

**DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA**

Grado/Máster en:	Graduado/a en Ingeniería del Software por la Universidad de Málaga
Centro:	Escuela Técnica Superior de Ingeniería Informática
Asignatura:	Proyectos y Legislación
Código:	401
Tipo:	Obligatoria
Materia:	Elaboración de Proyectos Informáticos
Módulo:	Formación común
Experimentalidad:	69 % teórica y 31 % práctica
Idioma en el que se imparte:	Español
Curso:	4
Semestre:	2
Nº Créditos:	6
Nº Horas de dedicación del	150
Tamaño del Grupo Grande:	72
Tamaño del Grupo Reducido:	30
Página web de la asignatura:	

EQUIPO DOCENTE

Departamento:	LENGUAJES Y CIENCIAS DE LA COMPUTACIÓN
Área:	CIENCIA DE LA COMPUTACIÓN E INTELIGENCIA ARTIFICIAL

Nombre y Apellidos	Mail	Teléfono Laboral	Despacho	Horario Tutorías
Coordinador/a: JOSE LUIS PEREZ DE LA CRUZ MOLINA	ccia@uma.es	952132801	3.2.24 - E.T.S.I. INFORMÁTICA	Primer cuatrimestre: Martes 08:45 - 12:45, Miércoles 16:45 - 18:45 Segundo cuatrimestre: Martes 08:45 - 12:45, Jueves 08:45 - 10:45

RECOMENDACIONES Y ORIENTACIONES

La asistencia a clase es voluntaria, salvo en las sesiones de evaluación y en las de discusión y presentación de los trabajos prácticos.

CONTEXTO

Esta asignatura "Proyectos y Legislación" constituye la materia "Elaboración de proyectos Informáticos" dentro del módulo de Formación Común a la rama de Informática y se imparte en el cuarto curso.

COMPETENCIAS**1 Competencias generales y básicas.****BÁSICAS**

- CB03** 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.

GENERALES

- CG01** Capacidad para concebir, redactar, organizar, planificar, desarrollar y firmar proyectos en el ámbito de la ingeniería en informática que tengan por objeto, de acuerdo con los conocimientos adquiridos según lo establecido en las competencias básicas, comunes y específicas del título, la concepción, el desarrollo o la explotación de sistemas, servicios y aplicaciones informáticas.
- CG03** Capacidad para diseñar, desarrollar, evaluar y asegurar la accesibilidad, ergonomía, usabilidad y seguridad de los sistemas, servicios y aplicaciones informáticas, así como de la información que gestionan.
- CG07** 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.
- CG10** Conocimientos para la realización de mediciones, cálculos, valoraciones, tasaciones, peritaciones, estudios, informes, planificación de tareas y otros trabajos análogos de informática, de acuerdo con los conocimientos adquiridos según lo establecido en las competencias básicas, comunes y específicas del título.
- 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** Conocimiento y aplicación de 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, de acuerdo con los conocimientos adquiridos según lo establecido en las competencias básicas, comunes y específicas del título.

2 Competencias específicas.**Formacion Comun**

- CC01** 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.



- CC02** Capacidad para planificar, concebir, desplegar y dirigir proyectos, servicios y sistemas informáticos en todos los ámbitos, liderando su puesta en marcha y su mejora continua y valorando su impacto económico y social.
- CC03** 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.
- CC04** Capacidad para elaborar el pliego de condiciones técnicas de una instalación informática que cumpla los estándares y normativas vigentes.
- CC18** Conocimiento de la normativa y la regulación de la informática en los ámbitos nacional, europeo e internacional.

CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

Nombre Bloque Temático

1. Introducción al ordenamiento jurídico y al razonamiento jurídico.
2. La protección jurídica de los datos.
3. Propiedad intelectual e industrial: el caso de la informática.
4. Regulación jurídica de Internet.
5. Contratos de materia informática.
6. Aspectos profesionales y empresariales.

