

**FITXA IDENTIFICATIVA****DADES DE L'ASSIGNATURA****Codi:** 34862**Nom:** Aspectes legals de les TIC**Cicle:** Grau**Crèdits ECTS:** 6**Curs acadèmic:** 2026-27**TITULACIONS**

Titulació	Centre	Curs	Període
1407 - Grau en Enginyeria Multimedia	Escola Tècnica Superior d'Enginyeria	4	Primer quadrimestre

MATÈRIES

Titulació	Matèria	Caràcter
1407 - Grau en Enginyeria Multimedia	Aspectes legals de les TIC i el sector audiovisual	OBLIGATÒRIA

COORDINACIÓ

GARCIA RODRIGUEZ DAVID

RESUM

Aquesta assignatura es planteja com complement necessari per al desenvolupament professional dels futurs titulats. Al costat de les competències de caràcter tecnològic resulta essencial disposar de coneixements complementaris que permeten un desenvolupament professional ple i un exercici de la professió que s'atinga a les regles ètiques i jurídiques aplicables.

El coneixement del significat i aplicació dels conceptes ètics, deontològics i jurídics bàsics constitueix un objectiu necessari per realitzar l'activitat professional de manera adequada a les exigències normatives aplicables i a regles de conducta que eviten incórrer en riscos innecessaris que puguin afectar tant al prestador de serveis de naturalesa multimèdia com als possibles clients o usuaris de productes i/o aplicacions.

Per altra banda, l'assignatura ofereix un complet panorama del funcionament real del mercat laboral i de les implicacions pràctiques que en el mateix planteja l'associacionisme professional, la presència de



tercers de confiança que acrediten coneixements i els diferents rols, amb les seves obligacions i drets, que pot assumir un professional ja siga contractat en règim laboral o com prestador de serveis.

A més es tractarà de proporcionar un coneixement suficient de tots aquells aspectes jurídics i ètics que operen com requisits que resulta necessari analitzar per a dissenyar, implementar, provar i implantar projectes programari de manera adequada.

Pel que fa a la part pràctica, l'estudiant adquirirà les habilitats necessàries per a ser capaç d'identificar aquests requeriments ètics i jurídics, localitzar els recursos disponibles i utilitzar-los, així com adquirir un vocabulari i habilitats suficients per a ser capaç de desenvolupar la seva tasca en equips multidisciplinars així com identificar quan per al seu acompliment necessita acudir als serveis o el suport de professionals d'altres disciplines.

s multidisciplinars així com identificar quan per al seu acompliment necessita acudir als serveis o el suport de professionals d'altres disciplines.

CONEXIMENTS PREVIS

RELACIÓ AMB ALTRES ASSIGNATURES DE LA MATEIXA TITULACIÓ

No s'ha especificat restriccions de matrícula amb altres assignatures del pla d'estudis.

ALTRES TIPUS DE REQUISITS

Sense haver requisits previs de matrícula, es recomana haver cursat les següents matèries/assignatures:

Empresa

Enginyeria, Societat i Universitat. Així mateix, l'assignatura posseeix una relació instrumental amb conceptes estudiats en les assignatures Programació, Enginyeria del Programari i Seguretat Informàtica

COMPETÈNCIES / RESULTATS D' APRENTATGE

1405 -

G1 - Capacitat per a relacionar i estructurar informació provinent de diverses fonts i d'integrar idees i coneixements. (RD1393/2007)

I11 - Coneixement de la normativa i la regulació de la informàtica en els àmbits nacional, europeu i internacional.

MM15 - Ser capaç de respondre professionalment a les exigències de cada pas en un procés de producció multimèdia: mostrant habilitats en confecció/comprensió de guions i comunicació, disseny gràfic per a comunicació, maneig de tecnologia de streaming, disseny de web i processos de producció i post-producció.

MM16 - Coneixement teoricopràctic de les tecnologies aplicades als mitjans de comunicació audiovisuals (fotografia, ràdio, so, televisió, vídeo, cine, i suports multimèdia).

MM28 - Capacitat per a resoldre problemes amb iniciativa, presa de decisions, autonomia i creativitat.



Capacitat per a saber comunicar i transmetre els coneixements, habilitats i destreses de la professió d'Enginyer Multimèdia.

MM5 - Saber aplicar els recursos teòrics i pràctics per a abordar en la seua globalitat una aplicació multimèdia.

MM6 - Concebre, dissenyar, i realitzar projectes relacionats amb productes multimèdia utilitzant les metodologies pròpies de l'enginyeria, de gestió de recursos humans i d'economia.

