Experto Universitario
Delitos Informáticos y Prueba Digital

tech universidad

tech universidad

Experto Universitario
Delitos Informáticos y Prueba Digital

- Modalidad: **online**
- Duración: **3 meses**
- Titulación: **TECH Universidad**
- Acreditación: **24 ECTS**
- Horario: **a tu ritmo**
- Exámenes: **online**

Acceso web: **www.techtitute.com/derecho/experto-universitario/experto-delitos-informaticos-prueba-digital**

Índice

01 Presentación — pág. 4

02 Objetivos — pág. 8

03 Estructura y contenido — pág. 12

04 Metodología de estudio — pág. 18

05 Titulación — pág. 28

01

Presentación

La diversidad existente y creciente de delitos informáticos ha hecho que incluso los juristas más preparados en el área deban, periódicamente, actualizar sus conocimientos en esta materia. Además, los profesionales del derecho que quieran dirigir su trayectoria laboral hacia el ámbito de los delitos informáticos contra el patrimonio, personas físicas o propiedad intelectual deben poseer un abanico de competencias y conocimientos amplios en este campo de actuación. Por este motivo, TECH ha elaborado un completo programa universitario que repasa todas estas cuestiones desde una perspectiva práctica y avanzada, analizando casos de *phishing* o *stalking* con la jurisdicción de mayor vigencia. El formato es completamente online, dándole al alumno la libertad necesaria para asumir la carga lectiva a su propio ritmo.

Profundiza exhaustivamente en los principales Delitos Informáticos actuales, tales como el grooming o el ciberacoso, complementándolo con la jurisdicción europea actual"

La rápida proliferación de la tecnología de la comunicación y la información ha hecho que, casi al mismo tiempo, se propaguen también los ciberdelincuentes. que aprovechan estas vías para cometer delitos de fraude, acoso, estafa o vulneración de propiedad intelectual o industrial. Estamentos jurídicos de todos los niveles han tenido que adaptarse rápidamente a esta realidad, máxime cuando la tecnología es imparable y las personas están más hiperconectadas que nunca.

Así, los profesionales del derecho que mostrasen una especial predilección por el área de Delitos Informáticos y Prueba Digital tenían ante sí un campo de actuación con numerosas oportunidades para crecer tanto a nivel profesional como de notoriedad. Este principio sigue estando vigente incluso hoy en día, pues pese a que estas tecnologías están más que asentadas y la sociedad se ha acostumbrado a su uso, se siguen incurriendo en delitos de estafa informática, blanqueo de capitales, delitos contra la intimidad e incluso contra el mercado y consumidores.

Por esta razón, TECH ha recopilado en el presente programa la documentación más relevante al respecto, ofreciendo una titulación universitaria con la que dar un paso decisivo en el área jurídica digital. De este modo, el jurista podrá posicionarse como un profesional de prestigio gracias a unas competencias elevadas en delitos informáticos contra el patrimonio, personas físicas y propiedad intelectual, teniendo incluso conocimientos en la jurisdicción de otros países como Reino Unido o Estados Unidos.

Todo ello, además, se ofrece en un formato 100% online, libre de clases presenciales y horarios prefijados. De este modo, la enseñanza se puede compaginar con las responsabilidades profesionales o personales más estrictas, pues todo el contenido del Campus Virtual se puede descargar desde cualquier dispositivo con conexión a internet.

Este **Experto Universitario en Delitos Informáticos y Prueba Digital** contiene el programa universitario más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en Derecho Penal Informático
- Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que está concebido recogen una información práctica sobre aquellas disciplinas indispensables para el ejercicio profesional
- Los ejercicios prácticos donde realizar el proceso de autoevaluación para mejorar el aprendizaje
- Su especial hincapié en metodologías innovadoras
- Las lecciones teóricas, preguntas al experto, foros de discusión de temas controvertidos y trabajos de reflexión individual
- La disponibilidad de acceso a los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a internet

Podrás acceder al Campus Virtual las 24 horas del día, teniendo la libertad de marcar tú los ritmos de estudio”

Encabeza equipos legales de gran prestigio, dedicados a los Delitos Informáticos, gracias a tu experiencia y competencias desarrolladas en este Experto Universitario"

Estudia cuando, donde y como quieras, incluso desde la comodidad de tu tablet o smartphone de preferencia.

Analiza la jurisdicción vigente en multitud de países respecto a los delitos informáticos, dándote una perspectiva internacional de este campo legal.

El programa incluye, en su cuadro docente, a profesionales del sector que vierten en esta capacitación la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas de sociedades de referencia y universidades de prestigio.

Su contenido multimedia, elaborado con la última tecnología educativa, permitirá al profesional un aprendizaje situado y contextual, es decir, un entorno simulado que proporcionará una capacitación inmersiva programada para entrenarse ante situaciones reales.

El diseño de este programa se centra en el Aprendizaje Basado en Problemas, mediante el cual el profesional deberá tratar de resolver las distintas situaciones de práctica profesional que se le planteen a lo largo del curso académico. Para ello, contará con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo interactivo realizado por reconocidos expertos.

