

**FICHA IDENTIFICATIVA****DATOS DE LA ASIGNATURA****Código:** 34862**Nombre:** Aspectos legales de las TIC**Ciclo:** Grado**Créditos ECTS:** 6**Curso académico:** 2026-27**TITULACIONES**

Titulación	Centro	Curso	Periodo
1407 - Grado en Ingeniería Multimedia	Escola Tècnica Superior d'Enginyeria	4	Primer cuatrimestre

MATERIAS

Titulación	Materia	Carácter
1407 - Grado en Ingeniería Multimedia	Aspectos Legales de las TIC y el Sector Audiovisual	OBLIGATORIA

COORDINACIÓN

GARCIA RODRIGUEZ DAVID

RESUMEN

Resumen descriptivo de la asignatura

Esta asignatura se plantea como complemento necesario para el desarrollo profesional de los futuros titulados. Junto a las competencias de carácter tecnológico resulta esencial disponer de conocimientos complementarios que permitan un desarrollo profesional pleno y un ejercicio de la profesión que se atenga a las reglas éticas y jurídicas aplicables.

El conocimiento del significado y aplicación de los conceptos éticos, deontológicos y jurídicos básicos constituye un objetivo necesario para un desempeño profesional adecuado a las exigencias normativas aplicables y a reglas de conducta que eviten incurrir en riesgos innecesarios que pudieran afectar tanto al prestador de servicios de naturaleza multimedia como a los posibles clientes o usuarios de productos y/o aplicaciones.



Por otra parte, la asignatura ofrece un completo panorama del funcionamiento real del mercado laboral y de las implicaciones prácticas que en el mismo plantea el asociacionismo profesional, la presencia de terceros de confianza que acreditan conocimientos y los distintos roles, con sus obligaciones y derechos, que puede asumir un profesional ya sea contratado en régimen laboral o como prestador de servicios.

Además se tratará de proporcionar un conocimiento suficiente de todos aquellos aspectos jurídicos y éticos que operan como requisitos que resulta necesario analizar para diseñar, implementar, probar e implantar proyectos software de manera adecuada.

En lo que se refiere a la parte práctica, el estudiante adquirirá las habilidades necesarias para ser capaz de identificar estos requerimientos éticos y jurídicos, localizar los recursos disponibles y utilizarlos, así como adquirir un vocabulario y habilidades suficientes para ser capaz de desarrollar su tarea en equipos multidisciplinares así como identificar cuando para su desempeño necesita acudir a los servicios o el apoyo de profesionales de otras disciplinas.

iplinas.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

RELACIÓN CON OTRAS ASIGNATURAS DE LA MISMA TITULACIÓN

No se han especificado restricciones de matrícula con otras asignaturas del plan de estudios.

OTROS TIPOS DE REQUISITOS

Sin haber requisitos previos de matrícula, se recomienda haber cursado las siguientes materias/asignaturas:

Empresa

Ingeniería, Sociedad y Universidad. Asimismo, la asignatura posee una relación instrumental con conceptos estudiados en las asignaturas Programación, Ingeniería del Software y Seguridad Informática.

COMPETENCIAS / RESULTADOS DE APRENDIZAJE

1405 -

G1 - Capacidad para relacionar y estructurar información proveniente de diversas fuentes y de integrar ideas y conocimientos. (RD1393/2007)

I11 - Conocimiento de la normativa y la regulación de la informática en los ámbitos nacional, europeo e internacional.

MM15 - Ser capaz de responder profesionalmente a las exigencias de cada paso en un proceso de producción multimedia: mostrando habilidades en confección/comprensión de guiones y comunicación,



diseño gráfico para comunicación, manejo de tecnología de streaming, diseño de web y procesos de producción y post-producción.

MM16 - Conocimiento teórico-práctico de las tecnologías aplicadas a los medios de comunicación audiovisuales (fotografía, radio, sonido, televisión, vídeo, cine, y soportes multimedia).

