	MICRO - CURRÍCULO ASIGNATURA VIRTUAL: Derecho Informático	Código: AC-FR-19
		Versión: 001
		Página 1 de 14


VISIÓN GENERAL

1.1 DATOS GENERALES DEL CURSO

Asignatura	Derecho Informático		
Facultad	Ciencias Básicas e Ingeniería		
Programa	Desarrollo de Software		
Área	Gestión de Sistemas de información		
Nivel de Formación	Pregrado		
Código del curso			
CUR	METODOLOGÍA		
	PRESENCIAL	DISTANCIA	VIRTUAL
Semestre o nivel		09	
No. de créditos		3	
Horas de trabajo con acompañamiento		30	
Horas de trabajo independiente		114	
Total horas		144	

1.2 PROBLEMA O NECESIDAD DE FORMACIÓN

La entrada de las redes sociales en línea y de las plataformas E-Learning 2.0 al sistema educativo, exigen al estudiante del presente ser cada vez más competitivo en manejo de herramientas virtuales, aplicación, realimentación y construcción de conocimiento de forma individual y colaborativa. Es por esto, que el conocer las bases del derecho informático tiene una importancia vital para que se respete toda la normatividad del marco regulatorio que rige el

 <p>UNIREMINGTON CORPORACIÓN UNIVERSITARIA REMINGTON RES. 2461 MEN JUNIO 21 DE 1996</p>	<p>MICRO - CURRÍCULO ASIGNATURA VIRTUAL: Derecho Informático</p>	Código: AC-FR-19
		Versión: 001
		Página 2 de 14


desempeño adecuado del uso de la computadora en pro a la realización de las actividades informáticas.

1.3 OBJETO DE ESTUDIO.

Obtener claridad y dominio profesional en relación con la importancia de la normatividad vigente que rige la aplicación del Derecho Informático, el cual se presenta como tema fundamental para quienes en su quehacer diario está involucrado con el mundo informático.


1.4 COMPETENCIAS (de egreso)

- Demuestra capacidad de iniciativa para la obtención y puesta en práctica de los conocimientos que tienen que ver con la normatividad que regula los procesos informáticos.
 - Posee aptitud para hacer esfuerzos adicionales que lo lleven al logro de las metas u objetivos propuestos.
 - Determina las características adecuadas que permitan llevar a buen término la adecuada aplicación de los diferentes conceptos que regulan el mundo informático.
- **Competencias del ser:**
 - Demuestra una actitud abierta y propositiva a la hora de trabajar en equipo.
 - Es reflexivo frente a ideas y tendencias nuevas con respecto al rol de mediador en la virtualidad.
 - Tiene capacidad de escucha, respetando las diferencias de pensamientos.
 - Es asertivo en sus apreciaciones
 - Tiene un alto sentido de la vida, destacando la importancia de su identidad y pertenencia a la comunidad local y al país.

	MICRO - CURRÍCULO ASIGNATURA VIRTUAL: Derecho Informático	Código: AC-FR-19
		Versión: 001
		Página 3 de 14

- Maneja la serenidad y el entusiasmo frente al proceso.
- Acepta la diferencia como una constante en la dinámica social.
- Entiende el saber cómo un valor agregado en la formación humana.
- Elabora escritos propios.
- Tiene capacidad para ejercer crítica constructiva frente a procesos productivos.
- Posee habilidad comunicativa oral en la defensa de sus ideas.
- Promueve acciones a favor de la cultura de la vida, la superación personal, la solidaridad, la austeridad, la autoestima y la mentalidad competente.
- Es creativo, emprendedor e innovador.
- Trabaja en equipo y armonía.
- Analiza permanentemente las variaciones en el aprendizaje y se autoevalúa.
- Tiene valores de actitud que le permiten la ejecución exitosa de sus actividades.