MM7 - Ser capaç d'aplicar els principis de disseny i comunicació gràfica audiovisual als productes multimèdia.

MM8 - Integrar els coneixements de les diferents tecnologies multimèdia per a crear productes que oferisquen solucions globals adequades a cada context.

DESCRIPCIÓ DE CONTINGUTS

1. Introducció a l'ètica

Introducció a l'ètica

- a) Definició de professió i ètica
- b) Enginyeria i ètica
- c) Diferències entre ètica i dret
- d) Autorregulació de l'exercici professional
- i) Perquè aquesta importància creixent de l'ètica avui dia?

L'ètica de l'Enginyer en Multimèdia

- a) Potencials problemes socials causats per l'ús d'ordinadors
- b) Delictes Informàtics
- c) Ètica en Enginyeria Multimèdia: característiques principals i principis

La professió d'Enginyeria Multimèdia

- a) Concepte de professió
- b) La professió d'Enginyer Multimèdia a Espanya
- c) Col·legis i associacions professionals
- d) La deontologia de la professió d'informàtic
- i) Codis Professionals en les TIC
- f) Codis en Enginyeria Multimèdia
- g) L'enquadrament institucional de la professió informàtica
- h) Necessitat d'un codi professional en multimèdia
- i) Els deu manaments de l'ètica informàtica
- j) Codis deontològics en informàtica: exemples nacionals i internacionals



2. Col·legis Professionals, Associacions Professionals i entitats d'estudi i difusió

Col·legis professionals

- a) Els col·legis Espanyols d'Enginyers en Informàtica i el seu Consell General
- b) Activitats i serveis del COIICV.
- c) Codis deontològics de col·legis d'informàtica

Associacions professionals

- a) Tipus d'associacions existents a Espanya i Internacionals
- b) Beneficis per al professional
- c) Presentació de les més significatives, com ATI, ALI i AI2 a Espanya, i internacionals com ACM, AEI, SEGURETAT, ISMS, ISACA etc.
- d) Activitats i serveis d'ISACA
- i) Codi Ètic d'ISACA

Entitats d'estudi i difusió

- a) Tipus d'entitats a Espanya i Internacionals
- b) Beneficis per al professional i la societat
- c) Presentació de les més significatives, com INCIBE, ITGI, IEEE, etc.

3. Normatives d'AENOR en l'entorn TIC

Normatives d'AENOR en l'entorn de l'Enginyeria Informàtica

- a) La qualitat total com una estratègia competitiva aplicada
- b) Què són les normes ISO?
- c) Classificació de normes aprovades a Espanya i Internacionals
- d) Cicle PDCA
- i) Els Cercles de Qualitat
- f) Breu presentació de les normes més importants
- g) Àmbits de treball de l'Enginyer Informàtic
- h) Certificats professionals d'Implantador, Auditor i altres

4. Mercat laboral

Mercat laboral

- a) Situació actual a Espanya
- b) Expectatives en l'estranger
- c) Perfils professionals amb major futur

Escenaris actuals i futurs d'exercici professional

- a) Factories de Programari
- b) Seguretat de la informació
- c) Administració Electrònica
- d) Peritacions informàtiques
- i) Serveis de la Societat de la Informació i de Comerç Electrònic



- f) Ergonomia i accés de les persones amb discapacitat
- g) ERP's i gestió empresarial
- h) Altres escenaris de futur

5. Habilitats professionals

Habilitats professionals:

- a) Presentacions eficaces
- b) Negociació
- c) Redacció i exposició
- d) Treball en equip

6. Introducció al Dret

Introducció al Dret:

- a) L'Ordenament jurídic.
- b) Les Fonts del Dret. Tipus de normes.
- c) Les normes jurídiques com estat de l'art. Disseny informàtic i compliment normatiu

7. El dret fonamental a la protecció de dades (I). Protecció constitucional de la vida privada.

Protecció constitucional de la vida privada.:

- a) Els drets a la intimitat personal i familiar, a l'honor i a la pròpia imatge.
- b) La inviolabilitat del domicili i el secret de les comunicacions.
- c) El dret fonamental a la protecció de dades.

