

Marco legal digital

En la siguiente programación y temario se abordan los conceptos básicos y las cuestiones fundamentales de la nueva realidad digital de la sociedad y de la empresa a la que se enfrentan los jóvenes demandantes de empleo.

Programación

Sesión	Horas	Unidades	Contenido
1	4	Unidades 0 y 1	Teórico
2	4	Unidades 2 y 3	Teórico – Práctico
3	4	Unidades 4 y 5	Teórico – Práctico
4	4	Unidades 6 y 7	Teórico – Práctico
5	4	Unidades 8 y 9	Teórico – Práctico
Total horas	20		

Temario

Unidad 0. Presentación del curso (1 hora)

Programa y metodología.

Equipo docente.

Objetivos y contenidos del curso.

Participantes: ronda de presentación (qué han estudiado y/o estudian y qué expectativas tienen del curso)

Instalación de la aplicación *Kahoot!* en los dispositivos móviles de los participantes.

Unidad 1. Internet. Redes sociales (3 horas)

Teoría (2 horas)

- El derecho de Internet: La ordenación jurídica de Internet.
- Identidad corporativa digital
- Reputación corporativa digital
- Aspectos legales de una página web

(45 minutos + 15 minutos test Kahoot! = 1 hora)

- La regulación de las Redes Sociales.
- Aspectos legales de las principales redes sociales
- El community manager: definición y régimen legal

(45 minutos + 15 minutos test Kahoot! = 1 hora)

Práctica (1 hora)

Explicación y análisis de avisos legales de páginas web y redes sociales

Unidad 2. El comercio electrónico. Correo electrónico. (2 horas)

Teoría (1 hora)

- Aspectos legales del e-commerce. Normativa europea y española.
- Los contratos electrónicos: efectos y validez jurídica.
- SEO y SEM
- Comunicaciones electrónicas: tipos y validez legal
- Utilización correcta y legal del correo electrónico

(45 minutos + 15 minutos test Kahoot! = 1 hora)

Práctica (1 hora)

- Análisis de una tienda virtual

Unidad 3. Certificados digitales (2 horas)

Teoría (1 hora)

- Definición y tipos
- FNMT y DNle
- Usos: autenticación, identificación y firma electrónica.

(45 minutos + 15 minutos test Kahoot !)

Práctica (1 hora)

- Gestión de certificados digitales
- Uso de firmadores digitales

Unidad 4. Sociedad de la información. (2 horas)

Teoría (1 hora)

- Concepto de la sociedad de la información
- Prestadores y servicios de la sociedad de la información.
- Servicios de la sociedad de la información

(45 minutos + 15 minutos test Kahoot !)

Práctica (1 hora)

Análisis de contratos (hosting y diseño de página web)

Unidad 5. Nuevas realidades digitales (2 horas)

- Nuevas tecnologías de tratamiento de la información:
 - o Cloud Computing.
 - o Big Data.
 - o Internet de las cosas.
 - o RFID.
 - o Inteligencia artificial
 - o Herramientas análisis comportamiento.
- Nueva realidad económica:
 - o Blockchain
 - o Criptomonedas (bitcoin, ethereum, etc.)
 - o Pagos electrónicos
- La Administración electrónica:
 - o Sedes electrónicas
 - o Apoderamientos electrónicos
 - o Procedimiento administrativo digital

Práctica (1 hora)

Acceder y analizar servicios de la e-Administración

Unidad 6. Prestadores cualificados servicios de confianza (2 horas)

Teoría (1 hora)

- Concepto.
- Régimen legal.
- Servicios.

(45 minutos + 15 minutos test Kahoot !)

Práctica (1 hora)

- Uso de sus servicios

Unidad 7. Protección de datos de carácter personal. (2 horas)

Teoría (1 hora)

- Intimidad, Privacidad y Protección de Datos de carácter personal.
- Conceptos básicos
- Régimen legal
 - o Reglamento General de Protección de Datos
 - o Ley Orgánica de Protección de Datos
- Derechos de los interesados

Práctica (1 hora)

- Reclamaciones de los interesados y atención de sus derechos

Unidad 8. Seguridad de la información. (2 horas)

Teoría (1 hora)

- Aspectos legales
- Aspectos técnicos
- Introducción a ISO 27001
- Plan Director de Seguridad
- Ciberamenazas, fraudes y estafas en Internet

(45 minutos + 15 minutos test Kahoot !)

Práctica (1 hora)

- Herramientas INCIBE

Unidad 9. Internet y propiedad intelectual. (2 horas)

Teoría (1 hora)

- Internet y propiedad intelectual.
- Derechos de autor.
- Reproducción, comunicación y distribución.
- Nombre de dominio.
- Copyright vs. Copyleft

(45 minutos + 15 minutos test Kahoot !)

Práctica (1 hora)

- Recursos open source