02

Objetivos

Dado que el área legal en cuanto a Delitos Informáticos tiene que adaptarse al mismo ritmo que evoluciona la propia tecnología o vías de comunicación que la habilitan, este programa se ha creado para instruir al alumno en las competencias y habilidades de mayor relevancia en el área. Así, se proporciona documentación novedosa sobre casos recientes, análisis de la jurisprudencia actual y una perspectiva práctica única, enfocada en la mejora profesional del jurista.

Impulsa tu propuesta de valor añadiendo este Experto Universitario a tu CV, avalando tu pericia en el manejo de la tipificación penal y conductas delictivas en el ámbito informático"

Objetivos generales

- Adquirir los conocimientos jurídicos ofrecidos por la jurisprudencia
- Identificar los posibles ciberdelincuentes existentes en la actualidad
- Profundizar en los derechos existentes en materia de legislación informática
- Consolidar conocimientos acerca de los servicios de peritaje informático existentes

Objetivos específicos

Módulo 1. Delitos informáticos contra el patrimonio

- Identificar los delitos que pueden tener lugar en el ámbito de la informática
- Reconocer las conductas delictivas
- Indagar en la tipificación penal de los supuestos de hecho
- Detectar el bien jurídico protegido de los diferentes tipos delictivos

Módulo 2. Delitos informáticos contra las personas físicas

- Identificar los diferentes delitos en el ámbito informático contra las personas físicas
- Reconocer las sanciones aparejadas a dichos delitos
- Diferenciar las diversas situaciones típicas
- Distinguir los concursos de leyes y delitos que pueden darse en la práctica jurídica

Módulo 3. Delitos informáticos contra la propiedad intelectual, industrial y comercial

- Reconocer la normativa que regula la propiedad intelectual e industrial, así como el comercio electrónico
- Enumerar los delitos contra la propiedad intelectual, industrial y comercial
- Observar las penas aparejadas a los delitos conforme al Código Penal vigente
- Observar el incremento de delitos informáticos en relación con la propiedad intelectual, industrial y contra el mercado y los consumidores
- Comprender la postura jurisprudencial, a través de la visualización de casos reales

Módulo 4. Delitos informáticos en el derecho comparado

- Señalar los instrumentos normativos de los que dispone la Unión Europea en cuanto a la lucha contra los delitos informáticos
- Apreciar la existencia de los delitos informáticos en diferentes países
- Reconocer la legislación de cada uno de tales países
- Comparar los regímenes existentes en cada uno de los Estados a estudiar

Cumplirás incluso tus expectativas más altas con este Experto Universitario, realizado por expertos en la materia"

03

Estructura y contenido

Todos los contenidos ofrecidos en este Experto Universitario se han cuidado hasta el más mínimo detalle, siguiendo además las pautas más exigentes de la metodología pedagógica *Relearning*. Esto implica que el alumno no deberá invertir una cantidad ingente de horas de estudio en superar la titulación, pues todos los conceptos más importantes en cuanto a Delitos Informáticos y Prueba Digital le serán dados de forma paulatina a lo largo de todo el programa.

Tendrás una inmersión práctica en la legislación de mayor vigencia gracias a multitud de vídeos en detalle, resúmenes interactivos y material complementario de gran interés"

Módulo 1. Delitos informáticos contra el patrimonio

1.1. Introducción de los delitos informáticos contra el patrimonio
- 1.1.1. Introducción
- 1.1.2. Delitos contra el patrimonio
- 1.1.3. Clases de delitos informáticos contra el patrimonio
- 1.1.4. Bien jurídico protegido
- 1.1.5. Sujetos activos
- 1.1.6. Sujetos pasivos

1.2. Estafa
- 1.2.1. Introducción
- 1.2.2. Regulación
- 1.2.3. Bien jurídico protegido
- 1.2.4. Sujetos del delito
- 1.2.5. Exenciones

1.3. Estafa informática I
- 1.3.1. El delito de estafa
- 1.3.2. El engaño
  - 1.3.2.1. En el tipo básico
  - 1.3.2.2. En la estafa informática
- 1.3.3. Modalidades de estafa informática
- 1.3.4. Delito de estafa en el ámbito bancario

1.4. Estafa informática II
- 1.4.1. Concursos de leyes y concurso de delitos. Introducción
- 1.4.2. Concursos de delito de estafa con otros delitos
  - 1.4.2.1. Concurso de delito de estafa con delito de falsificación de tarjetas de crédito
  - 1.4.2.2. Concurso de delito de estafa con delito de falsedad en documento oficial o mercantil
  - 1.4.2.3. Concurso del delito de estafa con delito de insolvencia punible
  - 1.4.2.4. Concurso del delito d estafa con delito de apropiación indebida
- 1.4.3. Estafa impropia

1.5. *Phishing*
- 1.5.1. Introducción
- 1.5.2. El *phishing* y el delito de blanqueo de capitales imprudentes
- 1.5.3. Elemento subjetivo en los supuestos de *phishing*
- 1.5.4. *Phishing* en el ámbito internacional

1.6. Estafa telefónica
- 1.6.1. Introducción
- 1.6.2. Conducta delictiva
- 1.6.3. Sujetos del delito
- 1.6.4. Prevención

1.7. Robo y hurto
- 1.7.1. Introducción
- 1.7.2. Normativa vigente
- 1.7.3. Robos y hurtos en la era digital
- 1.7.4. Robos y hurtos a través de la red

