

PLAN DOCENTE DE LA ASIGNATURA

Curso académico: 2026/2027

Identificación y características de la asignatura						
Código	402411					
Denominación (español)	Normativa, legislación y regulación informática					
Denominación (inglés)	Computing Normative, Legislation, and Regulation					
Titulaciones	Máster en Ingeniería Informática					
Centro	Escuela Politécnica					
Módulo	Tecnologías Informáticas					
Materia	Tecnologías Informáticas					
Carácter	Obligatorio	ECTS	3	Semestre	1	
Profesorado						
Nombre		Despacho		Correo-e		
Francisco Javier Rodríguez Pérez		71		fjrodri@unex.es		
Área de conocimiento	Ingeniería Telemática					
Departamento	Ingeniería de Sistemas Informáticos y Telemáticos					
Nombre		Despacho		Correo-e		
Javier Corral García		T20		javiercgc@unex.es		
Área de conocimiento	Lenguajes y Sistemas Informáticos					
Departamento	Ingeniería de Sistemas Informáticos y Telemáticos					
Profesor/a coordinador/a (si hay más de uno)	Francisco Javier Rodríguez Pérez					
Resultados de aprendizaje						
C01 - Al finalizar el aprendizaje, el o la estudiante será capaz de relacionar los temas relevantes y de vanguardia con la resolución de problemas complejos, analizando e identificando los requisitos y metodologías propios de la ingeniería informática. TIPO: Conocimientos o contenidos. COM01 - Al finalizar el aprendizaje, el o la estudiante será capaz de establecer una comunicación eficaz ante diferentes audiencias y en un entorno multidisciplinar y multicultural. TIPO: Competencias COM02 - Al finalizar el aprendizaje, el o la estudiante será capaz de adaptar las tecnologías nuevas o emergentes en informática a la resolución de problemas en nuevas áreas o que impliquen el uso de otras disciplinas, contribuyendo al desarrollo de la informática como disciplina. TIPO: Competencias COM03 - Al finalizar el aprendizaje, el o la estudiante será capaz de concebir soluciones originales, o conocidas adaptadas de manera novedosa, para dar respuesta a problemas en entornos con especificaciones inciertas o incompletas. TIPO: Competencias COM05 - Al finalizar el aprendizaje, el o la estudiante será capaz de concebir soluciones integrales de computación, equipamiento (hardware), aplicaciones,						

interacción y servicios (software) en empresas y centros tecnológicos, de acuerdo con criterios técnicos, económicos, medioambientales, de garantía de calidad y homologación de los productos, y de seguridad para las personas, bienes y servicios según la normativa vigente y asegurando la calidad del servicio. TIPO: Competencias

COM08 - Al finalizar el aprendizaje, el o la estudiante será capaz de evaluar la calidad y seguridad de los desarrollos, procesos, sistemas, servicios, aplicaciones y productos informáticos participando en el diseño, desarrollo y gestión de mecanismos de homologación, certificación y procesos de auditoría, atendiendo a la normativa y legislación vigente, así como a aspectos técnicos, corporativos o estratégicos. TIPO: Competencias

HB03 - Al finalizar el aprendizaje, el o la estudiante será capaz de analizar problemas y tareas complejas o indefinidas escogiendo las herramientas o metodologías más adecuadas para la obtención de soluciones innovadoras. TIPO: Habilidades o destrezas

Contenidos

Fundamentos Jurídicos en Informática: Principios generales del derecho aplicados a la informática. Derecho civil, mercantil y penal aplicable al entorno TIC. Ética profesional y responsabilidad del ingeniero informático. Protección de Datos y Privacidad: RGPD / GDPR (Reglamento General de Protección de Datos). LOPDGDD (Ley Orgánica de Protección de Datos y Garantía de los Derechos Digitales). Evaluación de impacto (DPIA), consentimiento y derechos del usuario. Transferencias internacionales de datos. Propiedad Intelectual y Software: Derecho de autor y licencias de software (propietario, libre, open source). Patentes de software y modelos de utilidad. Contratación tecnológica y propiedad del código fuente. Ciberseguridad y Marco Normativo. Esquema Nacional de Seguridad (ENS). ISO/IEC 27001 y otras normas técnicas. Responsabilidades legales en caso de brechas de seguridad. Evidencia digital, peritaje informático y cadena de custodia. Regulación Sectorial y Tendencias Emergentes: Inteligencia Artificial y regulación europea (AI Act). Normativa sobre servicios digitales (DSA, DMA). Fintech, eHealth, eGovernment: requisitos legales. Computación en la nube, IoT y smart contracts.

Temario

Denominación del tema 1: Fundamentos de propiedad en la Informática.

Contenidos del tema 1: Derechos de autor y licencias de software (copyright, libre, open source). Patentes de software y modelos de utilidad. Contratación tecnológica y propiedad del código fuente.

