

DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Titulación:	Grado en Ingeniería Matemática
-------------	--------------------------------

Ámbito	Ingeniería Informática y de Sistemas.
--------	---------------------------------------

Facultad/Escuela:	Escuela Politécnica Superior
-------------------	------------------------------

Asignatura:	Legislación
-------------	-------------

Tipo:	Obligatoria
-------	-------------

Créditos ECTS:	3
----------------	---

Curso:	4
--------	---

Código:	4974
---------	------

Periodo docente:	Séptimo semestre
------------------	------------------

Materia:	Desarrollo Profesional
----------	------------------------

Módulo:	Competencias Personales y Profesionales
---------	---

Tipo de enseñanza:	Presencial
--------------------	------------

Idioma:	Castellano
---------	------------

Total de horas de dedicación del alumno:	75
--	----

Equipo Docente	Correo Electrónico
Pedro Luis Alonso Merino	pedroluis.alonso@ufv.es

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

La asignatura de Legislación es una asignatura obligatoria de seis créditos que forma parte del Grado en Ingeniería Matemática. Se imparte en el séptimo semestre y tiene asignados 6 ECTS (60 horas).

El Legislación estudia la interacción entre las nuevas tecnologías y el ordenamiento jurídico vigente, lo que es esencial para aquellas personas que van a desarrollar su trabajo creando, utilizando o haciendo más seguras las mencionadas tecnologías. De este modo, podrán conocer no sólo cuáles son sus derechos como usuarios, sino

también las obligaciones que tienen y las responsabilidades en que pueden incurrir en su condición de profesionales.

Con esta asignatura de carácter introductorio, se busca proporcionar unos conocimientos jurídicos básicos sobre Internet; el ciberespacio; la ciberseguridad; el comercio electrónico; la Administración electrónica; las tecnologías digitales emergentes o los videojuegos y los e-Sports; así como las implicaciones que tienen las nuevas tecnologías en ámbitos como la libertad de expresión, la propiedad intelectual e industrial, la protección de datos personales y la seguridad de la información.

La asignatura de Legislación es una asignatura obligatoria de seis créditos que forma parte del Grado en Ingeniería Matemática. Se imparte en el séptimo semestre y tiene asignados 6 ECTS (60 horas). En Legislación estudia la interacción entre las nuevas tecnologías y el ordenamiento jurídico vigente, lo que es esencial para aquellas personas que van a desarrollar su trabajo creando, utilizando o haciendo más seguras las mencionadas tecnologías. De este modo, podrán conocer, no sólo cuáles son sus derechos como usuarios, sino también las obligaciones que tienen y las responsabilidades en que pueden incurrir en su condición de profesionales. Con esta asignatura de carácter introductorio, se busca proporcionar unos conocimientos jurídicos básicos sobre Internet; el ciberespacio; la ciberseguridad; el comercio electrónico; la Administración electrónica; las tecnologías digitales emergentes o los videojuegos y los e-Sports; así como las implicaciones que tienen las nuevas tecnologías en ámbitos como la libertad de expresión, la propiedad intelectual e industrial, la protección de datos personales y la seguridad de la información.

OBJETIVO

Familiarizar al alumno con el marco jurídico que afecta a las nuevas tecnologías, permitiendo mejorar su desarrollo personal y profesional, así como su desempeño.

Los fines específicos de la asignatura son:

Conocer las normas jurídicas básicas que regulan el diseño y uso de las nuevas tecnologías (regulación jurídica de internet, del ciberespacio, de la seguridad de la información, del comercio electrónico, de la Administración electrónica y de las tecnologías digitales emergentes), permitiendo la comprensión por parte del alumno de ese marco jurídico general.

Concienciar a los alumnos sobre las implicaciones que esas tecnologías tienen en los derechos individuales de las personas, como la libertad de expresión, la propiedad intelectual e industrial y la protección de datos personales.

Habitarse a desarrollar trabajos en entornos y equipos multidisciplinares mejorando sus dotes comunicativas en el ámbito jurídico y de liderazgo en general.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

No se requieren conocimientos previos para cursar la asignatura.

CONTENIDOS

Tema 1. Internet y Derecho Digital. 1.1. Presentación de la asignatura y la Guía Docente. 1.2. Internet y el ciberespacio. 1.3. La libertad de expresión en Internet. 1.4. Derecho Digital.
Tema 2. Protección de datos personales. 3.1. Contexto normativo y principios. 3.2. Deber de información. 3.3. Delegado de Protección de Datos. 3.4. Responsabilidad proactiva y privacidad por diseño y por defecto. 3.5.

Autoridades de control y procedimientos.