1.8. Las defraudaciones de fluido eléctrico y análogas
- 1.8.1. Introducción
- 1.8.2. Evolución normativa
- 1.8.3. Bien jurídico protegido
- 1.8.4. Fórmulas específicas

1.9. Daños informáticos I
- 1.9.1. Introducción
- 1.9.2. Bien jurídico protegido
- 1.9.3. Acción del delito

1.10. Daños informáticos II
- 1.10.1. Delitos de daños informáticos con penas agravadas
- 1.10.2. Irrupción en el funcionamiento de un sistema informático ajeno
- 1.10.3. Producción, adquisición o ayuda a terceros
- 1.10.4. Responsabilidad penal de las personas jurídicas

Módulo 2. Delitos informáticos contra las personas físicas

2.1. Introducción de los delitos informáticos contra las personas físicas
- 2.1.1. Introducción
- 2.1.2. Bien jurídico protegido
- 2.1.3. Características
- 2.1.4. Clases de delitos informáticos contra las personas físicas

2.2. Delitos contra la intimidad
- 2.2.1. Introducción
- 2.2.2. Tipo básico
  - 2.2.2.1. Delitos de descubrimiento y revelación de secretos
- 2.2.3. Subtipos agravados
- 2.2.4. Relaciones concursales
  - 2.2.4.1. Entre el artículo 197.6. y el artículo 171.2. del Código Penal
  - 2.2.4.2. Entre los delitos de allanamiento de morada y revelación de secretos
  - 2.2.4.3. Entre el artículo 197.2. y el artículo 417.2. del Código Penal

2.3. Delitos contra la intimidad II
- 2.3.1. *Sexting*
- 2.3.2. Delito de acceso ilegal a sistemas informáticos
- 2.3.3. Delito de abuso de dispositivos

2.4. Delitos contra la intimidad III
- 2.4.1. Agravaciones
- 2.4.2. Responsabilidad penal de las personas jurídicas
- 2.4.3. Requisito de perseguibilidad y perdón del ofendido

2.5. *Stalking* I
- 2.5.1. Introducción
- 2.5.2. Bien jurídico protegido
- 2.5.3. Sujetos activo y pasivo
- 2.5.4. Elementos determinantes

2.6. *Stalking* II
- 2.6.1. Concurso del delito de acoso con otros tipos penales
- 2.6.2. Requisito para perseguir el delito de *stalking*
- 2.6.3. Subtipos agravados
- 2.6.4. Ciberacoso y *cyberbullying*

2.7. *Childgrooming*
- 2.7.1. Delito de ciberacoso sexual de menores
- 2.7.2. Conductas ilícitas
- 2.7.3. Relaciones concursales
  - 2.7.3.1. Prostitución de menores
  - 2.7.3.2. Agresión sexual

2.8. Pornografía infantil
- 2.8.1. Introducción
- 2.8.2. Bien jurídico protegido
- 2.8.3. Conducta típica
- 2.8.4. Conductas agravadas

2.9. Amenazas
- 2.9.1. Introducción
- 2.9.2. El delito de amenazas
- 2.9.3. Amenazas en las redes sociales
- 2.9.4. Situaciones típicas
- 2.9.5. Jurisprudencia

2.10. Injurias y calumnias
- 2.10.1. Introducción
- 2.10.2. Tipificación penal
- 2.10.3. Injurias en Internet
  - 2.10.3.1. Consecuencias
- 2.10.4. Calumnias en Internet
  - 2.10.4.1. Consecuencias

Módulo 3. Delitos informáticos contra la propiedad intelectual, industrial y comercial

3.1. Propiedad intelectual. Introducción
- 3.1.1. Introducción
- 3.1.2. Derechos de autor
- 3.1.3. Sujetos
- 3.1.4. Objeto
- 3.1.5. Contenido
  - 3.1.5.1. Derecho moral
  - 3.1.5.2. Derechos de explotación
  - 3.1.5.3. Otros derechos

3.2. Programas de ordenador
- 3.2.1. Régimen jurídico
- 3.2.2. Objeto de la protección
- 3.2.3. Titularidad de los derechos
- 3.2.4. Duración de la protección
- 3.2.5. Contenido de los derechos de explotación
- 3.2.6. Límites a los derechos de explotación
- 3.2.7. Protección registral
- 3.2.8. Infracción de los derechos
- 3.2.9. Medidas de protección
- 3.2.10. Salvaguardia de aplicación de otras disposiciones legales

3.3. Protección de los derechos de la propiedad intelectual
- 3.3.1. Acciones y procedimientos
  - 3.3.1.1. Acciones y medidas cautelares urgentes
  - 3.3.1.2. Cese de la actividad ilícita
  - 3.3.1.3. Indemnización
  - 3.3.1.4. Medidas cautelares
  - 3.3.1.5. Procedimiento
  - 3.3.1.6. Causas criminales
- 3.3.2. Registro de la Propiedad Intelectual
- 3.3.3. Símbolos o indicaciones de la reserva de derechos

