

CURSO	Licenciatura em Engenharia Informática		
UNIDADE CURRICULAR	Direito da Informática	Obrigatória	X
		Opcional	
ÁREA CIENTÍFICA	Direito		

Ano: 3º	Semestre: 1º	ECTS: 4	Horas de Contacto teórico práticas: 60
---------	--------------	---------	----------------------------------------

OBJETIVOS DA APRENDIZAGEM

Para concluir com sucesso esta unidade curricular, os alunos deverão demonstrar possuir os seguintes conhecimentos e capacidades:

1. Compreender e articular os conceitos fundamentais do direito e a estrutura da norma jurídica;
2. Compreender e saber aplicar as noções básicas da responsabilidade civil;
3. Conhecer os conceitos fundamentais sobre contratos e saber elaborar contratos de alojamento virtual, de Artwork e Web Design;
4. Conhecer e articular a legislação sobre diversos sistemas e certificações eletrónicas e/ou digitais;
5. Conhecer os fundamentos da responsabilização civil e penal da criminalidade informática;
6. Conhecer o regime de proteção jurídica de dados pessoais informatizados;
7. Conhecer os fundamentos do regime jurídico dos direitos de autor e a sua aplicação no mundo digital.

PROGRAMA

1. Introdução ao Direito
 - 1.1. Norma Jurídica
 - 1.2. Fontes do Direito
 - 1.3. Hierarquia das leis
 - 1.4. Ramos do Direito
 - 1.5. Relação Jurídica
 - 1.6. Personalidade e capacidade jurídica
 - 1.7. Interpretação e aplicação das leis
 - 1.8. Direitos de personalidade
 - 1.9. Responsabilidade Civil
2. Conceitos Fundamentais sobre Contratos
 - 2.1. Contrato de Alojamento Virtual
 - 2.2. Contrato de *Artwork* e *WebDesign*
 - 2.3. Responsabilidade contratual no âmbito do direito da informática
3. Assinatura Eletrónica e Certificação Digital
4. Comércio Eletrónico
 - 4.1. Contratação eletrónica
 - 4.2. Consumidores e contratos à distancia
 - 4.3. Responsabilidade civil e responsabilidade penal na *Internet*

5. Fatura Eletrónica
6. Criminalidade Informática
7. Proteção jurídica dos dados pessoais informatizados
8. Direitos de autor e direitos conexos
9. Creative Commons

DEMONSTRAÇÃO DE COERÊNCIA ENTRE CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS E RESULTADOS DA APRENDIZAGEM

Nesta unidade curricular serão ministrados conteúdos que permitam ao estudante conhecer a legislação em vigor no que diz respeito a questões relacionadas com direitos e deveres do cidadão e quando utiliza recursos digitais online e offline. Nesse sentido iniciar-se-á a unidade com conceitos introdutórios de Direito, de modo a que o estudante conheça como funcionam as instâncias jurídicas e quais os direitos do cidadão. Com estes conteúdos programáticos atingir-se-ão os objetivos 1 e 2. O objetivo 3 atinge-se com os conteúdos programáticos referentes ao ponto 2. Os conteúdos dos pontos 3, 4 e 5 concretizam o objetivo 4. O objetivo número 5 é atingido com os conteúdos do ponto 6. Os conteúdos do ponto 7 concretizam o objetivo 6. O objetivo 7 é atingido com os conteúdos dos pontos 8 e 9.

METODOLOGIA DE ENSINO E AVALIAÇÃO

Esta unidade curricular tem uma natureza teórico-prática. Estão previstas 60 horas de contato. O tempo total de trabalho do aluno corresponde a 108 horas. Tratando-se de uma unidade curricular com elevado nível de abstração, é fundamental que os conceitos apresentados sejam de imediato ilustrados com exemplos práticos que permitam aos alunos testar a compreensão das matérias.

De acordo com o Regulamento de Funcionamento do ISTECC a avaliação é efetuada através de um exame escrito individual e obrigatório. Na classificação final, poderão ser considerados elementos de avaliação contínua, tais como testes, trabalhos individuais ou em grupo, assim como a participação nas aulas presenciais e em recursos de aprendizagem proporcionados por sistemas de e-learning.

DEMONSTRAÇÃO DE COERÊNCIA ENTRE METODOLOGIAS DE ENSINO E RESULTADOS DE APRENDIZAGEM

O modo de trabalho que se preconiza na Unidade Curricular centrado, quer em momentos de trabalho coletivo, quer de trabalho individualizado, visa contribuir para que o estudante desenvolva conhecimentos sólidos nos domínios do direito da informática.

Embora a unidade tenha uma forte componente teórica, procurar-se-á utilizar exemplos práticos dos conceitos abordados.

As competências são desenvolvidas através da exposição participativa e da resolução de problemas consubstanciados em estudo de casos em que os conceitos são operacionalizados e a legislação aplicada, com forte participação dos alunos de modo a desenvolver competências discursivas e comunicativas.

Os alunos deverão também, ao utilizar a técnica pedagógica do estudo de casos, familiarizar-se com o clausulado que integra os diferentes contratos.

BIBLIOGRAFIA

Fundamental:

Pereira, J. (2004). *Compendio Jurídico da Sociedade da Informação – Notas práticas – legislação – jurisprudência*; Quid Juris- Sociedade Editora

Veiga, A. (2009). *Legislação de Direito da Informática – 2ª edição*; Coimbra: Coimbra Editora

Complementar:

Marques, G. & Martins, L. (2006). *Direito da Informática - 2.ª Edição refundida e atualizada*. Lisboa: Almedina.

Vários (2004). *Temas de Direito da Informática e da Internet*. Coimbra: Coimbra Editora.

Pizarro, S. (2004). *Comércio Eletrónico - Contratos Eletrónicos e Informáticos*. Lisboa: Almedina.

Vários (2005). *Direito da Informática, Privacidade e Dados Pessoais*. Lisboa: Almedina.

Rodrigues, B. (2009). *Direito Penal - Parte Especial - Tomo I - Direito Penal Informático-Digital*. Coimbra: Coimbra Editora.

Creative Commons (2017). *Creative Commons – Alguns direitos reservados*. Disponível em <http://creativecommons.pt/>

Decreto-Lei n.º 63/85. (Atualizado em 2008). *Código do Direito de Autor e dos Direitos Conexos*.

INTERNET:

Acesso a publicações da especialidade, gratuitamente, através da rede SPRINGER:

<https://link.springer.com/>