



Universidad  
Internacional  
de Valencia

# FICHA INFORMATIVA

## **ASIGNATURA: *Desafíos jurídicos en entornos digitales, inteligencia artificial y legaltech***

**Título:** Máster Universitario en Derecho Digital y de laCiberseguridad

**Materia:** *Derecho Digital*

**Créditos:** 9 ECTS

## Índice

1. Organización general.....	3
1.1. Datos de la asignatura.....	3
1.2. Introducción a la asignatura.....	3
1.3. Competencias y resultados de aprendizaje.....	4
2. Contenidos.....	5
3. Metodología .....	5
4. Actividades formativas .....	6
5. Evaluación.....	7
5.1. Sistema de evaluación.....	7
5.2. Sistema de calificación .....	8

# 1. Organización general

## 1.1. Datos de la asignatura

<b>MATERIA</b>	<i>Derecho Digital</i>
<b>ASIGNATURA</b>	Desafíos jurídicos en entornos digitales, inteligencia artificial y legaltech 9 ECTS
<b>Carácter</b>	Obligatorio
<b>Cuatrimestre</b>	Primero
<b>Idioma en que se imparte</b>	Castellano
<b>Requisitos previos</b>	No existen
<b>Dedicación al estudio por ECTS</b>	25 horas

## 1.2. Introducción a la asignatura

Esta asignatura tiene como objetivo proporcionar una formación integral desde el punto de vista legal en el ámbito de la tecnología Blockchain y la identidad digital. Concretamente se tratarán cuestiones relativas al blockchain y a sus aplicaciones (NFT, bitcoin...), así como las consideraciones legales e impactos que se puedan dar en la normativa actual y futura.

Igualmente se tratará la regulación destinada a la gestión de una identidad digital y su relación con la regulación de firma electrónica

Adicionalmente, la asignatura ofrece una aproximación a los retos que plantea para el Derecho el uso de las tecnologías de la información y las particularidades jurídicas de los entornos digitales. En concreto se analizará el sector bancario, publicitario y de seguros, así como las implicaciones legales en la inteligencia artificial, 3D y el metaverso. Finalmente, se hará una mención al impacto que está teniendo el legaltech en el ámbito jurídico de los despachos y de las asesorías jurídicas internas de las empresas.

### 1.3. Competencias y resultados de aprendizaje

#### COMPETENCIAS BÁSICAS O GENERALES

CÓDIGO	DESARROLLO
CB6	Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación.
CB7	Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio
CB8	Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios.
CB9	Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan- a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades.
CB10	Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida <u>autodirigido</u> o autónomo.

#### COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DE LA ASIGNATURA

**C01.** Analizar las relaciones contractuales entre empresas, proveedores y usuarios de servicios y productos digitales

**C02.** Redactar textos legales y contratos digitales y de productos y servicios tecnológicos.

**C03.** Analizar la protección jurídica de la propiedad intelectual en entornos digitales ante las posibles infracciones.

**C04.** Analizar la protección jurídica de los datos personales en entornos digitales ante las posibles infracciones.

## 2. Contenidos

- o Marco legal de la inteligencia artificial.
- o Legislación aplicable a la firma electrónica y a la identidad en línea.
- o La regulación de los *Smart contracts*.
- o Aspectos jurídicos y regulatorios de la tecnología *Blockchain*, criptoactivos y tokenización de activos.
- o Retos legales derivados de las tecnologías de inteligencia artificial. Especial referencia a los esquemas de responsabilidad civil y al uso de sistemas de IA en línea.
- o Requisitos legales en los sistemas de impresión 3D.
- o Especialidades sectoriales (publicidad, sector bancario y asegurador...).

## 3. Metodología

Metodologías docentes
Lección magistral
Lección magistral participativa
Debate crítico
Observación
Seguimiento
Estudio de casos
Trabajo Cooperativo
Diseño de proyectos
Exposición de trabajos
Monitorización de actividades del alumnado

## 4. Actividades formativas por materia

Actividades formativas		
Actividad	Horas	Presencialidad
Clases expositivas	66	100%
Sesiones con expertos en el aula	22	100%
Observación y evaluación de recursos didácticos audiovisuales	22	0%
Estudio y seguimiento de material interactivo	33	0%
Clases prácticas	77	100%
Prácticas observacionales	33	0%
Actividades de seguimiento de la asignatura	33	0%
Tutorías	82,5	30%
Lectura, análisis y estudio del manual de la asignatura	192,5	0%
Lectura, análisis y estudio de material complementario	82,5	0%
Desarrollo de actividades del portafolio	137,5	0%
Trabajo cooperativo	33	0%
Prueba objetiva final	11	100%
Presentación del reto	3	100%
Sesiones de <u>Masterclass</u> de apoyo	12	100%
Desarrollo cooperativo del reto	54	0%
Defensa del reto	3	100%
Sesión de <u>feedback</u>	3	100%

## 5. Evaluación

### 5.1. Sistema de evaluación

El Modelo de Evaluación de estudiantes en la Universidad se sustenta en los principios del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES), y está adaptado a la estructura de formación virtual propia de esta Universidad. De este modo, se dirige a la evaluación de competencias.

SISTEMA DE EVALUACIÓN DE ASIGNATURA		
ELEMENTO	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Evaluación de portafolio. Estudio de casos, resolución de problemas, simulación y/o diseño de proyectos.	30	55
Evaluación del portafolio. Actividades de evaluación continua	5	10
Evaluación de la prueba	40	60

**\*Es requisito indispensable para superar la asignatura aprobar cada apartado (portafolio y prueba final) con un mínimo de 5 para ponderar las calificaciones.**

Los enunciados y especificaciones propias de las distintas actividades serán aportados por el docente, a través del Campus Virtual, a lo largo de la impartición de la asignatura.

Atendiendo a la Normativa de Evaluación de la Universidad, se tendrá en cuenta que la utilización de **contenido de autoría ajena** al propio estudiante debe ser citada adecuadamente en los trabajos entregados. Los casos de plagio serán sancionados con suspenso (0) de la actividad en la que se detecte. Asimismo, el uso de **medios fraudulentos durante las pruebas de evaluación** implicará un suspenso (0) y podrá implicar la apertura de un expediente disciplinario.

## 5.2. Sistema de calificación

La calificación de la asignatura se establecerá en los siguientes cálculos y términos:

Nivel de aprendizaje	Calificación numérica	Calificación cualitativa
Muy competente	9,0 - 10	Sobresaliente
Competente	7,0 - 8,9	Notable
Aceptable	5,0 - 6,9	Aprobado
Aún no competente	0,0 - 4,9	Suspenso

Sin detrimento de lo anterior, el estudiante dispondrá de una **rúbrica simplificada** en el aula que mostrará los aspectos que valorará el docente, como así también los **niveles de desempeño que tendrá en cuenta para calificar las actividades vinculadas a cada resultado de aprendizaje**.

La mención de «**Matrícula de Honor**» podrá ser otorgada a estudiantes que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9.0. Su número no podrá exceder del cinco por ciento de los estudiantes matriculados en una materia en el correspondiente curso académico, salvo que el número de estudiantes matriculados sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola «Matrícula de Honor».