

# REGULACIÓN Y NUEVO MARCO JURÍDICO

GUÍA DOCENTE MODALIDAD ONLINE

**MÁSTER UNIVERSITARIO EN NEGOCIOS DIGITALES**  
2025/2026

# I. IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA

**ASIGNATURA:** Regulación y Nuevo Marco Jurídico

**TIPO:** Obligatoria

**PERIODO DE IMPARTICIÓN:** Primer semestre

**NÚMERO DE CRÉDITOS:** 3,0 ECTS

**IDIOMA EN EL QUE SE IMPARTE:** Castellano

**CALENDARIOS Y HORARIOS:** Ver en la web

## II. PROFESORADO

**PERSONAL DOCENTE:** Ángel María Castillo Puente

**CORREO ELECTRÓNICO:** academicoonline@cedeu.es

**TUTORÍAS:** Para consultar las tutorías póngase en contacto con el/la profesor/a

**TIEMPO ESTIMADO DE RESPUESTA AL ALUMNO:** 48 h (días lectivos) desde la recepción del correo electrónico

## III. PRESENTACIÓN

La materia se centra en la comprensión y uso de las normativas legales que buscan estructurar y definir los límites del emergente entorno digital, prevalente en las interacciones personales y comerciales.

Comenzaremos con una visión amplia para identificar las regulaciones pertinentes y luego nos adentraremos en los componentes que definen la identidad digital de individuos y organizaciones.

Durante el desarrollo de la asignatura, se brindará un panorama integral de los matices y consecuencias legales vinculadas a las innovaciones tecnológicas, el marco legal correspondiente y los cimientos de las leyes a nivel tanto nacional como global. También se discutirán áreas que aún carecen de regulación clara.

Al culminar la materia, se espera que el alumno esté familiarizado con las normas y el entorno legal vinculado a la economía digital, entienda las obligaciones asociadas a las operaciones en línea y reconozca los desafíos legales actuales.

Se hará énfasis en los derechos de los internautas, lo que, a su vez, establece las restricciones que las empresas deben considerar al emplear plataformas digitales para comunicarse y comercializar. En esta dirección, la normativa sobre protección de datos será esencial al diseñar estrategias y campañas de marketing. También se tratarán temas vinculados a los derechos de autor y cómo se pueden proteger en la era digital.

Dado el carácter global de internet, es esencial considerar la relevancia de aplicar estas leyes en un contexto internacional.

Con esta formación, se busca que el estudiante esté equipado para idear propuestas y emprender en el ámbito digital, siempre considerando el contexto legal que pueda influir en estas iniciativas digitales modernas.

## IV. COMPETENCIAS

### **COMPETENCIAS BÁSICAS**

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 de problemas 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 autodirigido o autónomo.

### **COMPETENCIAS GENERALES**

CG1. Desarrollar las habilidades necesarias para la correcta gestión de las relaciones interpersonales en un entorno multidisciplinar especializado en el mundo digital.

CG2. Resolver problemas en entornos empresariales digitales que favorezca tomar decisiones y/o emitir juicios en situaciones complejas.

CG3. Comprender y evaluar las tendencias en el mercado de la Economía Digital, así como estimar su impacto en el desarrollo social, económico y cultural, e incorporarlo en la orientación estratégica de los proyectos de su organización.

CG4. Analizar, de forma crítica, las tecnologías digitales aplicadas al mundo empresarial.

CG5. Resolver, mediante la aplicación de la innovación y la creatividad, qué diseño o solución tecnológica es adecuada para la implementación de mejoras en la empresa, dentro del ámbito digital.

### **COMPETENCIAS ESPECÍFICAS**

CE03. Sintetizar y analizar el nuevo marco jurídico aplicable a la Sociedad de la Información y el comercio electrónico, así como su impacto y transcendencia en el mundo empresarial.

## V. ACTIVIDADES FORMATIVAS

TIPO	CONTENIDO	HORAS	PRESENCIALIDAD OBLIGATORIA
<b>AD1. Clase magistral</b>	Actividad formativa para la explicación de conceptos y teorías. Metodología expositiva donde se prioriza la acción del profesor y que se realiza por videoconferencia de manera síncrona o asíncrona.	18	0%
<b>AD2. Actividades de aprendizaje sobre casos prácticos</b>	Actividad formativa que se orienta a la realización de informes, memorias, etc. y/o resolución de problemas bajo la supervisión y asesoramiento del profesor o tutor	6	0%
<b>AD4. Tutorías</b>	Resolución de dudas y orientación sobre actividades formativas o de evaluación por teléfono, por email o por videoconferencia.	6	0%
<b>AD5. Trabajo autónomo</b>	Actividades formativas fuera del aula en la que el estudiante desarrolla su capacidad de aprendizaje autónomo a través de la realización de trabajos, búsquedas de recursos e información, estudio, etc.	43	0%
<b>AD6. Prueba de evaluación</b>	Actividad destinada a la realización de pruebas de evaluación para valorar la adquisición de las competencias en la materia por parte de los estudiantes	2	100%
		75	

## VI. METODOLOGÍAS DOCENTES

**MD1. CLASE MAGISTRAL:** Exposición por parte del profesor de los contenidos de cada unidad didáctica por medio de explicaciones y presentaciones, junto con indicaciones sobre fuentes de información y bibliografía. Serán sesiones por videoconferencia o video-streaming de forma síncrona o asíncrona.

