

Plan Docente

- **Curso:** Derecho Digital
 - **Créditos:** 6 ECTS
 - **Programa:** Marketing y Comunicación Digital
 - **Módulo:** Asignatura de formación básica
 - **Materia:** Derecho
 - **Código:** 802173
 - **Abreviación:** MA08
 - **Coordinadora de la materia:** Dr. Joaquín Marques
 - **Año académico:** 2022-2023
 - **Convocatoria:** Octubre
 - **Semestre:** Primero (tercer curso, semestre otoño)
 - **Campus:** Barcelona
 - **Última revisión:** 04/04/2022
 - **Aprobación:** 04/04/2022
 - **Publicación:** 30/04/2022
-

00 Contenidos

00 Contenidos.....	2
01 Profesorado.....	3
01.1 Coordinadora de la materia	3
02 Presentación.....	3
02.1 Descripción.....	3
02.2 Aplicaciones profesionales relevantes	4
03 Competencias	4
03.1 Competencias de la materia	4
04 Programa.....	6
05 Metodología docente	7
06 Resultados del Aprendizaje.....	8
07 Evaluación	9
08 Recursos de aprendizaje	9
09 Código de Conducta académica	10
10 Bibliografía	11
10.1 Bibliografía básica.....	11
10.2 Bibliografía complementaria	11

01 Profesorado

01.1 Coordinadora de la materia

Dr. Joaquín Marques

joaquin.marques@campus.eae.es

02 Presentación

02.1 Descripción

La asignatura de Derecho digital pretende dar unos conocimientos jurídicos a los estudiantes de marketing y comunicación digital para enfrentarse al mundo laboral sabiendo cual es el marco normativo de su actividad profesional y desarrollarse en ella dentro de la legalidad.

Mediante el estudio de las diferentes normas internacionales, europeas y nacionales, aplicadas a casos prácticos sobre sentencias, se pretende que el alumno adquiera un conocimiento profundo de lo que es legal dentro del mundo digital especialmente aquellas materias relacionadas con el marketing y la comunicación empresarial online.

Esto implica por la transversalidad de la temática derecho digital, que el alumno va a ver unas pinceladas de varias de las disciplinas del derecho que tienen su repercusión en el mundo digital: derecho público, laboral, mercantil (especialmente publicidad desleal y propiedad intelectual) civil, penal y tributario.

La asignatura analiza todas las situaciones e interrogantes legales en la actualidad en el mundo digital y cómo afectan a las vidas de los estudiantes y futuros profesionales. Su utilidad es también para la vida personal del estudiante pues las nuevas generaciones ya viven el mundo digital en todas las facetas de su vida y sus relaciones con los demás.

02.2 Aplicaciones profesionales relevantes

Es imprescindible que el alumno sepa el marco legal donde se va a desarrollar profesionalmente. Estas normas específicas del mundo digital impactan en la actividad del futuro profesional de tal forma que pueden llegar por la inobservancia de estas leyes aunque sea por falta de diligencia, a sanciones económicas graves o al cierre de los negocios.

También es interesante que reconozca las actividades ilegales de otros actores con los que puede interactuar para poder evitarlos o denunciarlos y tomar decisiones profesionales acertadas y éticas que le evitarán problemas jurídicos y al final económico.

El derecho digital es útil no sólo en su vida profesional sino también en su vida diaria personal.

03 Competencias

03.1 Competencias de la materia

Competencias 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.
- CB04 – Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

Competencias generales

- CG02 – Comunicarse de forma oral y escrita con otras personas sobre los resultados del aprendizaje, de la elaboración del pensamiento y de la toma de decisiones; participar en debates sobre temas de la propia especialidad.

CG09 – Conocer y entender la organización de una empresa y las ciencias que definen su actividad; capacidad para entender las normas laborales y las relaciones entre la planificación, las estrategias industriales y comerciales, la calidad y el beneficio.

Competencias transversales

CT04 – Integrarse en cualquier área funcional de la empresa y/o organización y desempeñar con profesionalidad cualquier labor de gestión asignada.

CT10 – Usar habitualmente las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en todo su desempeño profesional.

