

GUÍA DOCENTE 2020-2021

DATOS GENERALES DE LA ASIGNATURA

ASIGNATURA:	Ética y legislación Informática
PLAN DE ESTUDIOS:	Grado en Ingeniería Informática
CENTRO:	Escuela Politécnica Superior
CARÁCTER DE LA ASIGNATURA:	Obligatoria
ECTS:	6
CURSO:	Tercero
SEMESTRE:	Primero
IDIOMA EN QUE SE IMPARTE:	Español
NOMBRE Y APELLIDOS:	Dr. Manuel Baelo Álvarez
DIRECCIÓN DE CORREO ELECTRÓNICO:	manuel.baelo@uneatlantico.es

DATOS ESPECÍFICOS DE LA ASIGNATURA

REQUISITOS PREVIOS:
No Aplica
CONTENIDOS:
<p>Tema 1. Ética profesional.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.1. Introducción. 1.2. Ética. 1.3. Formación. 1.4. Carácter profesional. 1.5. Vocación. 1.6. Costumbre. 1.7. Responsabilidad. 1.8. Libertad. 1.9. Ética profesional.

Tema 2. La ética en los sistemas de información.

- 2.1. Introducción.
- 2.2. La perspectiva ética en la automatización.
- 2.3. Valores éticos en los sistemas de información.
- 2.4. Ética informática.
- 2.5. Deontología informática.
- 2.6. La corrupción y los sistemas de información.
- 2.7. El sujeto y objeto ético de los sistemas de información.
- 2.8. Evolución de la ética.

Tema 3. La ética en la administración de los recursos informáticos.

- 3.1. Introducción.
- 3.2. Recursos financieros.
- 3.3. Recursos materiales.
- 3.4. Recursos de hardware.
- 3.5. Recursos de software.
- 3.6. Recursos humanos.
- 3.7. Recursos de gestión.

Tema 4. Delitos informáticos.

- 4.1. Introducción.
- 4.2. Conceptos.
- 4.3. Alcances y limitaciones.
- 4.4. Tipificación del delito informático.
- 4.5. Impacto de los delitos informáticos.
- 4.6. Seguridad contra el delito informático.
- 4.7. Peritajes informáticos.

Tema 5. El derecho informático.

- 5.1. Introducción.
- 5.2. Principales áreas informáticas reguladas por el derecho.
- 5.3. La informática jurídica.
- 5.4. El derecho de la informática.
- 5.5. Reglamento general de protección de datos
- 5.6. Ley de servicios de la sociedad de la información y de comercio electrónico.

OBJETIVOS Y COMPETENCIAS

COMPETENCIAS:

COMPETENCIAS GENERALES:	
• CG1	Capacidad para concebir, redactar, organizar, planificar, desarrollar y firmar proyectos en el ámbito de la ingeniería en informática que tengan por objeto la concepción, el desarrollo o la explotación de sistemas, servicios y aplicaciones informáticas.
• CG7	Capacidad para conocer, comprender y aplicar la legislación necesaria durante el desarrollo de la profesión de Ingeniero Técnico en Informática y manejar especificaciones, reglamentos y normas de obligado cumplimiento.
• CG11	Capacidad para analizar y valorar el impacto social y medioambiental de las soluciones técnicas, comprendiendo la responsabilidad ética y profesional de la actividad del Ingeniero Técnico en Informática.
• CG12	Capacidad de conocer y aplicar los elementos básicos de economía y de gestión de recursos humanos, organización y planificación de proyectos, así como la legislación, regulación y normalización en el ámbito de los proyectos informáticos.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:	
• CE06	Conocer y aplicar los conceptos de empresa, marco institucional y jurídico de la empresa, así como de la organización y gestión de empresas.
• CE07	Capacidad para diseñar, desarrollar, seleccionar y evaluar aplicaciones y sistemas informáticos, asegurando su fiabilidad, seguridad y calidad, conforme a principios éticos y a la legislación y normativa vigente.
• CE10	Capacidad para elaborar el pliego de condiciones técnicas de una instalación informática que cumpla los estándares y normativas vigentes.
• CE24	Conocer y saber aplicar la normativa y la regulación de la informática en los ámbitos nacional, europeo e internacional.
• CE30	Capacidad para diseñar soluciones apropiadas en uno o más dominios de aplicación utilizando métodos de la ingeniería del software que integren aspectos éticos, sociales, legales y económicos.
RESULTADOS DE APRENDIZAJE:	
•	Conocer la legislación vigente en materia de tecnología y saber aplicar principios éticos
•	Llevar a cabo proyectos informáticos según principios éticos y legislación vigente
•	Conducir de forma eficiente el liderazgo y la negociación que supone la elaboración y desarrollo de un proyecto informático
•	Adquirir habilidades de comunicación efectiva en entornos de desarrollo de software