**MD2. ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE SOBRE CASOS PRÁCTICOS:** Selección y presentación de actividades o situaciones con las que el alumno puede encontrarse en su práctica para analizar diferentes aspectos a partir de la consulta de bibliografía especializada. Se llevará a cabo por videoconferencia o video-streaming de forma síncrona o asíncrona.

**MD3. APRENDIZAJE ON-LINE:** Metodología donde el estudiante puede organizarse para repasar contenidos teóricos o realizar actividades prácticas según sus necesidades o su tiempo disponible, así como consultar dudas o intercambiar información con los profesores o compañeros.

En cada asignatura se establecerán los horarios de tutorías, tanto individuales como grupales, para la mejor atención de los estudiantes, en las horas previstas para la docencia de cada asignatura.

## VII. SISTEMA DE EVALUACIÓN

### NOTA IMPORTANTE:

No se podrá superar la asignatura en el caso de que la parte correspondiente a las actividades de evaluación (Prueba 1) o la parte correspondiente a la realización de la prueba escrita (Prueba 2) no estén aprobadas con una calificación final igual o superior a 5 puntos en una escala de 0 a 10.

El alumno que no supere la Prueba 1 y/o 2 no podrá superar la asignatura en la evaluación ordinaria, obteniendo una calificación máxima de 4,0, independientemente de la nota obtenida en la prueba teórico-práctica.

Para poder aprobar la asignatura el alumno debe superar obligatoriamente, con una calificación superior a 5,0, las pruebas 1 y 2 por separado, siempre y cuando la media de la asignatura sea superior a 5,0.

En el caso de que el alumno no supere la asignatura, la calificación obtenida en las pruebas 1 y 2 de la asignatura durante el curso en cualquier evaluación no se reservará para el curso siguiente.

### CRITERIOS APLICABLES A LA EVALUACIÓN ORDINARIA

SISTEMA DE EVALUACIÓN	CRITERIOS APLICABLES A LA EVALUACIÓN CONTINUA		PON.	PERIODO
PRUEBA 1:		ACUMULATIVA		
Resolución de actividades prácticas	Liberatoria: puntuación mínima 5.0 (de 1 a 10).	Reevaluable (podrá evaluarse en la convocatoria extraordinaria).	40%	Durante el curso o semestre
PRUEBA 2:		ACUMULATIVA		
Prueba teórico-práctica presencial con preguntas que podrán ser cortas y/o tipo test, y/o a desarrollar, etc.	Liberatoria: puntuación mínima 5.0 (de 1 a 10).	Reevaluable (podrá evaluarse en la convocatoria extraordinaria).	60%	Durante el curso o semestre

### CRITERIOS APLICABLES A LA EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA

SISTEMA DE EVALUACIÓN		CRITERIOS APLICABLES A LA EVALUACIÓN CONTINUA		PON.	PERIODO
PRUEBA 1:		ACUMULATIVA			
Presentación de trabajos académicos	Liberatoria: puntuación mínima 5.0 (de 1 a 10).	No Reevaluable	40%	En la convocatoria extraordinaria	
PRUEBA 2:		ACUMULATIVA			
Prueba teórico-práctica presencial con preguntas que podrán ser cortas y/o tipo test, y/o a desarrollar. etc.	Liberatoria: puntuación mínima 5.0 (de 1 a 10)	No Reevaluable	60%	En la convocatoria extraordinaria	

## VIII. TEMARIO

1. Principios y fundamentos jurídicos aplicables.
2. La identidad digital.
3. El derecho de los consumidores: Derecho aplicable a la Sociedad de la información, eCommerce, Redes Sociales, Publicidad online.
4. La propiedad intelectual y los Derechos de Imagen
5. Leyes de Protección de Datos Personales.
6. Regulación internacional: Convergencia de la legislación internacional en un entorno digital globalización.

## IX. BIBLIOGRAFÍA

### **BIBLIOGRAFÍA BÁSICA**

CAZURRO BARAHONA, V. (2017). *Derecho Digital, perspectiva interdisciplinar*. J.M. Bosch Editor

### **BIBLIOGRAFÍA RECOMENDADA**

Director/a VV. AA. (2018). *Derecho digital retos y cuestiones actuales*. Editorial. Aranzadi