

FACULTAD DE INGENIERÍA

ÁREA DE COMPUTACIÓN E INFORMÁTICA



Nombre de la materia: LEGISLACIÓN E INFORMÁTICA

Clave de la materia:

Clave Facultad: 2033

Clave U.A.S.L.P.:

Clave CACEI: CS

Nivel del Plan de Estudios; II: 4; IC: 4

No. de créditos: 6

Horas/Clase/Semana: 3 **Horas totales/Semestre:** 48

Horas/Práctica (y/o Laboratorio): 0

Prácticas complementarias:

Trabajo extra-clase Horas/Semana: 3

Carrera/Tipo de materia: Propia de la Carrera Obligatoria

No. de créditos aprobados:

Fecha última de Revisión Curricular: 26/02 / 10

Materia y clave de la materia requisito:

PROPÓSITO DEL CURSO

Es indispensable para el Ingeniero en Informática entender el marco legal en el cual trabajará para la comunidad, el involucrarse en la utilización de la informática, manejo de información confidencial, procesos tecnológicos patentados, sistemas de seguridad etc..

Motivar al mismo tiempo al estudiante para desempeñarse de una manera ética o legalmente correcta y aprender a protegerse personalmente o como parte de una empresa en el entorno legal al terminar la carrera, asimismo de la importancia de la informática en el aspecto de las legislaciones.

OBJETIVO DEL CURSO

Plantear al alumno el marco legal que encuadra toda actividad humana, la ética o conducta legal correcta en el desempeño profesional, el cuidado y la responsabilidad

con la empresa y/o a su persona, y la importancia de respetar los marcos legales para el buen desempeño de cualquier actividad.

CONTENIDO TEMÁTICO

¿Cómo se crean las leyes en México?
Clasificación del derecho

1.- INTRODUCCIÓN

Tiempo estimado: 13 hrs.

Objetivo:

Como primera parte del curso, los estudiantes conocerán y reflexionaran sobre las nociones del derecho, que lo ubiquen como disciplina y diferencien los tipos de normas existentes para llegar a comprender el alcance de las normas jurídicas y la importancia que representa para la sociedad.

- 1.1.- Concepto de derecho
- 1.2.- Tipos de normas
- 1.3.- Normas morales
- 1.4.- Normas religiosas
- 1.5.- Normas jurídicas
- 1.6.- Convencionalismos sociales
- 1.7.- Diferencias entre los tipos de normas
- 1.8 Las fuentes del derecho:

Fuentes reales, históricas y formales. Fuentes formales: legislación, costumbre y jurisprudencia

- 1.3 Teoría de la división de poderes

2.- PERSONAS JURIDICAS

Tiempo estimado: 5 hrs.

Objetivo:

En este apartado se establecerán las diferencias entre personas físicas y morales así como sus características y elementos.

- 2.1.- Los sujetos del derecho: personas físicas y personas morales
- 2.2.- Personas físicas: inicio de la persona, extinción de la persona
- 2.3.- Atributos de la persona física: capacidad, incapacidad, la patria potestad, nombre, domicilio, patrimonio, estado civil, nacionalidad

3.- USO DE LOS ASPECTOS LEGALES EN EL DESEMPEÑO PROFESIONAL

Tiempo estimado: 10 hrs.

Objetivo:

A diferencia de la primera parte del curso donde se trató de plantear el aspecto general y teórico de las leyes bajo diferentes aspectos; aquí lo importante es entender la necesidad y el uso de los marcos legales en los diversos donde, el ingeniero en informática deberá trabajar, en forma personal o en grupos multidisciplinarios, la aplicación a sus diferentes enfoques.

En este capítulo se analizará el papel de los sujetos en su carácter de comerciantes y los diferentes tipos de contratos que usualmente se manejan en el comercio o en las actividades profesionales.

- 3.1.- Comerciante individual y social
- 3.2.- Contratos preparatorios
- 3.3.- Contratos traslativos de propiedad: compraventa, donación
- 3.4.- Contratos traslativos de uso: arrendamiento
- 3.5.- Títulos de crédito: definición, características, acciones cambiarias, concepto y tipos de endoso
- 3.6.- Letra de cambio: concepto, elementos, requisitos
- 3.7.- Cheque: concepto, elementos, requisitos
- 3.8.- Pagaré: concepto, elementos, requisitos

4.- LAS SOCIEDADES

Tiempo estimado: 10 hrs.

Objetivo:

En este tema se abordará la forma en la cual las personas físicas se conjuntan para crear una entidad jurídica con vida propia, es decir, una persona moral. Los estudiantes conocerán los diferentes tipos de sociedades que existen, las civiles y mercantiles, y distinguirán los tipos entidades mercantiles que regula la Ley. Además adquirirán las nociones de los requisitos para constituir una sociedad.