3.4. Delitos informáticos contra la propiedad intelectual
- 3.4.1. Introducción
- 3.4.2. Delitos contra la propiedad intelectual
- 3.4.3. Sanciones penales
- 3.4.4. La propiedad intelectual y su penalidad en el ámbito digital
- 3.4.5. Casos reales. Jurisprudencia

3.5. Propiedad industrial: patentes
- 3.5.1. Introducción
- 3.5.2. Patentabilidad
- 3.5.3. Derecho a la patente
- 3.5.4. Designación de inventor
- 3.5.5. Invenciones realizadas en el marco de una relación de empleo o de servicios
- 3.5.6. Acciones por violación del derecho de patente

3.6. Propiedad industrial: marcas
- 3.6.1. Introducción
- 3.6.2. Concepto de marca
- 3.6.3. Prohibiciones de registro
  - 3.6.3.1. Prohibiciones absolutas
  - 3.6.3.2. Prohibiciones relativas
- 3.6.4. Contenido del derecho de marca
- 3.6.5. Acciones por violación del derecho de marca

3.7. Delitos informáticos contra la propiedad industrial
- 3.7.1. Introducción
- 3.7.2. Delitos contra la propiedad industrial
- 3.7.3. Sanciones penales
- 3.7.4. La propiedad intelectual y su penalidad en el ámbito digital
- 3.7.5. Casos reales. Jurisprudencia

3.8. Comercio electrónico en el mercado interior
- 3.8.1. Introducción
- 3.8.2. Principios
  - 3.8.2.1. Régimen de establecimiento y de información
  - 3.8.2.2. Comunicaciones comerciales
  - 3.8.2.3. Contratos por vía electrónica
  - 3.8.2.4. Responsabilidad de los prestadores de servicios intermediarios
- 3.8.3. Aplicación

3.9. Servicios de la sociedad de la información y de comercio electrónico
- 3.9.3. Prestación de servicios de la sociedad de la información
  - 3.9.3.1. Principios de libre prestación de servicios
  - 3.9.3.2. Obligaciones y régimen de responsabilidad
    - 3.9.3.2.1. Obligaciones
    - 3.9.3.2.2. Régimen de responsabilidad
  - 3.9.3.3. Códigos de conducta
- 3.9.4. Comunicaciones comerciales por vía electrónica
- 3.9.5. Contratación por vía electrónica

3.10. Delitos informáticos contra el mercado y los consumidores
- 3.10.1. Introducción
- 3.10.2. Delitos contra el mercado y los consumidores
- 3.10.3. Sanciones penales
- 3.10.4. El mercado y los consumidores y su penalidad en el ámbito digital
- 3.10.5. Casos reales. Jurisprudencia

Módulo 4. Delitos informáticos en el derecho comparado

4.1. Delitos informáticos en la Unión Europea
- 4.1.1. Introducción
- 4.1.2. Directivas de seguridad en las redes y sistemas de información de la Unión
  - 4.1.2.1. Directiva 2016/1148
  - 4.1.2.2. Orientación general sobre la nueva Directiva
- 4.1.3. Reglamento de Ciberseguridad de la UE

4.2. Delitos informáticos en el derecho comparado: Portugal
- 4.2.1. Introducción
- 4.2.2. Normativa reguladora vigente
- 4.2.3. Clases de delitos informáticos
- 4.2.4. Sanciones

4.3. Delitos informáticos en el derecho comparado: Francia
- 4.3.1. Introducción
- 4.3.2. Normativa reguladora vigente
- 4.3.3. Clases de delitos informáticos
- 4.3.4. Sanciones

4.4. Delitos informáticos en el derecho comparado: Italia
- 4.4.1. Introducción
- 4.4.2. Normativa reguladora vigente
- 4.4.3. Clases de delitos informáticos
- 4.4.4. Sanciones

4.5. Delitos informáticos en el derecho comparado: Grecia
- 4.5.1. Introducción
- 4.5.2. Normativa reguladora vigente
- 4.5.3. Clases de delitos informáticos
- 4.5.4. Sanciones

4.6. Delitos informáticos en el derecho comparado: Alemania
- 4.6.1. Introducción
- 4.6.2. Normativa reguladora vigente
- 4.6.3. Clases de delitos informáticos
- 4.6.4. Sanciones

4.7. Delitos informáticos en el derecho comparado: Reino Unido
- 4.7.1. Introducción
- 4.7.2. Normativa reguladora vigente
- 4.7.3. Clases de delitos informáticos
- 4.7.4. Sanciones

4.8. Delitos informáticos en el derecho comparado: Estados Unidos
- 4.8.1. Introducción
- 4.8.2. Normativa reguladora vigente
- 4.8.3. Clases de delitos informáticos
- 4.8.4. Sanciones

4.9. Delitos informáticos en el derecho comparado: México
- 4.9.1. Introducción
- 4.9.2. Normativa reguladora vigente
- 4.9.3. Clases de delitos informáticos
- 4.9.4. Sanciones

4.10. Delitos informáticos en el derecho comparado: Argentina
- 4.10.1. Introducción
- 4.10.2. Normativa reguladora vigente
- 4.10.3. Clases de delitos informáticos
- 4.10.4. Sanciones

05

Metodología de estudio

TECH es la primera universidad en el mundo que combina la metodología de los ***case studies*** con el ***Relearning***, un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración dirigida.