MM28 - 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 Multimedia.

MM5 - Saber aplicar los recursos teóricos y prácticos para abordar en su globalidad una aplicación multimedia.

MM6 - Concebir, diseñar, y realizar proyectos relacionados con productos multimedia utilizando las metodologías propias de la ingeniería, de gestión de recursos humanos y de economía.

MM7 - Ser capaz de aplicar los principios de diseño y comunicación gráfica audiovisual a los productos multimedia.

MM8 - Integrar los conocimientos de las diferentes tecnologías multimedia para crear productos que ofrezcan soluciones globales adecuadas a cada contexto.

DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS

1. Introducción a la ética

Introducción a la ética

- Definición de profesión y ética
- Ingeniería y ética
- Diferencias entre ética y derecho
- Autorregulación del ejercicio profesional
- ¿Por qué esta importancia creciente de la ética hoy día?

La ética del Ingeniero en Multimedia

- Potenciales problemas sociales causados por el uso de ordenadores
- Delitos Informáticos
- Ética en Ingeniería Multimedia: características principales y principios

La profesión de Ingeniería Multimedia

- Concepto de profesión
- La profesión de Ingeniero Multimedia en España
- Colegios y asociaciones profesionales
- La deontología de la profesión de ingeniero multimedia
- Códigos Profesionales en las TIC
- Códigos en Ingeniería Multimedia
- El encuadre institucional de la profesión informática
- Necesidad de un código profesional en informática



- i) Los diez mandamientos de la ética informática
- j) Códigos deontológicos en informática: ejemplos nacionales e internacionales

2. Colegios Profesionales, Asociaciones Profesionales y entidades de estudio y difusión

Colegios profesionales

- a) Los colegios Españoles de Ingenieros en Informática y su Consejo General
- b) Actividades y servicios del COIICV
- c) Códigos deontológicos de colegios de informática

Asociaciones profesionales

- a) Tipos de asociaciones existentes en España e Internacionales
- b) Beneficios para el profesional
- c) Presentación de las más significativas, como ATI, ALI y AI2 en España, e internacionales como ACM, AEI SEGURIDAD, ISMS, ISACA, etc.
- d) Actividades y servicios de ISACA
- e) Código Ético de ISACA

Entidades de estudio y difusión

- a) Tipos de entidades en España e Internacionales
- b) Beneficios para el profesional y la sociedad
- c) Presentación de las más significativas, como INCIBE, ITGI, IEEE, etc.

3. Normativas de AENOR en el entorno de la Ingeniería Multimedia

Normativas de AENOR en el entorno TIC

- a) La calidad total como una estrategia competitiva aplicada
- b) ¿Qué son las normas ISO?
- c) Clasificación de normas aprobadas en España e Internacionales
- d) Ciclo PDCA
- e) Los Círculos de Calidad
- f) Breve presentación de las normas más importantes
- g) Ámbitos de trabajo del Ingeniero Multimedia
- h) Certificados profesionales de Implantador, Auditor y otros

4. Mercado Laboral

Mercado laboral

- a) Situación actual en España
- b) Expectativas en el extranjero
- c) Perfiles profesionales con mayor futuro

Escenarios actuales y futuros de ejercicio profesional



- a) Factorías de Software
- b) Seguridad de la información
- c) Administración Electrónica
- d) Peritajes informáticos
- e) Servicios de la Sociedad de la Información y de Comercio Electrónico
- f) Ergonomía y acceso de las personas con discapacidad
- g) ERP¿s y gestión empresarial
- h) Otros escenarios de futuro

Certificaciones profesionales

- a) El certificado Vs el título
- b) Algunos de los certificados más populares

5. Habilidades profesionales

Habilidades profesionales:

- a) Presentaciones eficaces
- b) Negociación
- c) Redacción y exposición
- d) Trabajo en equipo

6. Introducción al Derecho

Introducción al Derecho:

- a) El Ordenamiento jurídico.
- b) Las Fuentes del Derecho. Tipos de normas.
- c) Las normas jurídicas como *¿estado del arte¿*. Diseño informático y cumplimiento normativo.