Tema 3. Seguridad de la información. 4.1. Programa de cumplimiento de protección de datos y seguridad. 4.2. Marco normativo. Esquema Nacional de Seguridad e ISO 27001. 4.3. Análisis y gestión de riesgos. 4.4. Evaluación de impacto relativa a la protección de datos.

Tema 4. Ciberseguridad. 5.1. Normativa europea: Directiva NIS y Reglamento Europeo de Ciberseguridad. 5.2. Normativa española: Infraestructuras críticas y seguridad nacional.

Tema 5. Ámbitos del Derecho especialmente relevantes. 6.1. Derecho Penal. 6.2. Obligaciones y responsabilidades del titular de un blog derivadas de la LSSI y de la normativa de protección de datos personales. 6.3. Ámbito laboral. Especial referencia a la desconexión digital. 6.4. Administración electrónica.

Tema 6. Tecnologías digitales emergentes. 7.1. Conceptos generales y problemas jurídicos de las tecnologías digitales emergentes 7.2. Cloud Computing, APP, IoT, Inteligencia Artificial, Big Data, etc.

ACTIVIDADES FORMATIVAS

La asignatura se desarrollará en torno a una metodología eminentemente práctica sobre los fundamentos teóricos de la asignatura. Para el desarrollo de la presente asignatura, se aplicarán dos metodologías de aprendizaje complementarias entre sí, permitiendo al alumno realizar labores de investigación y reflexión personal, fomentar el trabajo colaborativo y aportar una visión general en el ámbito empresarial y de consumo. A continuación, se procede brevemente a definir cada una de las metodologías utilizadas para el desarrollo de la asignatura: • Flipped Classroom (Aula Invertida): en esta metodología los elementos tradicionales de la clase se invierten, de tal manera que, el profesor identifica el objetivo de aprendizaje que quiere trabajar, las competencias que van a necesitar poner en juego sus estudiantes, seleccionar los contenidos teóricos de la asignatura que necesitarán para cubrirlos y diseñar la actividad. En este tipo de metodologías, existe una parte de aprendizaje autónomo por parte del estudiante mediante el uso de diversos recursos. También se apoya el aprendizaje colaborativo, creando un espacio común entre profesores y alumnos. • Aprendizaje basado en proyectos: esta metodología permite a los alumnos adquirir conocimientos y competencias clave a través de la elaboración de proyectos que dan respuesta a problemas de la vida real. En esta metodología, se parte de un problema concreto y real, en lugar del modelo teórico y abstracto tradicional, permitiendo al alumno el desarrollo de competencias complejas como el pensamiento crítico, la comunicación, la colaboración o la resolución de problemas. A continuación, se detallan las actividades que se realizarán durante el curso mediante el uso de las metodologías implementadas. TRABAJO PRESENCIAL El trabajo presencial se compondrá de diversas tipologías formativas: * Clases expositivas: Transmisión de conocimientos por el profesor con el fin de activar procesos cognitivos en el estudiante, profundizando en los puntos de mayor interés y dificultad. Siendo muy recomendable que el alumno previamente haya leído los recursos preparados por el profesor y así participar más activamente en clase. * Clases prácticas: Esta modalidad tiene diversas finalidades y puede seguirse como métodos: 1. Estudio de casos (adquisición de aprendizajes mediante el análisis de casos reales o simulados). 2. Resolución de ejercicios y problemas o test (ejercitar, ensayar y poner en práctica los conocimientos previos). Las clases prácticas se basarán en contenido teórico subido a la plataforma virtual previamente por parte del profesorado. * Exposición de trabajos: Presentación oral del trabajo de investigación elaborado por el alumno en grupos o individualmente, con el objetivo de favorecer la comprensión y asimilación de los diferentes conceptos previamente adquiridos y el desarrollo de la capacidad argumentativa y crítica del alumno. TRABAJO AUTÓNOMO * Trabajo de investigación en grupo: Proyecto llevado a cabo por parte de un grupo de estudiantes sobre un tema específico para cuya elaboración debe tener en cuenta todas las fuentes documentales y prácticas que sean necesarias. * Trabajo de investigación individual: Proyecto llevado a cabo por parte de un estudiante sobre un tema específico para cuya elaboración debe tener en cuenta todas las fuentes documentales y prácticas que sean necesarias. * Estudio teórico: Estudio de los contenidos de carácter teórico del programa y preparación de las lecturas recomendadas y recursos audiovisuales puestos a disposición por el profesorado. * Estudio práctico: Estudio de los contenidos de carácter práctico del programa y resolución de casos prácticos. Tutoría: a) Personalizada: atención individual del alumno con el objetivo de revisar y debatir los temas presentados en clase y aclarar las dudas que le hayan surgido. b) Grupal: Supervisión de los estudiantes que trabajan en grupo para el desarrollo del trabajo planteado. c) Online: mediante los canales habilitados al efecto (foros, correo electrónico, etc.). Realización de exámenes: El objetivo es evaluar la adquisición de las competencias planteadas, principalmente de carácter cognitivo, como parte del sistema de evaluación. A la vez que permite evaluar los resultados de aprendizaje obtenidos. El examen final dispondrá de elementos teóricos y prácticos, que permitirán al evaluador obtener los indicadores que muestren los objetivos y competencias logrados por los alumnos.