Esta disruptiva estrategia pedagógica ha sido concebida para ofrecer a los profesionales la oportunidad de actualizar conocimientos y desarrollar competencias de un modo intensivo y riguroso. Un modelo de aprendizaje que coloca al estudiante en el centro del proceso académico y le otorga todo el protagonismo, adaptándose a sus necesidades y dejando de lado las metodologías más convencionales.

TECH te prepara para afrontar nuevos retos en entornos inciertos y lograr el éxito en tu carrera"

El alumno: la prioridad de todos los programas de TECH

En la metodología de estudios de TECH el alumno es el protagonista absoluto. Las herramientas pedagógicas de cada programa han sido seleccionadas teniendo en cuenta las demandas de tiempo, disponibilidad y rigor académico que, a día de hoy, no solo exigen los estudiantes sino los puestos más competitivos del mercado.

Con el modelo educativo asincrónico de TECH, es el alumno quien elige el tiempo que destina al estudio, cómo decide establecer sus rutinas y todo ello desde la comodidad del dispositivo electrónico de su preferencia. El alumno no tendrá que asistir a clases en vivo, a las que muchas veces no podrá acudir. Las actividades de aprendizaje las realizará cuando le venga bien. Siempre podrá decidir cuándo y desde dónde estudiar.

"En TECH NO tendrás clases en directo (a las que luego nunca puedes asistir)"

Los planes de estudios más exhaustivos a nivel internacional

TECH se caracteriza por ofrecer los itinerarios académicos más completos del entorno universitario. Esta exhaustividad se logra a través de la creación de temarios que no solo abarcan los conocimientos esenciales, sino también las innovaciones más recientes en cada área.

Al estar en constante actualización, estos programas permiten que los estudiantes se mantengan al día con los cambios del mercado y adquieran las habilidades más valoradas por los empleadores. De esta manera, quienes finalizan sus estudios en TECH reciben una preparación integral que les proporciona una ventaja competitiva notable para avanzar en sus carreras.

Y además, podrán hacerlo desde cualquier dispositivo, pc, tableta o smartphone.

El modelo de TECH es asincrónico, de modo que te permite estudiar con tu pc, tableta o tu smartphone donde quieras, cuando quieras y durante el tiempo que quieras”

Case studies o Método del caso

El método del caso ha sido el sistema de aprendizaje más utilizado por las mejores escuelas de negocios del mundo. Desarrollado en 1912 para que los estudiantes de Derecho no solo aprendiesen las leyes a base de contenidos teóricos, su función era también presentarles situaciones complejas reales. Así, podían tomar decisiones y emitir juicios de valor fundamentados sobre cómo resolverlas. En 1924 se estableció como método estándar de enseñanza en Harvard.

Con este modelo de enseñanza es el propio alumno quien va construyendo su competencia profesional a través de estrategias como el *Learning by doing* o el *Design Thinking*, utilizadas por otras instituciones de renombre como Yale o Stanford.

Este método, orientado a la acción, será aplicado a lo largo de todo el itinerario académico que el alumno emprenda junto a TECH. De ese modo se enfrentará a múltiples situaciones reales y deberá integrar conocimientos, investigar, argumentar y defender sus ideas y decisiones. Todo ello con la premisa de responder al cuestionamiento de cómo actuaría al posicionarse frente a eventos específicos de complejidad en su labor cotidiana.

Método *Relearning*

En TECH los *case studies* son potenciados con el mejor método de enseñanza 100% online: el *Relearning*.

Este método rompe con las técnicas tradicionales de enseñanza para poner al alumno en el centro de la ecuación, proveyéndole del mejor contenido en diferentes formatos. De esta forma, consigue repasar y reiterar los conceptos clave de cada materia y aprender a aplicarlos en un entorno real.

En esta misma línea, y de acuerdo a múltiples investigaciones científicas, la reiteración es la mejor manera de aprender. Por eso, TECH ofrece entre 8 y 16 repeticiones de cada concepto clave dentro de una misma lección, presentada de una manera diferente, con el objetivo de asegurar que el conocimiento sea completamente afianzado durante el proceso de estudio.

El Relearning te permitirá aprender con menos esfuerzo y más rendimiento, implicándote más en tu especialización, desarrollando el espíritu crítico, la defensa de argumentos y el contraste de opiniones: una ecuación directa al éxito.

Un Campus Virtual 100% online con los mejores recursos didácticos

Para aplicar su metodología de forma eficaz, TECH se centra en proveer a los egresados de materiales didácticos en diferentes formatos: textos, vídeos interactivos, ilustraciones y mapas de conocimiento, entre otros. Todos ellos, diseñados por profesores cualificados que centran el trabajo en combinar casos reales con la resolución de situaciones complejas mediante simulación, el estudio de contextos aplicados a cada carrera profesional y el aprendizaje basado en la reiteración, a través de audios, presentaciones, animaciones, imágenes, etc.

