

PLAN DOCENTE DE LA ASIGNATURA: **ASPECTOS SOCIALES, LEGALES,
ÉTICOS Y PROFESIONALES DE LA INFORMÁTICA**

CÓDIGO: **502363**

CURSO ACADÉMICO: **2025/2026**

PLAN DOCENTE DE LA ASIGNATURA

Curso académico 2025-2026

Identificación y características de la asignatura				
Código	502363		Créditos ECTS	6
Denominación (español)	Aspectos sociales, legales, éticos y profesionales de la Informática			
Denominación (inglés)	Social, legal, ethical and professional implications in Computer Science			
Titulaciones	Grado en Ingeniería Informática en Tecnologías de la Información Doble Grado en Ing. en Telecomunicaciones e Ing. Informática			
Centro	Centro Universitario de Mérida			
Semestre	4º (2º curso)	Carácter	Obligatoria	
Módulo	Módulo Común a la Rama de Informática			
Materia	Legislación TIC e Inglés			
Profesor/es				
Nombre		Despacho	Correo-e	Página web
Pablo Guerrero Castillo		31	pablogc@unex.es	Campus virtual UEx
Área de conocimiento	Lenguajes y Sistemas Informáticos			
Departamento	Ingeniería de Sistemas Informáticos y Telemáticos			
Profesor coordinador (si hay más de uno)				
Competencias*				
Competencias básicas				
✓	CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio			
✓	CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio			
✓	CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética			
✓	CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado			
✓	CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía			

* Los apartados relativos a competencias, breve descripción del contenido, actividades formativas, metodologías docentes, resultados de aprendizaje y sistemas de evaluación deben ajustarse a lo recogido en la memoria verificada del título y en la normativa de evaluación (DOE 12 de diciembre de 2016)

Competencias generales	
✓	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.
	CG8: Conocimiento de las materias básicas y tecnologías, que capaciten para el aprendizaje y desarrollo de nuevos métodos y tecnologías, así como las que les doten de una gran versatilidad para adaptarse a nuevas situaciones.
	CG9 - Capacidad para resolver problemas con iniciativa, toma de decisiones, autonomía y creatividad. Capacidad para saber comunicar y transmitir los conocimientos, habilidades y destrezas de la profesión de Ingeniero Técnico en Informática.
✓	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.
Competencias específicas	
✓	CE7 - 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.
	CE9 - Capacidad para comprender la importancia de la negociación, los hábitos de trabajo efectivos, el liderazgo y las habilidades de comunicación en todos los entornos de desarrollo de software.
✓	CE10 - Capacidad para elaborar el pliego de condiciones técnicas de una instalación informática que cumpla los estándares y normativas vigentes.
✓	CE24 - Conocimiento de la normativa y la regulación de la informática en los ámbitos nacional, europeo e internacional.
Competencias transversales	
	CT11. Comunicación en lengua extranjera
	CT12. Diversidad e interculturalidad
✓	CT14. Sentido ético
	CT15. Comunicación interpersonal
✓	CT18. Sostenibilidad y compromiso social
Contenidos	
Breve descripción del contenido*	
Ética y deontología profesional de la informática, códigos deontológicos y colegios profesionales, normas legales aplicables al ejercicio profesional en los diversos ámbitos, Ley de Protección de Datos, Ley de Propiedad Intelectual y protección del SW, Ley de Servicios de la Sociedad de la Información, comercio electrónico y delitos informáticos, peritaje en informática.	
Temario de la asignatura	
Denominación del tema 1: Introducción Contenidos del tema 1:	
• Introducción: Aspectos legales de la Ingeniería Informática • Introducción: Aspectos éticos de la Ingeniería Informática • Introducción: Aspectos profesionales de la Ingeniería Informática	
Denominación del tema 2: Deontología y responsabilidad profesional Contenidos del tema 2:	
• La profesión de Ingeniero en Informática • Ética y deontología profesional • Códigos Deontológicos • Colegios Profesionales • Visados y pliegos de condiciones técnicas	