7. El derecho fundamental a la protección de datos (I). Protección constitucional de la vida privada

Protección constitucional de la vida privada.

- a) Los derechos a la intimidad personal y familiar, al honor y a la propia imagen.
- b) La inviolabilidad del domicilio y el secreto de las comunicaciones.
- c) El derecho fundamental a la protección de datos.

Normativa del derecho fundamental a la protección de datos (I): El Reglamento (EU) 2016/679 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 (Reglamento General de Protección de Datos) y la Ley Orgánica 3/2018, de 5 de diciembre, de Protección de datos personales y garantía de los derechos digitales:

- a) Conceptos básicos
- b) Principios de protección de datos
- c) Los derechos de acceso, rectificación, oposición, supresión, portabilidad y limitación del tratamiento
- d) Responsable y encargado del tratamiento. Especial consideración a la protección de datos y seguridad desde el diseño y por defecto, y la evaluación de impacto relativa a la protección de datos»



8. El derecho fundamental a la protección de datos (II).

El derecho fundamental a la protección de datos (II):

- a) Deber de secreto.
- b) Medidas de seguridad.
- c) Auditoría de seguridad y auditoría LOPD.
- d) Privacy by Design y Privacy Impact Assessment.
- e) Responsabilidad y regimen sancionador.

9. Derecho Penal. Especialidades digitales.

- a) Delitos contra la intimidad.
- b) Estafas informáticas: Phishing y Pharming.
- c) La suplantación de identidad.
- d) Delitos contra los menores.
- e) Delitos contra la propiedad intelectual
- f) Daño informático (Cracking y ramsomware)
- g) La prueba electrónica

10. Comercio electrónico. Propiedad intelectual.

Comercio electrónico. Ley 34/2002, de 11 de julio, de servicios de la sociedad de la información y de comercio electrónico (LSSI).

Ley 3/2014, de 27 de marzo, por la que se modifica el texto refundido de la Ley General para la Defensa de los Consumidores y Usuarios y otras leyes complementarias.

- a) Obligaciones básicas de los prestadores de servicios. Régimen de responsabilidad.
- b) Contratación electrónica.
- c) Comunicaciones comerciales por medios electrónicos.
- d) Responsabilidad y regimen sancionador.

Propiedad intelectual

- a) Conceptos básicos.

Propiedad industrial.

- a) Los nombres de dominio.
- b) Marcas.
- c) Patentes.

Derecho de autor

- a) Ley de propiedad intelectual y copyright.
- b) Modelos alternativos: Creative Commons
- c) La propiedad intelectual sobre el software. Licencias libres y de código abierto.



11. Identidad digital, firma electrónica e inteligencia artificial.

La identidad digital.

- Conceptos básicos. Reglamentos (UE) 910/2014 relativo a la identificación electrónica y los servicios de confianza para las transacciones electrónicas en el mercado interior (eIDAS) y 1183/2024
- Tipologías de firma electrónica. Valor probatorio.
- Certificados electrónicos.
- La identificación de ciudadanos y de la administración en el procedimiento administrativo electrónico.
- Requisitos para la tramitación electrónica.

La Inteligencia Artificial. Reglamento (UE) 2024/1732

- Conceptos básicos.
- Aspectos legales

VOLUMEN DE TRABAJO (HORAS)

ACTIVIDADES PRESENCIALES

Actividad	Horas
Teoría	30,00
Prácticas en aula	20,00
Laboratorio	10,00
Total horas	60,00

ACTIVIDADES NO PRESENCIALES

Actividad	Horas
Asistencia a otras actividades	0,00
Elaboración de trabajos individuales o en grupo	16,00
Estudio y trabajo autónomo	26,00
Preparación de clases	32,00
Preparación de actividades de evaluación	8,00
Resolución de casos prácticos	8,00
Total horas	90,00

METODOLOGÍA DOCENTE

Las actividades formativas se desarrollarán de acuerdo con la siguiente distribución:



- Actividades teóricas.