- **Competencias del saber hacer:**

 <p>UNIREMINGTON CORPORACIÓN UNIVERSITARIA REMINGTON RES. 2461 MEN JUNIO 21 DE 1996</p>	<p>MICRO - CURRÍCULO ASIGNATURA VIRTUAL: Derecho Informático</p>	Código: AC-FR-19
		Versión: 001
		Página 4 de 14

- Posee capacidad para desarrollar un pensamiento creativo que permita aplicar nuevos conceptos y estrategias que conlleven a la resolución de problemáticas vinculadas al mundo informático.
- Tiene habilidad para interactuar con el uso de las diferentes herramientas tecnológicas que proporciona la nueva era del conocimiento.
- Posee capacidad para elaborar y ejecutar propuestas de solución a problemas informáticos.


1.5 OBJETIVOS DE APRENDIZAJE.

1.5.1 OBJETIVO GENERAL

Aplicar los conceptos básicos que tienen que ver con el Derecho Informático y la regulación jurídica de la informática en Colombia; para la obtención de la claridad y dominio profesional en relación con el marco normativo que reglamenta el buen uso de la computadora, buscando así el respeto las normas, leyes, artículos o decretos direccionados a la excelente implementación del uso de las TIC, el comercio electrónico, el derecho civil y penal.

1.5.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS


- 1.5.2.1 Analizar conceptos fundamentales de temas direccionados al Derecho Informático, lo que incluye el conocimiento de la importancia de las normas, leyes o decretos que regulan el buen uso de la computadora.
- 1.5.2.2 Explorar algunos elementos de los derechos humanos, los delitos informáticos, la propiedad intelectual en la informática, los negocios electrónicos y otras regulaciones jurídicas del mundo digital.
- 1.5.2.3 Interpretar las diferentes opciones de regulación informática que se tienen cuando se comete un delito a través del mundo digital.

	MICRO - CURRÍCULO ASIGNATURA VIRTUAL: Derecho Informático	Código: AC-FR-19
		Versión: 001
		Página 5 de 14

1.6 REQUISITOS

Se espera que el estudiante cuente con las siguientes competencias básicas transversales:

- Uso correcto de la lengua materna, especialmente en lo referente a comprensión y redacción de textos escritos, con claridad, coherencia y estilo, buena ortografía en cuanto a la expresión oral o capacidad para comunicar ideas o hacer planteamientos coherentes frente a auditorios.
- Capacidad para gestionar información desde la búsqueda, selección y recuperación de textos escritos, lineales y no lineales, hasta la jerarquización, análisis y relacionamiento de la misma, en distintos tipos de fuentes y formatos: impresos, electrónicos o audiovisuales.
- Habilidad para utilizar las TIC como medio para la gestión de información, haciendo uso adecuado de los procesos de búsqueda en la internet, mediante buscadores y metabuscadores, y en general en la web, incluyendo el manejo de bases de datos electrónicas.
- Capacidad de leer y comprender información en al menos una segunda lengua, preferiblemente en inglés o, en su defecto, en portugués o francés.
- Habilidad para aprender a aprender de manera independiente (con otros mediadores distintos al docente), esto es, con pensamiento autónomo (intelectual y académico) que le permita tener criterios propios para argumentar, asumir posiciones críticas y discernir claramente en relación con distintas opciones frente a un hecho, problema o planteamiento.
- Reconocimiento de su rol protagónico como sujeto de aprendizaje y su responsabilidad frente a la adquisición de información y de creación y recreación de conocimiento, entiendo que son múltiples los mediadores entre éste y aquel para consolidar procesos de formación en determinado campo del saber.
- Capacidad de trabajar en equipo y transdisciplinariamente, de manera holística e integradora en torno a proyectos, con visión de conjunto y con pleno respeto a las ideas y posiciones distintas a las propias.