Denominación del tema 3: Derecho informático y Protección de Datos Personales								
Contenidos del tema 3:								
• Normas que afectan a la Informática • El derecho a la protección de datos personales • Ley Orgánica de Protección de Datos de Carácter Personal (LOPD) • Niveles de datos, Principios, Infracciones y Sanciones								
Denominación del tema 4: Protección del software y propiedad intelectual								
Contenidos del tema 4:								
• Concepto de propiedad intelectual / industrial • Derecho de copia, patentes • Protección del software: propiedad intelectual / patentes • Licencias de Software, Software Libre • Contratos de software								
Denominación del tema 5: Comercio electrónico y Ley de Servicios de la sociedad de la información								
Contenidos del tema 5:								
• Comercio electrónico • Firma electrónica • Ley de Servicios de la Sociedad de la Información y del Comercio Electrónico								
Denominación del tema 6: Delitos informáticos y peritajes en informática								
Contenidos del tema 6:								
• Tipos de delitos y delitos informáticos: estafas, virus, suplantación de identidad, etc. • Peritajes y dictámenes (consultoría). Tipos de peritajes. • Contexto legal de los peritajes • Informática forense								
TEMARIO DE LA PARTE PRÁCTICA								
Las prácticas a desarrollar pueden estar relacionadas con estos temas, aunque pueden estar sujetas a posibles cambios.								
Práctica 1. Análisis de dilema ético relacionado con tecnologías.								
Práctica 2. Debate ético sobre inteligencia artificial								
Práctica 3. La ley de Protección de Datos.								
Práctica 4. Comparación de licencias de software								
Práctica 5. Estudio de los datos del observatorio de la sociedad de la Información y comercio electrónico.								
Actividades formativas*								
Horas de trabajo del alumno por tema		Horas teóricas	Actividades prácticas				Actividad de seguimiento	No presencial
Tema	Total	GG	PCH	LAB	ORD	SEM	TP	EP
Presentación	1	1						
1	10	6						4
2	16	10					1	5
3	17	11						6
4	12	7					1	4
5	10	4						6
6	16	6					1	9
Práctica 1	10				2			8
Práctica 2	12				3			9
Práctica 3	12				3			9
Práctica 4	10				2			8
Práctica 5	16				3			13
Evaluación	8	2						6
TOTAL	150	47			13		3	87

GG: Grupo Grande (100 estudiantes)
 PCH: prácticas clínicas hospitalarias (7 estudiantes)
 LAB: prácticas laboratorio o campo (15 estudiantes)
 ORD: prácticas sala ordenador o laboratorio de idiomas (30 estudiantes)
 SEM: clases problemas o seminarios o casos prácticos (40 estudiantes)
 TP: Tutorías Programadas (seguimiento docente, tipo tutorías ECTS)
 EP: Estudio personal, trabajos individuales o en grupo, y lectura de bibliografía

Metodologías docentes*

1. Clases expositivas de teoría y problemas: Presentación de los contenidos de la asignatura y planificación de la participación de todos los estudiantes en las distintas tareas. Discusión de aspectos teóricos.
2. Enseñanza colaborativa: Trabajos prácticos en grupos medianos o pequeños.
3. Tutorización: Actividad de seguimiento para tutela de trabajos dirigidos, consultas de dudas y asesoría en grupos pequeños o individuales.
4. Aprendizaje autónomo (aula invertida) mediante el análisis de documentos escritos, la elaboración de memorias, el estudio de la materia impartida y desarrollo de los supuestos prácticos planteados.
5. Aprendizaje virtual. Uso de herramientas virtuales de comunicación entre profesor y estudiante e incluso entre los estudiantes entre sí.

Resultados de aprendizaje*

Los resultados de aprendizaje hacen referencia a los logros concretos que, a partir de las actividades de aprendizaje propuestas, el estudiante debe alcanzar en la asignatura a la finalización del curso académico.

En relación a las competencias específicas, al finalizar esta asignatura con éxito el alumno/a será capaz de:

- Aplicar principios éticos fundamentales de la ingeniería, códigos deontológicos y normativas legales.
- Reunir e interpretar datos relevantes para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas de índole social, ético o jurídico.
- Comprender las interrelaciones entre tecnología y ser capaz de reflexionar de forma crítica sobre las mismas.
- Conocer la normativa y regulación de la informática en los ámbitos nacional, europeo e internacional.
- Manejar documentos jurídicos relevantes para su profesión.
- Identificar, reconocer y aplicar el sentido de la vida moral y el principio de justicia.
- Aplicar criterios de sostenibilidad y de compromiso social en el diseño y la evaluación de soluciones tecnológicas y / o arquitectónica.

Sistemas de evaluación*

Modalidad de evaluación continua

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Examen.	(Entre el 0 y el 70%): 60%
Exposición oral de trabajos realizados.	(Entre el 0 y el 40%): 10%
Realización de trabajos dirigidos (informes, casos prácticos, ejercicios y problemas).	(Entre el 0 y el 80%): 15%
Asistencia y/o participación en el aula, en el aula virtual, en las tutorías, etc.	(Entre el 0 y el 30%): 15%

- **Conocimientos teóricos:** Se evaluarán mediante un examen final escrito sobre los contenidos impartidos en la asignatura. La nota de esta prueba supone un 60% de la nota final.
- **Conocimientos prácticos:** Suponen hasta el 40% de la nota final de la asignatura (suma de todo el trabajo del alumno que no realiza mediante el examen).