En las clases teóricas se desarrollarán los temas proporcionando una visión global e integradora, analizando con mayor detalle los aspectos clave y de mayor complejidad, fomentando, en todo momento, la participación del estudiante.

- Actividades prácticas.

Complementan las actividades teóricas con el objetivo de aplicar los conceptos básicos y ampliarlos con el conocimiento y la experiencia que vayan adquiriendo durante la realización de los trabajos propuestos. Comprenden los siguientes tipos de actividades:

- Clases de problemas y cuestiones en aula
- Sesiones de discusión y resolución de problemas y ejercicios previamente trabajados por los estudiantes
- Prácticas y seminarios en aula informática
- Trabajos en grupo para planificación y desarrollo de proyectos software y generación de dinámicas de grupo.
- Tutorías programadas (individualizadas)

Para la ejecución de estas actividades, el grupo teórico se subdividirá en subgrupos de menor tamaño (20 personas como máximo) de acuerdo a la necesidad.

- Trabajo personal del estudiante.

Preparación de clases y exámenes (estudio). Esta tarea se realizará de manera individual e intenta potenciar el trabajo autónomo.



- Trabajo en pequeños grupos.

Realización, por parte de pequeños grupos de estudiantes (3-4) de trabajos, cuestiones, problemas fuera del aula. Esta tarea complementa el trabajo individual y las actividades prácticas y fomenta la capacidad de integración en grupos de trabajo.

Se utilizará la plataforma de e-learning (Aula Virtual) de la Universitat de València como soporte de comunicación con los estudiantes. A través de ella se tendrá acceso al material didáctico utilizado en clase, así como los problemas y ejercicios a resolver.

EVALUACIÓN

En la evaluación de esta asignatura hay que considerar que está integrada por dos bloques de contenidos claramente diferenciados: ¿Ética y Profesión¿ y ¿Legislación¿. Cada bloque del temario tendrá un peso del 50¿% en la nota final de la asignatura, calculada como la media aritmética de las calificaciones de ambos bloques. Es necesario la obtención de una puntuación mínima de 4 puntos (sobre 10) en cada uno de los bloques (¿Ética y Profesión¿ y ¿Legislación¿) para aprobar la asignatura. Se valorará activamente la implicación del alumnado en el proceso de enseñanza-aprendizaje, teniendo en cuenta la asistencia regular a las actividades presenciales previstas, la entrega de los ejercicios propuestos y la participación en la resolución de los mismos, completándose con la realización de una prueba objetiva. De acuerdo con este planteamiento, la calificación final de la asignatura en la primera convocatoria se obtendrá según las dos opciones siguientes:

OPCIÓN A:

Este es el método principal y se aplica de forma independiente para cada uno de los bloques de contenido (¿Ética y Profesión¿ y ¿Legislación¿). Para poder aplicar este tipo de evaluación será necesario un índice de asistencia a las clases prácticas de cada bloque superior al 75¿% y haber entregado al menos el 75¿% de



los trabajos requeridos en cada bloque. Solo se considerarán válidamente entregados los trabajos presentados antes de la fecha máxima estipulada por el profesor, tanto los ejercicios propuestos en clase (teoría y prácticas), como los ejercicios de laboratorio. La nota final de cada uno de los bloques se calculará conforme a los siguientes criterios de evaluación:

1) Evaluación continua: Participación y trabajo realizado durante el semestre (casos prácticos, trabajos encargados y otras pruebas objetivas realizadas durante el semestre). Tendrán un peso del 50 % sobre la nota final. El profesor de cada uno de los bloques de contenido estipulará los criterios de evaluación de las entregas, así como su peso en la nota final de la "Evaluación continua". Los trabajos prácticos que se llevan a cabo durante transcurso de las clases no son recuperables.