Y es que las últimas evidencias científicas en el ámbito de las Neurociencias apuntan a la importancia de tener en cuenta el lugar y el contexto donde se accede a los contenidos antes de iniciar un nuevo aprendizaje. Poder ajustar esas variables de una manera personalizada favorece que las personas puedan recordar y almacenar en el hipocampo los conocimientos para retenerlos a largo plazo. Se trata de un modelo denominado *Neurocognitive context-dependent e-learning* que es aplicado de manera consciente en esta titulación universitaria.

Por otro lado, también en aras de favorecer al máximo el contacto mentor-alumno, se proporciona un amplio abanico de posibilidades de comunicación, tanto en tiempo real como en diferido (mensajería interna, foros de discusión, servicio de atención telefónica, email de contacto con secretaría técnica, chat y videoconferencia).

Asimismo, este completísimo Campus Virtual permitirá que el alumnado de TECH organice sus horarios de estudio de acuerdo con su disponibilidad personal o sus obligaciones laborales. De esa manera tendrá un control global de los contenidos académicos y sus herramientas didácticas, puestas en función de su acelerada actualización profesional.

La modalidad de estudios online de este programa te permitirá organizar tu tiempo y tu ritmo de aprendizaje, adaptándolo a tus horarios”

La eficacia del método se justifica con cuatro logros fundamentales:

1. Los alumnos que siguen este método no solo consiguen la asimilación de conceptos, sino un desarrollo de su capacidad mental, mediante ejercicios de evaluación de situaciones reales y aplicación de conocimientos.
2. El aprendizaje se concreta de una manera sólida en capacidades prácticas que permiten al alumno una mejor integración en el mundo real.
3. Se consigue una asimilación más sencilla y eficiente de las ideas y conceptos, gracias al planteamiento de situaciones que han surgido de la realidad.
4. La sensación de eficiencia del esfuerzo invertido se convierte en un estímulo muy importante para el alumnado, que se traduce en un interés mayor en los aprendizajes y un incremento del tiempo dedicado a trabajar en el curso.

La metodología universitaria mejor valorada por sus alumnos

Los resultados de este innovador modelo académico son constatables en los niveles de satisfacción global de los egresados de TECH.

La valoración de los estudiantes sobre la calidad docente, calidad de los materiales, estructura del curso y sus objetivos es excelente. No en valde, la institución se convirtió en la universidad mejor valorada por sus alumnos según el índice global score, obteniendo un 4,9 de 5.

Accede a los contenidos de estudio desde cualquier dispositivo con conexión a Internet (ordenador, tablet, smartphone) gracias a que TECH está al día de la vanguardia tecnológica y pedagógica.

Podrás aprender con las ventajas del acceso a entornos simulados de aprendizaje y el planteamiento de aprendizaje por observación, esto es, Learning from an expert.

Así, en este programa estarán disponibles los mejores materiales educativos, preparados a conciencia:

Material de estudio

Todos los contenidos didácticos son creados por los especialistas que van a impartir el curso, específicamente para él, de manera que el desarrollo didáctico sea realmente específico y concreto.

Estos contenidos son aplicados después al formato audiovisual que creará nuestra manera de trabajo online, con las técnicas más novedosas que nos permiten ofrecerte una gran calidad, en cada una de las piezas que pondremos a tu servicio.

Prácticas de habilidades y competencias

Realizarás actividades de desarrollo de competencias y habilidades específicas en cada área temática. Prácticas y dinámicas para adquirir y desarrollar las destrezas y habilidades que un especialista precisa desarrollar en el marco de la globalización que vivimos.