Descripción de las actividades prácticas del tema 1: Durante estas prácticas, el alumnado estudiará los principales aspectos legales relacionados con la protección de obras, desarrollos e innovaciones dentro del ámbito tecnológico. Se profundizará en los conceptos de propiedad intelectual e industrial, así como en las diferentes modalidades de licencias de software. Además, se analizarán cuestiones vinculadas con los derechos de autor, las patentes, el copyright y modelos alternativos como el copyleft, con el fin de comprender su alcance y aplicación tanto en contextos profesionales como académicos.

Denominación del tema 2: Protección de Datos y Privacidad.

Contenidos del tema 2: RGPD / GDPR (Reglamento General de Protección de Datos). LOPDGDD (Ley Orgánica de Protección de Datos y Garantía de los Derechos Digitales). Evaluación de impacto (DPIA), consentimiento y derechos del usuario. Transferencias internacionales de datos. Inteligencia Artificial y regulación europea (AI Act).

Descripción de las actividades prácticas del tema 2: El alumnado adquirirá una visión general de los principios básicos del derecho informático y de su aplicación en los entornos digitales. Se estudiarán las principales tipologías de delitos informáticos y la normativa vigente relativa a la protección de datos personales, con especial atención a la Ley Orgánica de Protección de Datos y Garantía de los Derechos Digitales y al Reglamento General de Protección de Datos (RGPD). También se analizarán los principios y derechos esenciales sobre protección de datos, además de los instrumentos jurídicos destinados a salvaguardar los derechos digitales de la ciudadanía.

Denominación del tema 3: La profesión informática.

Contenidos del tema 3: Principios generales del derecho aplicados a la informática. Derecho civil, mercantil y penal aplicable al entorno TIC. Ética profesional y responsabilidad del ingeniero informático. Evidencia digital, peritaje informático y cadena de custodia. Normativa sobre servicios digitales (DSA, DMA, Fintech, eHealth, eGovernment, computación en la nube, IoT, smart contracts.)

Descripción de las actividades prácticas del tema 3: Se analizará la vertiente social y profesional de la informática, con especial atención a la función que desempeñan los colegios profesionales y a su importancia dentro del ejercicio laboral. También se compararán diversos perfiles formativos y profesionales vinculados al ámbito de las tecnologías de la información. También, se realizarán actividades centradas en la planificación de infraestructuras informáticas, incluyendo la elaboración, interpretación y evaluación de pliegos de prescripciones técnicas.

Denominación del tema 4: Ciberseguridad y Marco Normativo.

Contenidos del tema 4: Esquema Nacional de Seguridad (ENS). ISO/IEC 27001 y otras normas técnicas. Responsabilidades legales en caso de brechas de seguridad.

Descripción de las actividades prácticas del tema 4: Durante estas prácticas, el alumnado analizará los principales marcos normativos y estándares relacionados con la ciberseguridad, prestando especial atención al Esquema Nacional de Seguridad (ENS) y a la norma ISO/IEC 27001, junto con otras referencias técnicas relevantes. También se estudiarán las responsabilidades legales derivadas de posibles brechas de seguridad, con el objetivo de comprender las obligaciones y medidas aplicables en entornos profesionales.

Actividades formativas

TEMA	TOTAL	Actividades Presenciales (AP)					Actividades Virtuales (AV)				TP	TA
		GG	CH	L	O	S	CST	CSP	CAT	CAP		
1	17	1,75			1,75				1,75	1,75		10
2	17	1,75			1,75				1,75	1,75		10
3	17	1,75			1,75				1,75	1,75		10
4	17	1,75			1,75				1,75	1,75		10
Evaluación	7	2										5
Totales	75	9			7				7	7		45
		% Presencialidad					% Virtualidad					

Actividades Presenciales (AP)

Actividades que se desarrollan en un único espacio físico y que implican interacción física entre estudiante y docente:

- GG: Grupo Grande (85 estudiantes).
- CH: Actividades de prácticas clínicas hospitalarias (7 estudiantes)
- L: Actividades de laboratorio o prácticas de campo (15 estudiantes)
- O: Actividades en sala de ordenadores o laboratorio de idiomas (20 estudiantes)
- S: Actividades de seminario o de problemas en clase (40 estudiantes).

Actividades Virtuales (AV)

Actividades que no se desarrollan en un espacio físico común. Pueden ser síncronas (implican interacción estudiante / docente) o asíncronas:

- CST: Clase síncrona teórica.
- CSP: Clase síncrona práctica.
- CAT: Clase asíncrona teórica.
- CAP: Clase asíncrona práctica.

- TP: Tutorías Programadas (seguimiento docente, tutorías ECTS).
- TA: Trabajo autónomo del estudiante.