Competencias específicas

CEDER01 – Conocer los conceptos fundamentales del derecho civil, mercantil, tributario, del trabajo, sus fuentes y principios de jerarquía.

CEDER02 – Conocer conceptos jurídicos básicos indispensables en el ámbito particular y profesional.

CEDER03 – Dominio de los aspectos fundamentales del régimen jurídico aplicable al empresario individual y a la empresa.

CEDER04 – Dominio de los diversos tipos de sociedades mercantiles y sus rasgos fundamentales.

CEDER05 – Elaborar y analizar el contenido de diversos contratos así como conocer el marco jurídico de las obligaciones mercantiles y civiles.

CEDER06 – Conocer el procedimiento y el sistema tributario español y su aplicación en las personas físicas y jurídicas.

CEDER08 – Familiarizarse con instrumentos actuales de búsqueda de información jurídica y económica y aprender el manejo de diversas fuentes utilizando bases de datos legislativos, jurisprudenciales y documentales.

CEDER09 – Desarrollo de la capacidad de expresión oral y de comunicación en público.

04 Programa

TEMA 1.- EL DERECHO DIGITAL

- 1.1.- El Derecho Digital desde un punto de vista conceptual y su repercusión en la actualidad
- 1.2.- La Sociedad de la Información
- 1.3.- El Marketing "online"

TEMA 2.- LA PROTECCIÓN DE DATOS

- 2.1.- Introducción
- 2.2.- Los Derechos Fundamentales de la Persona
- 2.3.- El Derecho a la intimidad
- 2.4.- La Ley de Protección de datos

TEMA 3.- LA ECONOMÍA COLABORATIVA

- 3.1.- Tipos de economía colaborativa
- 3.2.- Competencia Desleal en la economía colaborativa
- 3.3.- La repercusión de la economía colaborativa en el derecho laboral: el falso autónomo

TEMA 4.- LA COMPETENCIA DESLEAL

- 4.1.- Que es la Competencia Desleal
- 4.2.- Formas de llevar a cabo la Competencia Desleal
- 4.3.- Prácticas prohibidas en el mundo digital.
- 4.4.- Regulación europea y nacional sobre prácticas desleales.

TEMA 5.- LA PROPIEDAD INTELCTUAL

- 5.1.- Propiedad intelectual y Copyright en el ámbito digital
- 5.2.- La repercusión de las TIC en el Derecho Penal

5.3.- Ciberseguridad y delitos penales digitales (cibercrimen)

TEMA 6.- LA CREACIÓN DE UN MERCADO ÚNICO DIGITAL EUROPEO

6.1.- Robótica e Inteligencia artificial desde un punto de vista conceptual

6.2.- Las diferentes modalidades de manifestarse inteligencia artificial

6.3.- La capacidad de las máquinas para razonar y pensar por cuenta propia: una cuestión de ética y responsabilidad

6.4.- Programa informático versus Inteligencia Artificial: Su repercusión en el Derecho laboral

TEMA 7.- Aplicación de la Responsabilidad Social Corporativa en el Derecho Digital para asegurar una mejor comunidad sostenible y continuidad en la concienciación de su importancia.

05 Metodología docente

Teniendo en cuenta la característica teórico-práctica de la y el perfil de los estudiantes, el modelo docente se articula alrededor de tres tipos de metodologías:

Metodología docente		
Actividades de aprendizaje dirigido presencial	ETCS	Competencias
Clase "grupo mediano"	1,5	CEDER01, CEDER02, CEDER03, CEDER04, CEDER05, CEDER06,
Clase de "grupo pequeño"	0,5	CEDER05, CEDER06, CEDER08, CEDER09
Horas de actividad dirigida	0,5	CEDER01, CEDER02, CEDER03, CEDER04, CEDER05, CEDER06,
Actividades guiadas no presenciales	ETCS	

Ejercicios, problemas y casos propuestos:	1,5	CEDER05, CEDER06, CEDER08, CEDER09
Actividades autónomas no presenciales	ETCS	
Estudio y trabajo autónomo	2	CEDER01, CEDER02, CEDER03, CEDER04, CEDER05, CEDER06,

o6 Resultados del Aprendizaje

RDER1 - Comprensión de los conceptos fundamentales del derecho civil, mercantil, tributario, del trabajo, sus fuentes y principios de jerarquía.