DISTRIBUCIÓN DE LOS TIEMPOS DE TRABAJO

ACTIVIDAD PRESENCIAL	TRABAJO AUTÓNOMO/ACTIVIDAD NO PRESENCIAL
30 horas	45 horas
<ul style="list-style-type: none"> • AF1 .- Clases expositivas participativas. 20h • AF3 - Actividades participativas grupales 4h • AFE1 - Seguimiento académico y actividades de evaluación 3h • Resolución de problemas o casos prácticos 3h 	<ul style="list-style-type: none"> • Trabajo personal y estudio autónomo 40h • Actividades complementarias: prácticas sociales, actividades culturales, visita a exposiciones, museos, asistencia a conferencias, etc.. 4h • Aula virtual: trabajo virtual en red, revisión y visionado de material, chats 1h

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Conocer los principales conceptos y generalizaciones sobre la sociedad humana y sus procesos bajo la mirada de la responsabilidad social y la ética en la era digital.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE ESPECIFICOS

Aprender y entender los principales conceptos y normativas sobre la Legislación Digital vigente y sus procesos,.

SISTEMA DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

Se aplicará la modalidad de evaluación continua que se hará efectiva a través del seguimiento de los resultados de cada alumno en las distintas actividades propuestas durante el desarrollo de la asignatura. El sistema de evaluación contempla los siguientes apartados: CONVOCATORIA ORDINARIA 1.Evaluación Continua (60%) aplicándose Clase invertida y aprendizaje basado en proyectos: - Asistencia activa y participación en clase presencialmente y/o virtualmente mediante Canvas (Aula Virtual): 10% - Trabajo grupal: 10% - Trabajo de investigación individual: 10% - Restantes pruebas prácticas o test: 30% 2.Examen Final (40%): Consistirá en la realización de una prueba con contenido teórico: - Prueba escrita u oral, de desarrollo, de respuesta corta o tipo test: 40% Todos los trabajos/casos prácticos que se propongan, se entregarán al profesor en formato electrónico en las fechas establecidas y se resolverán en clase o a través de tutorías presenciales o a través de aula virtual. Requisitos mínimos para aprobar la asignatura: que el alumno obtenga una calificación mínima de 4 en el examen, obtener una media de 5 en relación con todos los trabajos y/o prácticas propuestos y la participación activa en el aula. La asistencia a las clases teóricas y prácticas es obligatoria. No aplicable a alumnos en segunda y siguientes matrículas o en situaciones de dispensa académica CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA Los estudiantes que acudan a convocatorias extraordinarias deberán presentar los trabajos/ prácticas que al efecto sean propuestos por el profesor con un valor del 60% sobre la evaluación total de la asignatura. En todo caso el examen será por escrito sobre la materia impartida con un valor del 40% sobre la evaluación total de la asignatura. Los requisitos mínimos para aprobar la asignatura son: la obtención de una calificación mínima de 4 en el examen, obtener una media de 5 en relación con todos los trabajos y/o prácticas propuestos, así como la participación activa en el aula. Cualquier tipo de fraude o plagio por parte del alumno en una actividad evaluable, será sancionado según se recoge en la Normativa de Convivencia de la UFV. A estos efectos, se considerará "plagio" cualquier intento de defraudar el sistema de evaluación, como copia en ejercicios, exámenes, prácticas, trabajos o cualquier otro tipo de entrega, bien de otro compañero, bien de materiales o dispositivos no autorizados, con el fin de hacer creer al profesor que son propios. .

CONSUMO DE CONVOCATORIAS El alumno dispone de 6 convocatorias para superar esta asignatura. La Normativa de Evaluación de la UFV recoge todo lo relativo a los procesos de evaluación y consumo de convocatorias.

BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS

Básica

Simón Castellano Derecho Digital 1ª

Valpuesta Gastaminza Tratado de Derecho Digital 1ª

Baz Rodríguez Privacidad y protección de datos de los trabajadores en el entorno digital 1ª