Metodologías docentes

1. Docencia basada en clases expositivas para la presentación de los contenidos de la asignatura.
2. Actividades prácticas, sesiones de laboratorio guiadas, seminarios de resolución de problemas, etc. en grupos bajo la dirección de un profesor.
3. Seguimiento síncrono del aprendizaje del estudiante.
4. Realización de actividades, trabajos y estudio por parte del estudiante.
5. Metodologías centradas en el alumnado como el Aprendizaje basado en Proyectos (ABP), Aprendizaje basado en Equipos (TBL), Aula Invertida, Aprendizaje Cooperativo, Gamificación, etc.

Sistemas de evaluación

De acuerdo con la Normativa de Evaluación de las Titulaciones oficiales de Grado y Máster de la Universidad de Extremadura, la asignatura puede superarse siguiendo un sistema de evaluación continua o con una prueba final global. El estudiante debe elegir el sistema de evaluación a seguir siguiendo el procedimiento indicado que se pondrá a disposición del estudiante (campus

virtual de la asignatura, en las primeras semanas del semestre). Por omisión, se entiende que el estudiante elige la evaluación continua.

Para poder evaluar la consecución de los objetivos de aprendizaje de esta asignatura, tanto los relacionados con las competencias técnicas como los que corresponden a las competencias transversales, se han considerado adecuados los siguientes instrumentos de evaluación: portafolio de actividades y pruebas escritas, éstas últimas únicamente para aquellos estudiantes que no hayan superado la evaluación continua.

Portafolio de actividades

El portafolio de actividades del estudiante está formado por distintas actividades simples realizadas por el estudiante a lo largo del semestre, recopilando trabajos realizados en las clases presenciales (en grupo grande y en laboratorio) o durante su trabajo personal.

Estas actividades pueden ser de muchos tipos: resolución de problemas, resolución de tests, propuestas de nuevos problemas, corrección de trabajos de compañeros, búsqueda de información, actividades del aula virtual, trabajos en grupo, actas de reuniones, mapas conceptuales, lectura de bibliografía, participación en debates, asistencia a un mínimo 75% de las clases prácticas, etc.

Además del valor individual de cada actividad incluida en el portafolio como herramienta de evaluación, el portafolio tiene un valor adicional al permitir que tanto el estudiante como el profesor vean todo el trabajo realizado a lo largo del curso, reflexionen sobre la evolución y puedan aplicar las medidas correctoras necesarias para mejorar y alcanzar el nivel deseado al final del semestre.

Pruebas escritas

Únicamente para aquellos estudiantes que no hayan superado la evaluación continua. Para asegurar la adquisición de los conocimientos y habilidades mínimos de las competencias técnicas se realizarán pruebas escritas que consistirán en la resolución de problemas, preguntas de tipo test, preguntas cortas, etc.

Criterios de evaluación

- Para superar esta asignatura deben superarse todas las actividades de evaluación continua propuestas, incluidas en el portafolio.

- Para ello se realizarán una serie de actividades que se irán proponiendo a lo largo del curso. Según su naturaleza, se realizarán en las clases de teoría, laboratorio o en horario no presencial mediante el aula virtual.
- Será necesario obtener una calificación mínima de 5 sobre 10 para considerar el portafolio como superado.

• La nota del portafolio de actividades representará el 100% de la nota de la asignatura en caso de que todas las actividades sean superadas.

Para aquellos estudiantes que no superen la evaluación continua, se realizará un examen global durante el periodo de exámenes. Para superarlo es necesario obtener una nota mínima de 5 sobre 10. Este examen podrá estar compuesto de preguntas de test o de respuestas cortas, resolución de problemas o actividades prácticas, con requisitos adicionales sobre la nota mínima que debe obtenerse en cada prueba para poder hacer media. La nota del examen global representará el 100% de la nota de la asignatura en caso de que el estudiante no haya superado la evaluación continua.

Bibliografía (básica y complementaria)

- Barrio Andrés, Moisés. Manual de Derecho Digital. 4.^a ed. Valencia: Tirant lo Blanch, 2025. ISBN 979-13-7010-955-4.
- De Miguel Asensio, Pedro Alberto. Manual de Derecho de las Nuevas Tecnologías. Derecho Digital, 2023. ISBN 978-84-1163-071-9.
- Blasi Casagran, Cristina; Cañabate Pérez, Josep. Legislación y derecho digital para no juristas. Bellaterra: Servei de Publicacions de la Universitat Autònoma de Barcelona, 2024. ISBN 978-84-19333-93-3.
- Cámara Águila, María del Pilar; Agüero Ortiz, Alicia. Derecho privado y tecnología, 2025. ISBN 978-84-1163-866-1.

Otros recursos y materiales docentes complementarios

Aula virtual de la asignatura, disponible en el Campus Virtual de la Universidad de Extremadura.