RDER2 - Buscar información jurídica y económica utilizando bases de datos legislativas, jurisprudenciales y documentales para resolver los casos planteados.

RDER3 - Realizar casos de empresa donde se presenten distintas situaciones en los que se tengan que tomar decisiones sobre contratos mercantiles, liquidaciones de los principales tributos y socio-laborables. Informes de resultados y defensa y presentación oral.

07 Evaluación

Ítem de evaluación $0.4 \cdot EV1 + 0.2 \cdot EV2 + 0.4 \cdot EV3$	Competencias específicas evaluadas	Peso
EV1. Examen final escrito de toda la materia	CEMAT01, CEMAT03, CEMAT06, CEMAT07, CEMAT08	40%
EV2. Control o prueba escrita parcial	CEMAT01, CEMAT03, CEMAT06, CEMAT07, CEMAT08	20%
EV3. Ejercicios, problemas, elaboración de informes, trabajos - Ejercicios y problemas	CEMAT01, CEMAT02, CEMAT03, CEMAT06, CEMAT07, CEMAT08, CEMAT09	40%

"La calificación máxima que los o las estudiantes podrán obtener en las pruebas de reevaluación [...] será de 5,0. Además, "la calificación de las pruebas de reevaluación constituirá, en todo caso, la calificación final de la asignatura". **Así, únicamente tendrán derecho a examen aquellos estudiantes que, habiendo cumplido con el examen parcial, el examen final y haber realizado el 100% de las actividades de evaluación continua de la asignatura**, estén suspendidos (nota final de la asignatura inferior a 5)."

08 Recursos de aprendizaje

Temas	Recursos	Tipo
Temas	Transparencias, apuntes y ejercicios	Clase y Blackboard

09 Código de Conducta académica

El plagio es una actividad fraudulenta cuya comisión puede conllevar graves sanciones, tanto académicas como legales. La honestidad académica es uno de los pilares en los que se sustenta el compromiso educativo de la Escuela, y los miembros de su comunidad docente están especialmente sensibilizados y preparados para detectar este tipo de acciones. Habida cuenta de la dificultad que a menudo entraña la conceptualización del plagio, se ha creído conveniente delimitar claramente su contenido y alcance en las presentes regulaciones y políticas.

Se entiende como plagio la apropiación de trabajos u obras ajenas haciéndolos pasar como propios; esto es, sin acreditar su procedencia de manera explícita. El plagio puede consistir en la copia total o parcial no autorizada de una obra ajena, o en la presentación de la copia como obra original propia, suplantando al autor verdadero. Algunos ejemplos de plagio son:

- Entregar un trabajo ajeno como si fuera propio, independientemente de que la copia sea total o parcial.
- Parfrasear un texto plasmándolo con otras palabras pero haciendo pequeños cambios en el lenguaje para disimular y sin citar fuentes.
- Comprar o conseguir un trabajo y presentarlo como propio.
- Basarse en una idea o frase de otro u otra para escribir un trabajo nuevo sin citar al autor o a la autora de la obra.

Tal y como establece el art. 10 del Código de conducta académica del estudiantado (de EAE Barcelona o de EAE Madrid), sin perjuicio de las sanciones de carácter académico resultantes de su aplicación, la Comisión Académica promoverá las acciones legales que correspondieran en el caso de que el plagio pudiera contravenir la normativa aplicable en materia de propiedad intelectual.

10 Bibliografía

10.1 Bibliografía básica

- Memento Práctico: "Derecho de las nuevas tecnologías" de FRANCIS LEFEVRE. 2020-2021

ISBN: 978-84-17985-25-7

10.2 Bibliografía complementaria

- Tratado de la Unión europea, Directivas europeas y jurisprudencia del Tribunal europeo de derechos humanos www.curia.europa.eu
- Memento de derecho de las Nuevas Tecnologías ed. Lefebvre, 2020