	MICRO - CURRÍCULO ASIGNATURA VIRTUAL: Derecho Informático	Código: AC-FR-19
		Versión: 001
		Página 6 de 14

- **Competencias de pensamiento (crítico, lógico, algorítmico y autónomo)**

Razonamiento lógico, de análisis y síntesis; manejo de especificaciones, reglamentos y normas de obligado cumplimiento; aprender de manera autónoma (aprender a aprender) nuevos conocimientos, procedimientos y técnicas adecuados para el desempeño profesional.

- **Competencias organizacionales**

Organización, planificación y gestión del tiempo; capacidad de toma de decisiones en la resolución de problemas básicos de legislación, así como identificación y formulación de los mismos; visión de conjunto; actuación con pensamiento *glocalizador*; trabajo en equipo interdisciplinar y transdisciplinar.

- **Competencias lingüísticas (comprensivas y comunicativas)**


Leer y comprender textos y comunicar, tanto por escrito como de forma oral, conocimientos, procedimientos, resultados e ideas en lengua materna; leer y comprender textos y comunicar, al menos en modo escrito, conocimientos, procedimientos, resultados e ideas en un segundo idioma (inglés, portugués).

- **Competencias éticas, ciudadanas y de gestión ambiental**

Actuación conforme a principios éticos y códigos de ética profesionales y empresariales; gestión con criterios de amabilidad con el medio ambiente, el desarrollo sostenible y una conciencia ecológica planetaria; actuación con probidad y desde el respeto a los derechos fundamentales, de igualdad de sexo, raza o religión y los principios de accesibilidad universal, así como de la cultura de paz.

- **Competencias tecnológicas**


Visión prospectiva (actitud proactiva + habilidad gerencial de la anticipación) organizacional y tecnológica; pensamiento innovador,

	MICRO - CURRÍCULO ASIGNATURA VIRTUAL: Derecho Informático	Código: AC-FR-19
		Versión: 001
		Página 7 de 14

gestión del riesgo tecnológico; gestión tecnológica, del conocimiento y la innovación.

Competencias informacionales

- Manejo básico de herramientas informáticas y software de ofimática; búsqueda y recuperación de información en fuentes impresas y electrónicas (internet, bases de datos).

 <p>UNIREMINGTON CORPORACIÓN UNIVERSITARIA REMINGTON RES. 2661 MEN JUNIO 21 DE 1996</p>	<p>MICRO - CURRÍCULO ASIGNATURA VIRTUAL: Derecho Informático</p>	Código: AC-FR-19
		Versión: 001
		Página 8 de 14

2 UNIDADES DIDÁCTICAS

2.1 UNIDAD 1 NOCIONES Y CONCEPTOS

2.1.1 Tema 1 Perspectivas o Dimensiones del Derecho

Se presentan diversos conceptos de autores acerca de la sociedad tecnológica y el mundo de las TIC aplicado al derecho Informático, lo que incluye los derechos humanos, el sistema normativo y el ordenamiento jurisdiccional.

2.1.2 Tema 2 Informatización del Derecho

Relación de las TIC con el Derecho Informático. Lo cual incluye el mundo electrónico, sociedad del conocimiento, Gobierno en línea, Negocios electrónicos, Comercio electrónico, Procuración electrónica, Mercadeo electrónico, Educación electrónica, Libros electrónicos.

2.1.3 Tema 3 Gobierno Electrónico

Se estudian temas direccionados a lo que es una firma digital, firma digitalizada, certificado digital, entidades de certificación.


2.2 UNIDAD 2 INFORMÁTICA JURÍDICA – DERECHO INFORMÁTICO

2.2.1 Tema 1 Especificaciones

Se hace necesario el estudio de los siguientes temas: Informática jurídica, derecho informático, delito informático (en Colombia, tipificación de los delitos informáticos a nivel mundial, escenarios de los delitos informáticos – principios, delitos informáticos contra la privacidad, como denunciar un delito informático). Con el fin de fortalecer el proceso de enseñanza – aprendizaje del educando.