Para la evaluación de los conocimientos prácticos se utilizará evaluación continua. Se realizarán una serie de trabajos prácticos a lo largo del curso. Cada trabajo deberá ser presentado por el alumno o alumnos autores del mismo en la fecha señalada. La evaluación de dichos trabajos prácticos junto con su presentación, así como la participación del alumno en las sesiones presenciales suponen la nota de prácticas de la asignatura. La entrega de las prácticas en tiempo y forma es condición necesaria para la evaluación de la asignatura.

Modalidad de evaluación global

Considerará los siguientes aspectos:

- La prueba de examen de teoría (60%).
- Otra prueba escrita donde el estudiante tendrá que demostrar el dominio de los conocimientos prácticos (40%).

En ambos itinerarios es necesario obtener una nota final mínima de 5 sobre 10 para superar la asignatura, además es requisito obtener una nota mínima de 4 sobre 10 en la prueba de conocimientos teóricos.

En evaluación continua, cuando la nota final sea inferior a 5 e igual o superior a 4.6, se podrá alcanzar el 5 teniendo en cuenta la asistencia a clase en al menos un 80% y la participación activa en la misma del estudiante..

Procedimiento y plazo establecidos para optar por la modalidad de evaluación seleccionada por el estudiante:

En la convocatoria ordinaria, la elección entre el sistema de evaluación continua o el sistema de evaluación global corresponde al estudiante. El sistema de evaluación continua será el que se aplique en general a todos los estudiantes de la asignatura. El estudiante que desee optar por la "modalidad de evaluación global", deberá comunicarlo a través de los medios proporcionados en el campus virtual durante las primeras semanas desde el inicio de la actividad docente de la asignatura.

Esta solicitud sólo se considerará a los efectos del semestre en curso. En posteriores semestres deberá necesariamente ser cursada de nuevo. No obstante lo anterior, cuando exista causa sobrevenida y de fuerza mayor que justifique el cambio del proceso de evaluación, se recomienda al estudiante que haya optado (por omisión) por el sistema de evaluación continua que solicite al Coordinador de la asignatura ser admitido en la modalidad de evaluación global. En cualquier caso, es decisión del estudiante cursar hasta el final del semestre una modalidad de evaluación u otra.

Convocatoria extraordinaria de Julio

En la convocatoria extraordinaria de Julio del mismo curso académico, el estudiante permanecerá en el sistema de evaluación que eligió al comienzo del curso, sin perjuicio de que éste pueda solicitar un cambio justificado de modalidad de evaluación con la suficiente antelación.

Bibliografía

Bibliografía básica

- [Olt03] Aspectos Legales de la Informática. Oltra Gutiérrez, J.V. y Miguel Molina M.R. Universidad Politécnica de Valencia, 2003 ISBN: 84-97053-42-7
- [Bai07] Aspectos legales y de explotación del software libre. Bain, Malcom; Gallego Rodríguez Manuel [et al.], UOC. 2007
- [Pes01] Peritajes informáticos. Del Peso, E. Díaz de Santos. 2001
- [Pia01] Auditoría Informática: Un enfoque práctico. Piattini Velthuis, Mario G.; Peso Navarro, [et al.], Librería y Editorial Microinformática, ISBN: 847897444X
- [Baa07] A Gift of Fire: Social, Legal, and Ethical Issues for Computing Technology. Sara Baase, Timothy M. Henry. Pearson Education, ISBN: 978-0134615271, 2017

Bibliografía complementaria

- Ley Orgánica 3/2018, de 5 de diciembre, de Protección de Datos Personales y garantía de los derechos digitales.
- Reglamento (UE) 2016/679 del Parlamento Europeo y del Consejo, de 27 de abril de 2016, relativo a la protección de las personas físicas en lo que respecta al tratamiento de datos personales y a la libre circulación de estos datos.
- Ley 34/2002, de 11 de julio, de servicios de la sociedad de la información y de comercio electrónico.
- Real Decreto Legislativo 1/1996, de 12 de abril, por el que se aprueba el texto refundido de la Ley de Propiedad Intelectual
- Ley 59/2003, de 19 de diciembre, de firma electrónica

Otros recursos y materiales docentes complementarios

- Oficina Española de Patentes y Marcas: <http://www.oepm.es>
- BOE: <http://www.boe.es/>
- Agencia Española de Protección de Datos: <http://www.agpd.es>
- Portal de noticias jurídicas: <http://noticias.juridicas.com/>