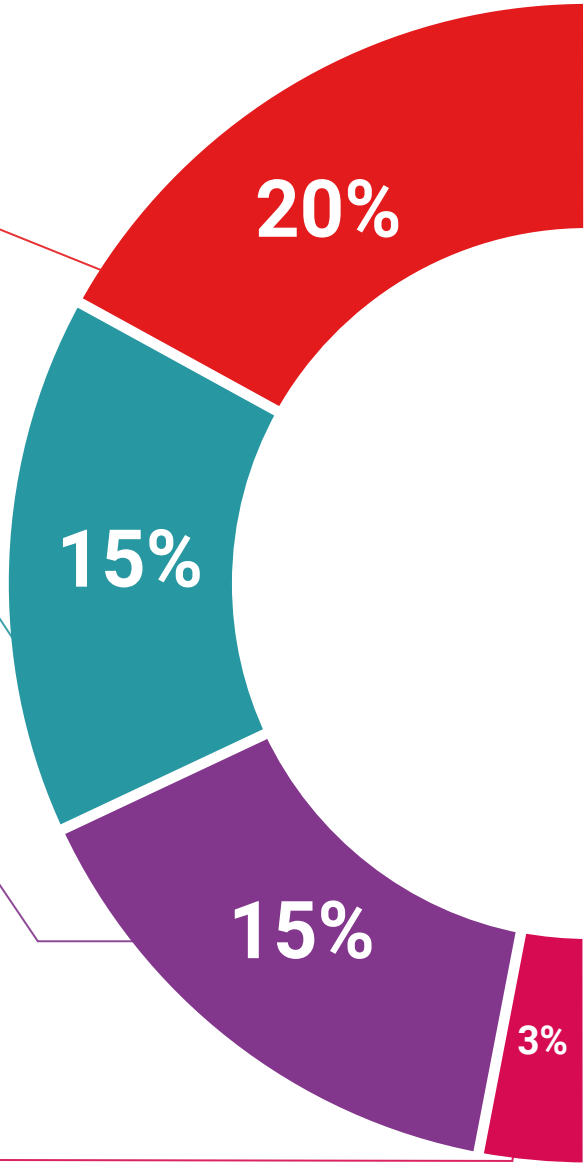
Resúmenes interactivos

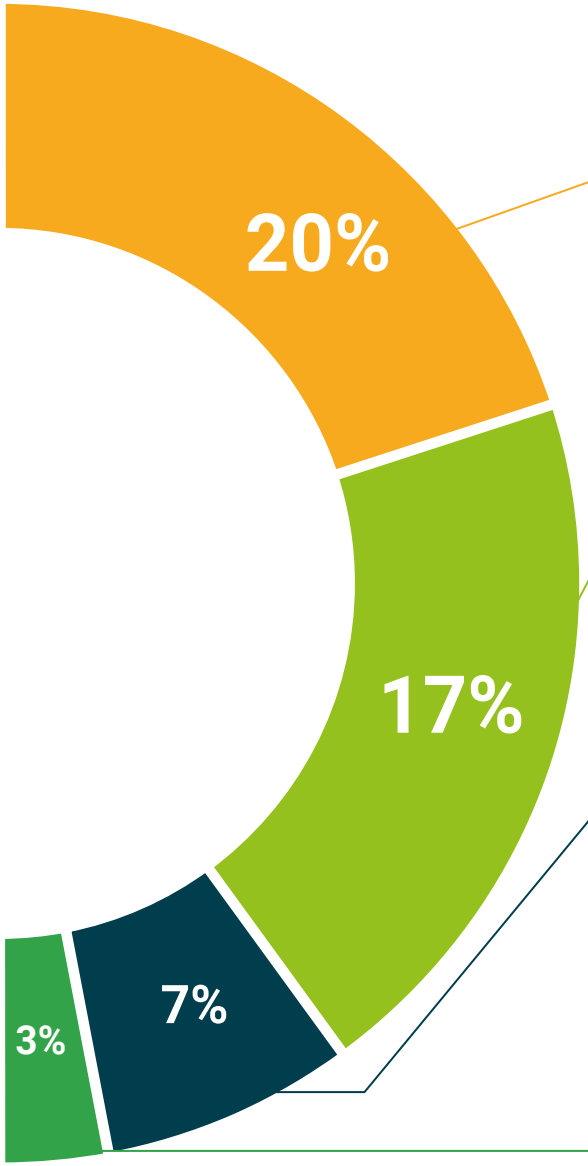
Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

Este sistema exclusivo educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".

Lecturas complementarias

Artículos recientes, documentos de consenso, guías internacionales... En nuestra biblioteca virtual tendrás acceso a todo lo que necesitas para completar tu capacitación.





Case Studies

Completarás una selección de los mejores *case studies* de la materia. Casos presentados, analizados y tutorizados por los mejores especialistas del panorama internacional.

Testing & Retesting

Evaluamos y reevaluamos periódicamente tu conocimiento a lo largo del programa. Lo hacemos sobre 3 de los 4 niveles de la Pirámide de Miller.

Clases magistrales

Existe evidencia científica sobre la utilidad de la observación de terceros expertos. El denominado *Learning from an expert* afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en nuestras futuras decisiones difíciles.

Guías rápidas de actuación

TECH ofrece los contenidos más relevantes del curso en forma de fichas o guías rápidas de actuación. Una manera sintética, práctica y eficaz de ayudar al estudiante a progresar en su aprendizaje.

05

Titulación

Este programa en Delitos Informáticos y Prueba Digital garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Experto Universitario expedido por TECH Universidad.

Supera con éxito este programa y recibe tu titulación universitaria sin desplazamientos ni farragosos trámites”

Este programa te permitirá obtener el título de **Experto Universitario en Delitos Informáticos y Prueba Digital** emitido por TECH Universidad.

TECH es una Universidad española oficial, que forma parte del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES). Con un enfoque centrado en la excelencia académica y la calidad universitaria a través de la tecnología.

Este título propio contribuye de forma relevante al desarrollo de la educación continua y actualización del profesional, garantizándole la adquisición de las competencias en su área de conocimiento y aportándole un alto valor curricular universitario a su formación. Es 100% válido en todas las Oposiciones, Carrera Profesional y Bolsas de Trabajo de cualquier Comunidad Autónoma española.

Además, el riguroso sistema de garantía de calidad de TECH asegura que cada título otorgado cumpla con los más altos estándares académicos, brindándole al egresado la confianza y la credibilidad que necesita para destacarse en su carrera profesional.

Título: **Experto Universitario en Delitos Informáticos y Prueba Digital**

Modalidad: **online**

Duración: **3 meses**

Acreditación: **24 ECTS**

tech universidad

D/Dña _____, con documento de identificación _____ ha superado con éxito y obtenido el título de:

Experto Universitario en Delitos Informáticos y Prueba Digital

Se trata de un título propio de 600 horas de duración equivalente a 24 ECTS, con fecha de inicio dd/mm/aaaa y fecha de finalización dd/mm/aaaa.