2.2.2 Tema 2 Delitos informáticos definidos en la ley penal colombiana

Análisis, interpretación y síntesis de lo que es la ley 1273 de 2009. (Art. del 269^a – 269J)

	MICRO - CURRÍCULO ASIGNATURA VIRTUAL: Derecho Informático	Código: AC-FR-19
		Versión: 001
		Página 9 de 14

2.2.3 Tema 3 Análisis de problemas

Aplicación de la técnica ABP y estudio de casos para la resolución de situaciones problemáticas que involucran la buena implementación de la normatividad informática en pro al uso de la computadora.

2.3 UNIDAD 3 REGULACIÓN JURÍDICA DEL SOFTWARE Y DEL MUNDO DE LOS NEGOCIOS ELECTRÓNICOS.

2.3.1 Tema 1 Normatividad

Estudio de lo que es la Propiedad intelectual, propiedad industrial y derechos de autor (ley 23 de 1982, art. 30 de la ley 23 de 1982, CopyRight, CopyLeft, Freeware, Shareware, Adware, Software libre)

2.3.2 Tema 2 Informática Forense

Análisis e interpretación de lo que es un peritaje forense y responsabilidad del perito, recursos periciales forenses, peritos judiciales, técnicas y herramientas utilizadas por la informática forense.


2.3.3 Tema 3 Protección jurídica de los datos personales.

La información es el activo principal de una organización, llámese esta pública o privada, por lo cual se debe realizar todas las medidas necesarias para su buen tratamiento, por supuesto, regulado bajo las normas, leyes, decretos o artículos que respaldan su adecuado uso.

3 MÉTODOS

Se implementa un diseño que ayude a la obtención de resultados de calidad, donde se dirija al estudiante a la motivación de sus sentidos, estimulando su participación en la construcción de saberes y de valores, que fomenten su capacidad crítica y de análisis, obteniendo bajo esta perspectiva pedagógica un individuo propositivo y coherente con las nuevas exigencias del mundo, formado bajo presupuestos de las TIC, sabiendo utilizar sus recursos y con ello siendo eficiente y eficaz.


En el propósito del docente de aproximar al estudiante al conocimiento en el presente curso se realiza fundamentalmente mediante una combinación de los

 <p>UNIREMINGTON CORPORACIÓN UNIVERSITARIA REMINGTON RES. 2661 MEN JUNIO 21 DE 1996</p>	<p>MICRO - CURRÍCULO ASIGNATURA VIRTUAL: Derecho Informático</p>	Código: AC-FR-19
		Versión: 001
		Página 10 de 14

métodos de enseñanza-aprendizaje productivo, de recreación del conocimiento con el creativo, investigativo y desarrollador, en donde por una parte el estudiante y el docente construyen y reconstruyen conocimiento y por otra, el estudiante es protagonista, investiga, desarrolla y resuelve problemas, con base en los lineamientos del docente y el currículo. Ciertos abordajes de temas requerirán eventualmente apelar al método reproductivo, según las necesidades del desarrollo curricular.

El conjunto de opciones de estrategias a implementar que se proponen son, entre otras, las siguientes:

- Prueba diagnóstica (conducta de entrada) aplicada al grupo al iniciar el curso
- Ejemplos prácticos y probados desde referentes internacionales y desde la experiencia e investigación del docente.
- Entrega de materiales de acuerdo con el desarrollo de la estructura de contenidos, que conllevan una intencionalidad pedagógica centrada en el aprendizaje tanto en el TP como en el TI
- Introducciones reflexivas y análisis de posturas críticas mediante lecturas de artículos de expertos o hechos noticiosos que ayudan a dar elementos de aprehensión del conocimiento y visión de conjunto.
- En algunos temas, eventualmente, se aplicarán tests o pruebas para evidenciar ciertas conductas, conocimientos previos o simplemente para construir elementos de conocimiento
- Asignación de tareas que los estudiantes realizarán entre una sesión y otra a manera de Trabajo Independiente (TI), incluyendo análisis de documentos, presentación de informes con énfasis en la argumentación y la crítica.
- Remisión a determinados portales o páginas web para hacer consultas o lecturas complementarias.
- Envío, vía e-mail o por plataforma, de materiales complementarios, lecturas, indicaciones, sugerencias, recomendaciones, etc. para facilitar el aprendizaje.
- Interacción personalizada presencial y virtual, a manera de asesoría, entre el docente y el alumno, a lo largo del desarrollo de la asignatura
- Finalmente, en donde sea requerido, se proponen algunas metodologías activas que contribuyan al logro de los objetivos, a la formación de las