METODOLOGÍAS DOCENTES Y ACTIVIDADES FORMATIVAS

METODOLOGÍAS DOCENTES:

En esta asignatura se ponen en práctica diferentes metodologías docentes con el objetivo de que los alumnos puedan obtener los resultados de aprendizaje definidos anteriormente:

- MD1- Método expositivo
- MD2- Estudio y análisis de casos
- MD7- Trabajo autónomo

ACTIVIDADES FORMATIVAS:

A partir de las metodologías docentes especificadas anteriormente, en esta asignatura, el alumno participará en las siguientes actividades formativas:

Actividades formativas	
Actividades dirigidas	Clases expositivas
	Clases prácticas
Actividades supervisadas	Supervisión de actividades
	Tutorías (individual / en grupo)
Actividades autónomas	Preparación de clases
	Estudio personal y lecturas
	Elaboración de trabajos
	Trabajo individual en campus virtual

El primer día de clase, el profesor proporcionará información más detallada al respecto.

SISTEMA DE EVALUACIÓN

CONVOCATORIA ORDINARIA:

En la convocatoria ordinaria de esta asignatura se aplican los siguientes instrumentos de evaluación:

Actividades de evaluación		Ponderación
Evaluación continua	Examen Parcial	25 %
	Entregas de Portfolios y Ejercicios	20 %
	Interés y participación del alumno en la asignatura	5 %
Evaluación final	Examen Teórico-Práctico	50 %

La calificación del instrumento de la evaluación final (tanto de la convocatoria ordinaria como de la extraordinaria, según corresponda) **no podrá ser inferior, en ningún caso, a 4,0 puntos** (escala 0 a 10) para aprobar la asignatura y consecuentemente poder realizar el cálculo de porcentajes en la calificación final.

CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA:

La convocatoria extraordinaria tendrá lugar durante el mes de julio (consúltese el calendario académico fijado por la universidad). Esta consistirá en la realización de uno o dos Exámenes Teórico-Prácticos con un valor de hasta el 50% de la nota final de la asignatura. El resto de la nota se complementará con la calificación obtenida en la evaluación continua de la convocatoria ordinaria.

BIBLIOGRAFÍA Y RECURSOS DE REFERENCIA GENERALES

BIBLIOGRAFÍA GENERAL
<ul style="list-style-type: none"> • Aguilar Castillo Gildardo, "Apuntes para la materia Ética y Legislación Informática", Facultad de Estadística e Informática, Universidad Veracruzana. México, 2003. • Aguilar, G. (2012). <i>Administración de recursos informáticos</i>, EAE Editorial Academia Española.
BIBLIOGRAFÍA ESPECÍFICA
<ul style="list-style-type: none"> • RODRÍGUEZ, M.A. (2008) <i>Manual de derecho informático</i>. 10ª edición. Aranzadi. Pamplona. • Alamillo, R. (2017). <i>El peritaje informático</i>. • 26. Boletín Oficial del Estado: HTTP://WWW.BOE.ES • 13. DELITOS INFORMÁTICOS. ESTRADA GARAVILLA, MIGUEL. Universidad Abierta http://www.universidadabierta.edu.mx.
WEBS DE REFERENCIA
OTRAS FUENTES DE CONSULTA
<ol style="list-style-type: none"> 1. ÁLVARO AGUDO Guevara: ética en la sociedad de información. 2. APOLONIA DEL BRUTTO Bibiana: globalización y el nuevo orden internacional: las sociedades de la información. 3. CEDIPROE: centro de diseño, producción y evaluación de recursos multimedia para el aprendizaje. 4. LARRAÑAGA Dámaso Antonio: lineamientos generales para la gestión de la información. 5. VILLANUEVA MANSILLA Eduardo: el ciberespacio y sus desafíos éticos 6. C. Crespo Emilio: la ética en los sistemas de información. 7. REYNA CAAMAÑO Gerardo Silvestre: informática: ética vs. Competitividad 8. Cabañas Balcázar María: códigos de ética en informática 9. FOLEY John P., PASTORE Pierfranco: ética en internet 10. GUIBERT UCÍN José M.: ¿qué es la ética de la informática? 11. SUÁREZ RUBIO Santiago: Promoción de la tecnología como herramienta de desarrollo.