2) Prueba objetiva individual: consistente en un examen o prueba de conocimiento, que comprenderá tanto cuestiones teóricas como prácticas, con un peso del 50 % sobre la nota final. Para que pueda computarse la nota final de cada bloque de contenido, la evaluación continua y la prueba objetiva individual deberán tener un valor superior a 4 puntos sobre 10.

OPCIÓN B:

Se aplicará a los estudiantes que no hayan cumplido con las condiciones previstas en la opción A. En este caso, la evaluación consistirá en una "prueba objetiva individual" consistente en un examen o prueba de conocimiento, que comprenderá tanto cuestiones teóricas como prácticas, con un peso del 100 % sobre la nota final. La nota final será el resultado de la prueba objetiva individual que, en ningún caso, podrá ser superior a 7,0 puntos sobre 10. La nota necesaria para aprobar cada parte de la asignatura deberá tener un valor superior a 5 puntos sobre 10.

En aquellos casos en los que pueda haber discrepancia sobre qué opción aplicar, se aplicará aquella que pueda resultar más favorable para el estudiante, siempre que cumpla con todos los requisitos necesarios para su aplicación.

En cualquier caso, la evaluación de la asignatura se hará de acuerdo con el Reglamento de evaluación y calificación de la Universitat de València para los títulos de grado y máster aprobado por Consejo de Gobierno de 30 de mayo de 2017 (ACGUV 108/2017).

La copia o plagio manifiesto de cualquier actividad que forma parte de la evaluación supondrá la imposibilidad de superar la asignatura, sometiéndose seguidamente a los procedimientos disciplinarios oportunos indicados en el PROTOCOLO DE ACTUACIÓN ANTE PRÁCTICAS FRAUDULENTAS EN LA UNIVERSITAT DE VALÈNCIA (ACGUV 123/2020).

BIBLIOGRAFÍA

- Referencia b1: Nieto, Alejandro. Una introducción al derecho. Tirant lo Blanch, Valencia 2019.
- Referencia b2: Asociación de profesores de derecho civil. Protección de datos personales. Tirant lo Blanch. Valencia 2020.
- Referencia b3: María del Rosario de Miguel Molina y Juan Oltra Gutiérrez. Deontología y Aspectos Legales de la Informática: Cuestiones Éticas, Jurídicas y



Técnicas Básicas. Universidad Politécnica de Valencia. Servicio de Publicaciones, 2007 ISBN 9788483631126

- Referencia c1: Lessig, Lawrence. Por una cultura libre: cómo los grandes grupos de comunicación utilizan la tecnología y la ley para clausurar la cultura y controlar la creatividad. 1a edición. Madrid: Traficantes de Sueños, 2005. Referencia c2: Lessig, Lawrence, Florencio Cabello, and María Acuyo. El código 2.0. 1a edición. Madrid: Traficantes de sueños, 2009. Referencia c3: Lessig, Lawrence, and Ernesto Alberola. El código y otras leyes del ciberespacio. Madrid: Taurus, 2001. - Lessig, Lawrence, Florencio Cabello, and María García Perulero. Remix: cultura de la remezcla y derechos de autor en el entorno digital. Barcelona: Icaria, 2012. Referencia c4: Lessig, Lawrence. The future of ideas: The fate of the commons in a connected world. Vintage, 2002. Referencia c5: Raymond, Eric S. The Cathedral and the Bazaar: Musings on Linux and Open Source by an Accidental Revolutionary. Revised and expanded edition. Sebastopol, California: OReilly, 2001. Referencia c6: Peguera Poch, Miquel. Derecho y nuevas tecnologías. UOC, Barcelona, 2005. Referencia c7: John Wecker, Douglas Adeney. Ética Informática y de las Ciencias de la Información. Fragua, 1999. ISBN 2910007044977 .