ACTIVIDADES FORMATIVAS

Actividades presenciales

Actividades expositivas

Lección magistral

Actividades prácticas en aula docente

Otras actividades prácticas

ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

Actividades de evaluación presenciales

Actividades de evaluación del estudiante

Examen parcial

Examen final

Realización de trabajos y/o proyectos

RESULTADOS DE APRENDIZAJE / CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- 1 -Explicar los aspectos prácticos de la regulación jurídica de la informática.
- 2 -Explicar las consecuencias sociales y jurídicas del abuso de las tecnologías informáticas.
- 3 -Interpretar y redactar documentación relativa a la contratación informática.

Los resultados 1-2-3 se alinean con los aspectos relevantes de todas las competencias asignadas a la materia.

Los resultados 1-2 se evaluarán mediante exámenes escritos.

El resultado 3 se evaluará mediante trabajos prácticos.

PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN

La evaluación de los alumnos, incluidos los alumnos a tiempo parcial y los deportistas de cualquier rendimiento, se basará en:

- Entrega y/o defensa pública de dos prácticas, consistentes en la elaboración de documentos de los tipos mencionados en los contenidos de la asignatura, o en pequeños ensayos sobre dichos contenidos. La entrega o defensa será obligatoria y deberá realizarse en los plazos fijados.
 - Cuatro exámenes liberatorios de respuesta breve sobre los conocimientos teóricos y prácticos.
- Cada una de estas seis calificaciones tendrá el mismo peso.

La detección de plagio o copia implica la pérdida de la convocatoria.

En la primera convocatoria ordinaria el alumno deberá presentarse a la materia no liberada durante el curso.

En las convocatorias segunda ordinaria y extraordinaria se realizará un examen sobre la totalidad de la materia.

BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS

Básica

- Davara Rodríguez, M. A.: Manual de Derecho Informático. Thompson- Aranzadi, 2008.
- Garriga Domínguez, A.: Fundamentos Éticos y Jurídicos de las TIC. Aranzadi, 2012.
- Pérez de la Cruz, J. L.: Apuntes de la asignatura

Complementaria

- Einar Himma, K. y Tavani, H. T. (eds.): The Handbook of Information and Computer Ethics. Wiley, 2008.
- Tavani, H. T.: Ethics and Technology. Wiley, 2011.



DISTRIBUCIÓN DEL TRABAJO DEL ESTUDIANTE

ACTIVIDAD FORMATIVA PRESENCIAL

Descripción	Horas	Grupo grande	Grupos reducidos
Lección magistral	41.4	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Otras actividades prácticas	18.6	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
TOTAL HORAS ACTIVIDAD FORMATIVA PRESENCIAL	60		

ACTIVIDAD FORMATIVA NO PRESENCIAL

Descripción	Horas
TOTAL HORAS ACTIVIDAD FORMATIVA NO PRESENCIAL	75
TOTAL HORAS ACTIVIDAD EVALUACIÓN	15
TOTAL HORAS DE TRABAJO DEL ESTUDIANTE	

ADAPTACIÓN A MODO VIRTUAL POR COVID19

ACTIVIDADES FORMATIVAS

Escenario A:

Las actividades formativas, excepto la presentación y discusión de trabajos prácticos, se realizarán a distancia, bien mediante video-conferencia síncrona en el horario establecido por el centro, o bien mediante la publicación en el CV de videos con el contenido de dichas actividades y todo el material necesario para su seguimiento

Escenario B:

Todas las actividades formativas se realizarán de forma virtual, bien mediante video-conferencia síncrona en el horario establecido por el centro, o bien mediante la publicación en el CV de videos con el contenido de dichas actividades y todo el material necesario para su seguimiento. La presentación y discusión de trabajos también se realizará de forma virtual.

PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN

Escenario A:

Las pruebas de conocimiento y presentación de trabajos se realizarán de forma presencial

Escenario B:

Las pruebas de conocimiento y presentación de trabajos se realizarán a distancia mediante los recursos proporcionados por el campus virtual.

CONTENIDOS

Sin cambios

TUTORÍAS

Escenario A:

Se realizarán preferentemente en los foros del campus virtual. También se atenderán mediante correo electrónico sin restricción de días. A solicitud de uno o varios alumnos, también se realizarán por videoconferencia.

Escenario B:

Se realizarán preferentemente en los foros del campus virtual. También se atenderán mediante correo electrónico sin restricción de días. A solicitud de uno o varios alumnos, también se realizarán por videoconferencia.