 <p>UNIREMINGTON CORPORACIÓN UNIVERSITARIA REMINGTON RES. 2461 MEN JUNIO 21 DE 1996</p>	<p>MICRO - CURRÍCULO ASIGNATURA VIRTUAL: Derecho Informático</p>	Código: AC-FR-19
		Versión: 001
		Página 11 de 14

competencias planteadas, a la aprehensión de conocimiento significativo y al desarrollo curricular tales como: Aprendizaje Basado en Problemas (ABP), Aprendizaje Basado en Proyectos (ABPy), Metodología de Casos (MdC), Aprendizaje Cooperativo (AC), Exposición/Lección magistral, Clínica de simulación y juegos, entre otros.

4. MEDIOS

Los medios que se utilizarán:

- Textos principales y complementarios y documentos definidos en la bibliografía y enlaces bibliográficos que pueden ser consultados a través de cualquier navegador en Internet.

- Guía de actividades (bitácora o carta de navegación) diseñada de conformidad con la asignatura para articular las temáticas y los tiempos en relación con el sistema de créditos.

- Recursos audiovisuales (para acceder a información en formatos de videos, imágenes y películas) sugeridos para el desarrollo curricular.


- Salas de cómputo con conexión a internet y navegadores para búsqueda de información en la web.

- Talleres dirigidos, consultas puntuales y foros de discusión.

Las mediaciones

Las mediaciones establecidas en La Corporación Universitaria Remington, para el desarrollo de los procesos de aprendizaje a distancia son las siguientes:

Tutoría Presencial: Es la mediación más importante en el proceso dadas varias razones entre ellas lo significativo que ésta es para los estudiantes y profesores o tutores. En los programas a distancia no pretende conservar la naturaleza de programa presencial ni semi-escolarizado, dado que los tiempos de tutoría se reducen bastante comparativamente, pero aumenta el trabajo independiente del estudiante.

	MICRO - CURRÍCULO ASIGNATURA VIRTUAL: Derecho Informático	Código: AC-FR-19
		Versión: 001
		Página 12 de 14

Tutoría Virtual: Esta mediación articula medios como el computador y la plataforma Remington Virtual, de tal manera que estas herramientas sean funcionales y efectivas. Para la aplicación de esta mediación los profesores utilizan las aulas virtuales como apoyo a la presencialidad e incorporan estrategias didácticas renovadoras en el proceso de enseñanza.

En los programas a distancia tradicional, el CAT pone a disposición de los tutores las salas de cómputo para su comunicación con estudiantes, bajo la orientación y los lineamientos pedagógicos y administrativos de la Dirección de Educación a Distancia y Virtual. Este tipo de tutoría será puntual y pactada entre estudiantes y tutor, dado que nuestra modalidad es a distancia y no virtual, esto será solo una herramienta de apoyo.

5. EVALUACIÓN


MOMENTO EVALUATIVO	PORCENTAJE	TIPO DE EVALUACIÓN
Primer Parcial	25%	El docente debe determinar el tipo de evaluación que aplicará en el curso, respetando los porcentajes establecidos por la Corporación Universitaria Remington
Segundo Parcial	25%	
Seguimiento:	30%	
Final:	20%	

El promedio aritmético de las calificaciones obtenidas en los procesos evaluativos señalados, dará el resultado definitivo del desempeño académico de la asignatura.