TECH es una universidad Oficial Española legalmente reconocida mediante la Ley 1/2024, del 16 de abril, de la Comunidad Autónoma de Canarias, publicada en el Boletín Oficial del Estado (BOE) núm. 181, de 27 de julio de 2024 (pág. 96.369) e integrada en el Registro de Universidades, Centros y Títulos (RUCT) del Ministerio de Ciencia, Innovación y Universidades con el código 104.

En San Cristóbal de la Laguna, a 28 de febrero de 2024

Dr. Pedro Navarro Illana
Rector

código único TECH: AFWDR23S techtitute.com/titulos

*Apostilla de La Haya. En caso de que el alumno solicite que su título en papel recabe la Apostilla de La Haya, TECH Universidad realizará las gestiones oportunas para su obtención, con un coste adicional.

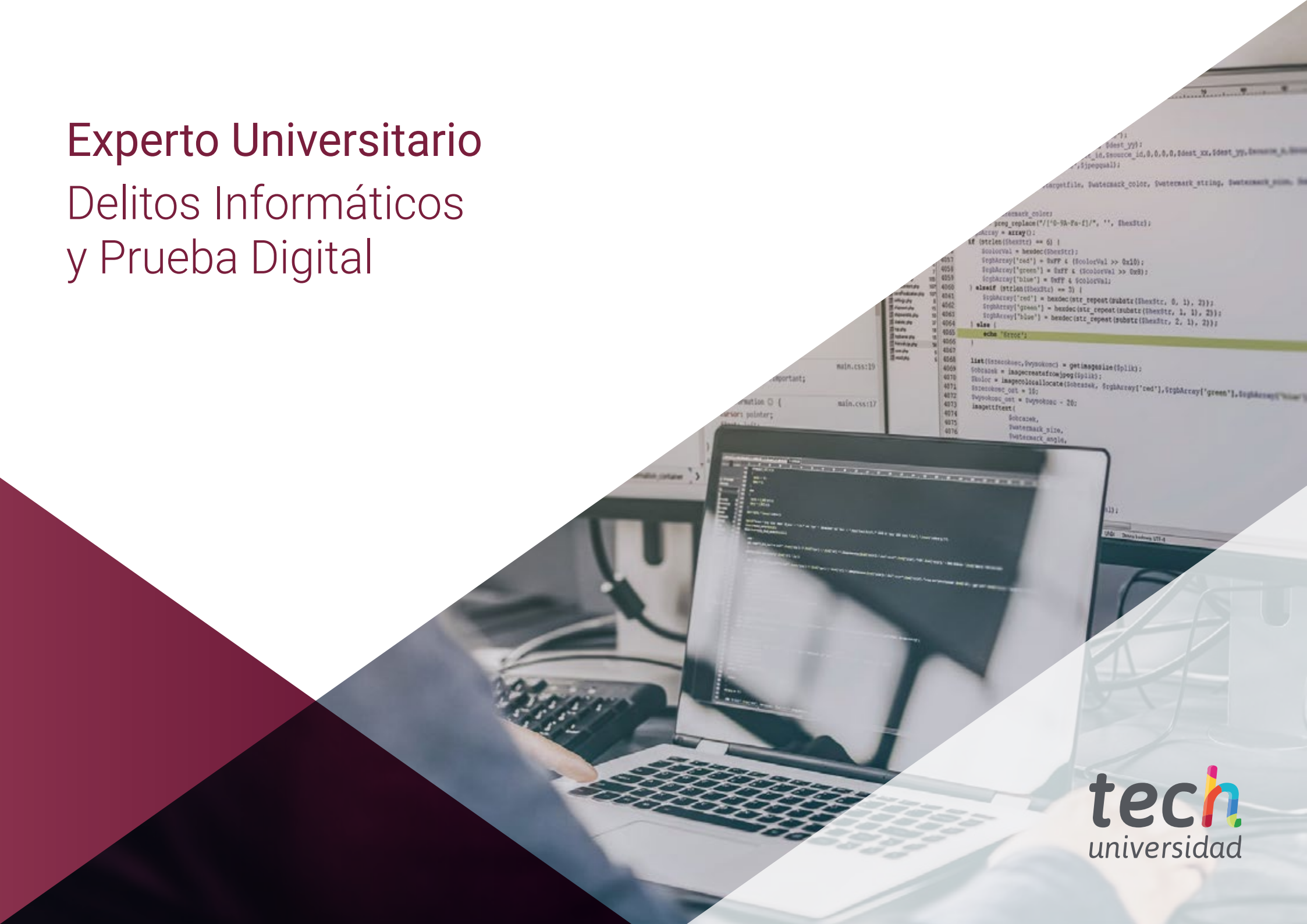
tech universidad

Experto Universitario
Delitos Informáticos y Prueba Digital

- Modalidad: **online**
- Duración: **3 meses**
- Titulación: **TECH Universidad**
- Acreditación: **24 ECTS**
- Horario: **a tu ritmo**
- Exámenes: **online**

Experto Universitario

Delitos Informáticos y Prueba Digital



tech universidad