- 4.1.- Las sociedades mercantiles y sociedades civiles
- 4.2.- Requisitos para constituir una sociedad mercantil

5.- MARCAS, PATENTES Y DERECHOS DE AUTOR

Tiempo estimado: 5 hrs.

Objetivo:

Para este título se plantea que los estudiantes conozcan las diferencias que existen entre los conceptos de marcas, patentes y derechos de autor. Además que conozcan el procedimiento que se sigue para registrarlas.

- 5.1.- Las marcas
- 5.2.- ¿Cómo registrar una marca? Procedimiento
- 5.3.- Patentes
- 5.4.- ¿Cómo registrar una patente? Procedimiento
- 5.5.- Diferencias entre patentes, marcas y derechos de autor
- 5.6.- Instituto Mexicano de la Propiedad Industrial

6.- ORGANISMOS REGULADORES INDEPENDIENTES Y GUBERNAMENTALES

Tiempo estimado: 5 hrs.

Objetivo:

En esta última parte se plantea que los estudiantes conozcan el papel que juegan organismos gubernamentales y privados relacionados con el uso de los servicios financieros y al consumidor. Que conozcan la importancia del uso del software legal y su obligación ética como futuros profesionistas, así como el uso de la Firma electrónica. Además que tengan las nociones de entidades públicas encargadas de la defensa del consumidor, de la defensa de usuarios de los servicios financieros y del Buró de crédito.

- 6.1.- Firma electrónica. Ejemplo: Sistema de Administración Tributaria (SAT)
- 6.2.- Software *pirata*. Business Software Alliance
- 6.3.- Ética profesional en el uso de software legal
- 6.4.- Protección al Consumidor. Obligaciones de los proveedores de bienes y servicios
- 6.5.- Buró de crédito
- 6.6.- Protección y defensa del usuario de servicios financieros

METODOLOGÍA

Básicamente está apoyado en trabajo de investigación, para la cual se darán directrices sobre cada tema y será responsabilidad del alumno llevarlo a cabo, para tener derecho a ser calificados los trabajos deberán presentarse con los siguientes lineamientos obligatorios:

- 1.- Entregar los trabajos en la fecha indicada, (fuera de esto serán penalizados con baja de puntos por cada día de retraso).
- 2.- Las exposiciones frente a grupo tendrán una duración máxima de 30 minutos, 10 minutos para preguntas y

respuestas, deberán auxiliarse de láminas, gráficas, proyecciones, videos, etc. Oportunamente deberán conseguir el equipo de apoyo requerido para su presentación, se les recuerda que en la presentación se calificará todo, presentación personal, claridad en las explicaciones, material de apoyo que mejore la presentación, etc.

- 3.- La presentación seguirá un orden, mismo que guardará el reporte escrito, mínimo de 10 cuartillas letra tamaño 10; introducción, exposición y conclusiones; en Word.

4.- Los reportes escritos correspondientes, además de lo expuesto frente a grupo estarán complementados con bibliografía, referencias o información adicional. Llevará además un medio de almacenamiento electrónico con todos sus apuntes y reportes.

5.- Los reportes se presentarán en hojas tamaño carta impresas en computadora, usando algún procesador de textos, con letra de tipografía (no se admite matriz de puntos simple) el reporte contendrá portada con los nombres de los miembros o miembro que realiza la

Investigación y demás datos de identificación, índice, introducción, exposición, conclusiones, bibliografía, más el material gráfico utilizando gráficas, láminas, etc. todo en tamaño carta. Se presentará el CDROM con los archivos en Word de Windows 2000 Ó Windows XP.

6.- El trabajo de campo, proyecto de sociedad, patente, contrato deberá usar letra de molde legible, añadir las explicaciones o comentarios pertinentes, será lo mas amplia posible.

7.- Asistencia mínima 90% de las clases.

EVALUACIÓN

1. 30% Investigación temas de la unidad, presentación ante sus compañeros.
2. 10% En participación en la clase y
3. 60%, restante en tres evaluaciones por escrito sobre los temas presentados y conceptos.

Se entregará al final el CDROM con todos los trabajos del semestre debidamente etiquetado con su nombre y clave.

BIBLIOGRAFÍA

Bibliografía Básica
Derecho de los Negocios
Tópicos del Derecho Privado
Juan Antonio Rangel Charles
Editorial Thompson Learning
Tercera Edición 2007.

Derecho Informático
Julio Tellez Valdez
Editorial Mc GrawHill
Tercera Edición. 2008

Manual del Derecho Informático
Miguel Ángel Davara Rodriguez
Editorial ARANZADI
2001

Código Penal,
Constitución Mexicana,
Código civil,
Código mercantil,
Ley Federal del trabajo,
Ley de la propiedad industrial,
Ley de protección al consumidor,
Ley de comunicaciones,
Ley de sociedades mercantiles.
Información disponible en Internet en la Secretaría del Poder Legislativo.