Normativa del dret fonamental a la protecció de dades (I): El Reglament (EU) 2016/679 relatiu a la protecció de les persones físiques pel que fa al tractament de dades personals i a la lliure circulació d'aquestes dades (Reglament General de Protecció de Dades) i la Llei orgànica 3/2018, de 5 de desembre, de Protecció de dades personals i garantia dels drets digitals:

- a) Conceptes bàsics
- b) Principis de protecció de dades
- c) Els drets d'accés, rectificació, oposició, supressió, portabilitat i limitació del tractament
- d) Responsable i encarregat del tractament. Especial consideració a la protecció de dades i seguretat del disseny i per defecte, i l'avaluació d'impacte relativa a la protecció de dades»

8. El dret fonamental a la protecció de dades (II).

- a) Deure secret.
- b) Mesures de seguretat.
- c) Auditoria de seguretat i auditoria LOPD.
- d) Privacy by Design i Privacy Impact Assesment.
- i) Responsabilitat i règim sancionador.



9. Dret Penal. Especialitats digitals.

- a) Delictes contra la intimitat.
- b) Estafes informàtiques: Phishing i Pharming.
- c) La suplantació d'identitat.
- d) Delictes contra els menors.
- e) Delictes contra la propietat intel·lectual
- f) Mal informàtic (Cracking i ransomware)
- g) La prova electrònica

10. Comerç electrònic. Propietat intel·lectual.

Comerç electrònic. Llei 34/2002, d'11 de juliol, de serveis de la societat de la informació i de comerç electrònic (LSSI).

Llei 3/2014, de 27 de març, per la qual es modifica el text refós de la Llei General per a la Defensa dels Consumidors i Usuaris i altres lleis complementàries.

- a) Obligacions bàsiques dels prestadors de serveis. Règim de responsabilitat.
- b) Contractació electrònica.
- c) Comunicacions comercials per mitjans electrònics.
- d) Responsabilitat i règim sancionador.

Propietat intel·lectual

- a) Conceptes bàsics.

Propietat industrial.

- a) Els noms de domini.
- b) Marques.
- c) Patents.

Dret d'autor

- a) Llei de propietat intel·lectual i copyright.
- b) Models alternatius: Creative Commons
- c) La propietat intel·lectual sobre el programari. Llicències lliures i de codi obert.

11. Identitat digital, signa electrònica i intel·ligència artificial.

La identitat digital.

- a) Conceptes bàsics. Reglaments (UE) 910/2014 relatiu a la identificació electrònica i els serveis de confiança per a les transaccions electròniques al mercat interior (eIDAS) i 1183/2024
- b) Tipologies de signatura electrònica. Valor probatori.
- c) Certificats electrònics.
- d) La identificació de ciutadans i de l'administració en el procediment administratiu electrònic.
- e) Requisits per a la tramitació electrònica.

La Intel·ligència Artificial. Reglament (UE) 2024/1732

- a) Conceptes bàsics.



b) Aspectes legals

VOLUM DE TREBALL (HORES)**ACTIVITATS PRESENCIALS**

Activitat	Hores
Teoria	30,00
Pràctiques a l'aula	20,00
Laboratori	10,00
Total hores	60,00

ACTIVITATS NO PRESENCIALS

Activitat	Hores
Assistència a altres activitats	0,00
Elaboració de treballs individuals o en grup	16,00
Estudi i treball autònom	26,00
Preparació de classes	32,00
Preparació d'activitats d'avaluació	8,00
Resolució de casos pràctics	8,00
Total hores	90,00

METODOLOGIA DOCENT

Les activitats formatives es desenvoluparan d'acord amb la següent distribució:

- • Activitats teòriques.

En les classes teòriques es desenvoluparan els temes proporcionant una visió global i integradora, analitzant amb major detall els aspectes clau i de major complexitat, fomentant, en tot moment, la participació de l'estudiant.



- Activitats pràctiques.

Complementen les activitats teòriques amb l'objectiu d'aplicar els conceptes bàsics i ampliar-los amb el coneixement i l'experiència que vagen adquirint durant la realització dels treballs proposats.

Comprenen els següents tipus d'activitats:

- Classes de problemes i qüestions en aula
- Sessions de discussió i resolució de problemes i exercicis prèviament treballats pels estudiants
- Pràctiques i seminaris en aula informàtica
- Treballs en grup per a planificació i desenvolupament de projectes programari i generació de dinàmiques de grup.
- Tutories programades (individualitzades)

Per a l'execució d'aquestes activitats, el grup teòric se subdividirà en subgrups de menor grandària (20 alumnes com a màxim) d'acord a la necessitat.

- Treball personal de l'estudiant.

Preparació de classes i exàmens (estudi). Aquesta tasca es realitzarà de manera individual i intenta potenciar el treball autònom.



- Treball en menuts grups.

