollamadas y comunicarse en línea a facilitado la comunicación a distancia.

3. Enumera los 6 tópicos más importantes que ameritan una regulación especial para ser analizado en la LEGISLACIÓN INFORMÁTICA EN MÉXICO:

- 1 Delitos informáticos
- 2 Firma digital eléctrica y contratos eléctricos.
- 3 Correo electrónico privacidad y spam.
- 4 Protección de base de datos.
- 5 cómputo forense evidencia electrónicas.
- 6 Protección de prioridad intelectual.

4. Define ¿Qué es la tipicidad?

Conducta está discreta en un tipo de penal en una ley penal además de jurídica típica.

5. Realiza un mapa conceptual de los 7 principales delitos informáticos que se muestran en el video.



Plan Clase

31-526-PO-07-F01

Conceptos que conforman Marco Jurídico del derecho informático.

Elabore un trabajo escrito donde interprete:

- **Que es una norma:** Es un principio o regla que regula el comportamiento de las personas en una sociedad o en un grupo determinado.
- **Que es una ley:** Norma jurídica establecida por una autoridad competente que regula la convivencia en una sociedad.
- **Que entiendes por CNDH:** Comisión nacional de los derechos humanos son los que protegen nuestros derechos nuestras leyes y se cumplen y no se violen ninguna ley.
- **Conceptos del derecho informático:** Una rama del derecho que estudia las implicaciones jurídicas derivadas del uso de las tecnologías.
- Que entiendes por Derecho informático:
- **Conceptualice el marco normativo que rige al mismo:** Derecho informática incluyen leyes sobre protección de datos ciberseguridad delitos informáticos.
- **Asocie dichos elementos al ámbito de la función informática:** Asocian a la necesidad de garantizar la seguridad privacidad y cumplimiento.
- **Autenticación de usuarios:** Se refiere al proceso mediante el cual se verifica la identidad del usuario que intenta acceder.
- **Acceso de usuarios:** Los permisos y restricciones que se establecen para regular la información o recurso.
- **Derecho Civil:** Las relaciones entre individuos que establecen las normas son para sancionar conductas.
- **Derecho Penal:** Establecen para una sanción de conductas condicionadas como los delitos.
- **A qué se refiere la informática jurídica:** La informática jurídica se refiere al estudio y aplicación de la informática en el ámbito del derecho, abordando cuestiones relacionadas con la gestión de la información legal
- **Enlista 6 delitos informáticos que conozcas**
 1. Acceso no autorizado a sistemas informáticos o redes.
 2. Daños informáticos, como la alteración o destrucción de datos.
 3. Fraude informático, incluyendo estafas en línea y phishing.
 4. Violación de derechos de autor y propiedad intelectual en línea.

Plan Clase

31-526-PO-07-F01

5. Ciberacoso y ciberbullying.
6. Pornografía infantil en línea y explotación sexual infantil.

Plan Clase

31-526-PO-07-F01

Actividad 2. Menciona al menos 15 tecnologías de información y comunicación, así como sus cambios más relevantes (características, conductas y fenómenos sociales) de hoy (año 2022) y de hace 10 años (año 2007) que perjudiquen, dañen o pongan en riesgo la integridad de un usuario informático o bien informático. Desarróllalo en una tabla comparativa, ejemplo:

Tecnología	2024	2014
1. malware	El malware es más avanzado y utiliza IA para evadir la detección. Infecta sistemas rápidamente.	El malware era más fácil de detectar por soluciones de seguridad.
2. Ingeniería social	Las estafas por ingeniería social son muy comunes. Los estafadores manipulan a las víctimas hábilmente.	La ingeniería social no estaba tan extendida.
3. ransomware	El ransomware puede cifrar todos los archivos y dispositivos, inutilizándolos.	El ransomware estaba aumentando.
4. Phishing	Los ataques de phishing son muy dirigidos y utilizan información personalizada.	El phishing era más masivo y fácil de detectar.
5. Software espía	Hay software espía capaz de monitorear todo lo que la víctima hace en sus dispositivos.	El software espía era más limitado en capacidades.
6. Violación de datos	Las violaciones de datos personales son frecuentes. Se filtran datos confidenciales.	Las violaciones masivas de datos no eran comunes.
7. Piratería	La piratería digital está muy extendida, con miles de sitios que facilitan el acceso ilegal a contenidos.	Existe piratería, pero no tan masificada y organizada.
8. Suplantación de identidad	Los criminales crean perfiles falsos en redes sociales para engañar a las víctimas.	La suplantación de identidad digital no estaba tan extendida.
9. Ciberacoso	El ciberacoso mediante medios digitales es un problema social grave.	El ciberacoso no era un tema tan conocido.
10. Adicción tecnológica	La adicción al smartphone y a las redes sociales es un problema de salud cada vez mayor.	La adicción tecnológica no estaba extendida.
11. Noticias falsas	La desinformación se disemina rápidamente a través de medios y redes sociales.	Las noticias falsas no tenían tanto alcance.
12. Fraude electrónico	Los fraudes electrónicos son muy atractivos, aprovechando vulnerabilidades.	Los métodos de fraude electrónico eran más simples.

Plan Clase

31-526-PO-07-F01

Tecnología	2024	2014
13. Descuido de la privacidad	Muchos usuarios descuidan su privacidad y comparten demasiada información en línea.	La privacidad digital no era un tema mayor.
14. Exposición de menores	Los menores se exponen a muchos riesgos en línea como depredadores, acoso, etc.	Los riesgos para menores en línea no estaban identificados.
15. Dependencia tecnológica	Gran dependencia de la tecnología que puede afectar habilidades cognitivas y sociales.	La dependencia tecnológica no era un fenómeno extendido.

Tic's	Año 2020	Año 2005	Peligro o riesgo informático
Redes sociales	Incorpora videollamadas	Messenger de windows	
Correo electrónico	Calidad en audio-video		
dispositivos móviles			
Computadoras personales			
Dispositivos almacenamiento			
Impresoras	Impresiones 3D	Matriz de puntos	
formatos digitales			
Inscripciones en línea	SAID		
Mensajes SMS	Incorpora Fotos video audio		
Simuladores de exámenes			
Educación en línea			
Pantallas			
Consolas de videojuegos			