6. CATEGORÍAS DIDÁCTICAS

De forma resumida describa las categorías didácticas, máximo 4 líneas.

CATEGORÍA	DESCRIPCIÓN
-----------	-------------


 <p>UNIREMINGTON CORPORACIÓN UNIVERSITARIA REMINGTON RES. 2461 MEN JUNIO 21 DE 1996</p>	<p>MICRO - CURRÍCULO ASIGNATURA VIRTUAL: Derecho Informático</p>	Código: AC-FR-19
		Versión: 001
		Página 13 de 14

PROBLEMA ¿Por qué?	Los procesos investigativos requieren de profesionales que tengan capacidades para determinar las características adecuadas que debe llevar la solución de problemas relacionados con su área del saber.
OBJETO ¿Qué?	El constante reto al que nos enfrenta el cambio tecnológico exige profesionales altamente competitivos que desarrollen destrezas y habilidades en manejo de herramientas TIC.
MÉTODOS ¿cómo?	Mediante un proceso productivo y de recreación del conocimiento en una simbiosis en donde el estudiante y el docente interactúan para construir y reconstruir conocimiento.
MEDIOS ¿Con qué?	Textos y documentos, enlaces bibliográficos, guía de actividades, recursos audiovisuales, salas de cómputo con conexión a internet, además de talleres, consultas y foros.
FORMAS ¿Dónde y cuándo?	Uso de la plataforma virtual y de los recursos electrónicos, trabajo independiente del estudiante, de la mano de la tutoría virtual y presencial.
EVALUACIÓN ¿Resultado?	Se utiliza una metodología virtual para la evaluación, la cual se realizará por medio de pruebas escritas, tipo saber pro, análisis de caso, presentación de talleres, valoración de consultas y realización de foros de discusión.

7. FUENTES DE CONSULTA

7.1. Fuentes bibliográficas

Valbuena, J. A. (2011), (Agosto). Módulo de la asignatura Derecho Informático.

 <p>UNIREMINGTON CORPORACIÓN UNIVERSITARIA REMINGTON RES. 2461 MEN JUNIO 21 DE 1996</p>	<p>MICRO - CURRÍCULO ASIGNATURA VIRTUAL: Derecho Informático</p>	Código: AC-FR-19
		Versión: 001
		Página 14 de 14

7.2. Fuentes digitales o electrónicas

Firma digital. Recuperado el 15 de agosto de 2011, del sitio Web:
http://www.kimaldi.com/area_de_conocimiento/firma_digital/conceptos_relacionados_con_la_firma_digital

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA REMINGTON – CURRÍCULO DE ASIGNATURA
 Corporación Universitaria Remington - Calle 51 51-27 Conmutador 5111000
 Ext. 2701 Fax: 5137892. Edificio Remington
 Página Web: www.remington.edu.co - Medellín – Colombia

ACODITIC (Asociación Colombiana de Derecho Informático y de la Nuevas
 Tecnologías de la Información y las Comunicaciones). (2010).
 Recuperado el 18 de agosto de 2011, del sitio Web:
http://www.acoditic.org/main/index.php?option=com_content&view=article&id=54&Itemid=53

Pérez, E. (2011) ¿Qué es la informática forense? Recuperado el 18 de agosto
 de 2011, del sitio Web:[http://www.microsoft.com/business/es-
 es/Content/Paginas/article.aspx?cbcid=121](http://www.microsoft.com/business/es-es/Content/Paginas/article.aspx?cbcid=121)

López, H. et al. Informática forense: generalidades, aspectos técnicos y
 herramientas. Recuperado el 20 de agosto de 2011, del sitio Web:
<http://gluc.unicauca.edu.co/wiki/images/1/1d/InfoForense.pdf>

AULACLIC. (2005). Recuperado el 19 de agosto de 2011, del sitio Web:
<http://www.aulaclic.es/articulos/licencia>

Corporación Universitaria Remington.
<http://biblioteca.remington.edu.co/es/>