Realització, per part de menuts grups d'estudiants (3-4) de treballs, qüestions, problemes fora de l'aula. Aquesta tasca complementa el treball individual i les activitats pràctiques i fomenta la capacitat d'integració en grups de treball.

S'utilitzarà la plataforma d'e-learning (Aula Virtual) de la Universitat de València com suport de comunicació amb els estudiants. A través d'ella es tindrà accés al material didàctic utilitzat en classe, així com els problemes i exercicis a resoldre.

rave; accés al material didàctic utilitzat en classe, així com els problemes i exercicis a resoldre.

span>

AVALUACIÓ

En l'avaluació d'aquesta assignatura cal considerar que està integrada per dos blocs de continguts clarament diferenciats: "Ètica i Professi3" i "Legislació". Cada bloc del temari tindrà un pes del 50% en la nota final de l'assignatura, calculada com la mitjana aritmètica de les qualificacions de tots dos blocs. És necessari l'obtenci3 d'una puntuaci3 m3nima de 4 punts (sobre 10) en cadascun dels blocs ("Ètica i Professi3" i "Legislació") per a aprovar l'assignatura. Es valorarà activament la implicaci3 de l'alumne en el procés d'ensenyament-aprenentatge, tenint en compte l'assistència regular a les activitats presencials previstes, el lliurament dels exercicis proposats i la participaci3 en la resoluci3 d'aquests, completant-se amb la realitzaci3 d'una prova objectiva. D'acord amb aquest plantejament, la qualificaci3 final de l'assignatura s'obtindrà segons les dues opcions següents:

OPCI3 A:

Aquest és el mètode principal i s'aplica de manera independent per a cadascun dels blocs de contingut ("Ètica i Professi3" i "Legislació"). Per a poder aplicar aquest tipus d'avaluaci3 serà necessari un índex d'assistència a les classes pràctiques de cada bloc superior al 75% i haver lliurat almenys el 75% dels



treballs requerits en cada bloc. Només es consideraran vàlidament lliurats els treballs presentats abans de la data màxima estipulada pel professor, tant els exercicis proposats en classe (teoria i pràctiques), com els exercicis de laboratori. La nota final de cadascun dels blocs es calcularà conforme als següents criteris d'avaluació:

1) Avaluació contínua: Participació i treball realitzat durant el semestre (casos pràctics, treballs encarregats i altres proves objectives realitzades durant el semestre). Tindran un pes del 50% sobre la nota final. El professorat de cadascun dels blocs de contingut estipularà els criteris d'avaluació dels lliuraments, així com el seu pes en la nota final de l'Avaluació contínua. Els treballs pràctics que es duen a terme durant transcurso de les classes no són recuperables.

2) Prova objectiva individual: consistent en un examen o prova de coneixement, que comprendrà tant qüestions teòriques com pràctiques, amb un pes del 50% sobre la nota final. Perquè pugui computar-se la nota final de cada bloc de contingut, l'avaluació contínua i la prova objectiva individual hauran de tenir un valor superior a 4 punts sobre 10.

OPCIÓ B:

S'aplicarà als estudiants que no hagin complert amb les condicions previstes en l'opció A. En aquest cas, l'avaluació consistirà en una "prova objectiva individual" consistent en un examen o prova de coneixement, que comprendrà tant qüestions teòriques com pràctiques, amb un pes del 100% sobre la nota final. La nota final serà el resultat de la prova objectiva individual que, en cap cas, podrà ser superior a 7,0 punts sobre 10.

La nota necessària per a aprovar cada part de l'assignatura haurà de tenir un valor superior a 5 punts sobre 10. En aquells casos en els quals pugui haver-hi discrepància sobre quina opció aplicar, s'aplicarà aquella que pugui resultar més favorable per a l'estudiant, sempre que compleixi amb tots els requisits necessaris per a la seva aplicació.

En qualsevol cas, l'avaluació de l'assignatura es farà d'acord amb el Reglament d'avaluació i qualificació de la Universitat de València per als títols de grau i màster aprovat per Consell de Govern de 30 de maig de 2017 (ACGUV 108/2017).

La còpia o plagi manifest de qualsevol activitat que forma part de l'avaluació suposarà la impossibilitat de superar l'assignatura, sotmetent-se seguidament als procediments disciplinaris oportuns indicats en el **PROTOCOL D'ACTUACIÓ DAVANT PRÀCTIQUES FRAUDULENTESA LA UNIVERSITAT DE VALÈNCIA** (ACGUV 123/2020).

BIBLIOGRAFIA

- 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 .