Curso 2022-2023

Tarea 6:

Ejercicio 4, 6, 11, 16, 17 y 18 del tema 6

3º Curso del Grado en Ingeniería Informática. UCLM, Albacete

Aspectos profesionales de la informática

Autor: ALEJANDRO LÓPEZ MARTÍNEZ

Grupo I, subgrupos T3 y P2.11

Logotipo, nombre de la empresa

Descripción generada automáticamente

Índice

[Ejercicio 26. 2](#_Toc130810957)

[Ejercicio 35. 2](#_Toc130810958)

[Caso práctico 5. 3](#_Toc130810959)

[Caso práctico 27. 4](#_Toc130810960)

[Caso práctico 31. 5](#_Toc130810961)

[Caso práctico 33. 6](#_Toc130810967)

[Bibliografía 7](#_Toc130810968)

# Ejercicio 4.

Un hoax es un mensaje o alerta que puede aludir a un virus falso o a cualquier noticia falsa que puede ser difundida para lograr algún fin, como infundir miedo en la población. Puede difundirse a través de medios de comunicación o internet, como por ejemplo por el correo electrónico.

Podemos definir troll como un perfil falso que tiene como objetivo crear confusión y manipular a la sociedad o aun sector de esta. Hoy en día, es cada vez más fácil generarlos de forma automática o semiautomática mediante la utilización de herramientas, creándose cada vez más troles, y dando lugar a lo que llamamos como fábrica de troles.

Ambos, tanto el hoax como el troll pueden llegar a tener implicaciones jurídicas en algunos casos, como por ejemplo si se llega a difundir información falsa sobre una persona o una empresa que puede perjudicarlos.

Por ejemplo, un caso de hoax puede ser el del cobertizo de Dulwich, un experimento donde se manipularon algoritmos y se crearon rumores por parte del escritor Oobah Bulter, a quien los propietarios de algunos restaurantes le habían pagado para revisar sus restaurantes de manera positiva sin haber estado realmente en el sitio con anterioridad.

Un ejemplo de troles puede ser el que ocurrió con el jefe del grupo Wagner con la fábrica de troles. Se investigó que los troles rusos habían interferido en los comicios presidenciales de Estados Unidos con las elecciones en las que participó Donald Trump, manipulando a la opinión pública estadounidense a través de las redes sociales.

En cuanto a los bots de internet son herramientas digitales, que, con un mal uso, puede utilizarse para atacar sistemas, espiar a las personas o vulnerar sitios web. En la actualidad, gran parte del tráfico de internet está asociado a los bots y las tareas que realizan, como puede ser dar asistencia automatizada o mantener conversaciones en las redes sociales.

Las fake news son noticias que no son reales pero que suelen difundirse con facilidad. Suelen aparecer con bastante frecuencia en las redes sociales, pero se han dado casos donde han aparecido incluso en medios de comunicación conocidos. Las fake news también están relacionadas, al igual que el caso de los troles mencionado anteriormente, con las elecciones de Estados Unidos de 2016.

La desinformación es bastante similar a las fake news, ya que básicamente consiste en engañas a la población mediante noticias y datos falsos. La compra de seguidores es, como bien su nombre indica, comprar seguidores para las redes sociales. Esto es bien sencillo hoy en día, ya que simplemente en internet podemos encontrar algunas páginas en las que podemos realizar esta compra. También cabe destacar que estos “seguidores” suelen ser cuentas falsas creadas automáticamente. Por último, no creo que haya que hablar mucho de los amigos y los seguidores, pues son dos aspectos presentes en cualquier red social en la actualidad.

<https://definicion.de/hoax/>

<https://www.diariosur.es/tecnologia/funcionan-fabricas-troles-20200116200217-nt.html#vtm_funnel=exito-registro-gis&vtm_tipoProceso=gis&vtm_procesoFinalizado=si&vtm_proceso=registro-gis&vtm_tipoRegistroLogin=registro-gis>

<https://protecciondatos-lopd.com/empresas/hoax-mas-famosos/>

<https://www.dw.com/es/jefe-de-grupo-wagner-admite-que-cre%C3%B3-f%C3%A1brica-de-trolls/a-64703795>

<https://latam.kaspersky.com/resource-center/definitions/what-are-bots>

<https://www.bbc.com/mundo/noticias-46406062>

<https://definicion.de/desinformacion/>

# Ejercicio 6.

Cuando un usuario hace click en una página web visiblemente inocente, puede utilizarse el clickjacking para engañarlos con el objetivo de revelar información confidencial o para poder tomar el control de su ordenador.

Se denomina spamming al acto de enviar, en grandes cantidades y con fines comerciales o de otro tipo, correos electrónicos no solicitados.

Podemos definir grooming como el uso de internet por parte de un adulto para ponerse en contacto con un niño, niña o adolescente, ganándose su confianza con el objetivo de involucrarlo en una actividad sexual. Suele hacerse comúnmente mediante la creación de un perfil falso en cualquier red social haciéndose pasar por un usuario de la misma edad que la que será la víctima.

El sexting es enviar fotos, mensajes o videos eróticos a través de aplicaciones de mensajería instantánea o redes sociales. Puede llegar a ser peligroso, ya que ha habido muchos casos en los que el contenido ha sido compartido con terceros sin consentimiento.

Por último, el ciberbullying es cuando una persona o grupo de personas son acosadas, intimidadas, amenazadas, amedrentadas o molestadas mediante ataques personales o mediante la divulgación de información personal a través de internet. Algunas veces esta información puede llegar a ser incluso falsa.

Todo lo anterior puede llegar a tener consecuencias jurídicas, ya que incluso están recogidas en el código penal. Por ejemplo, en el caso del clickjacking, puede tratarse de una estafa o fraude al tratarse de obtener datos confidenciales de las personas sin su consentimiento, utilizando posteriormente estos datos para obtener beneficios. O el caso del spamming, que puede llegar a grandes multas y viene recogido en la LSSI (art. 38 y 39), como hemos visto en el tema anterior. Otro ejemplo es el grooming, donde se pueden llegar a incumplir varios artículos del código penal ya sea por extorsión (art. 186), violación y posterior difusión de posibles videos de los menores realizando actos sexuales.

<https://es.wikipedia.org/wiki/Clickjacking>

<https://techlib.net/techedu/spamming/>

<https://www.savethechildren.es/actualidad/grooming-que-es-como-detectarlo-y-prevenirlo>

<https://www.abc.es/tecnologia/consultorio/abci-sexting-201805110102_noticia.html>

<https://protecciondatos-lopd.com/empresas/ciberbullying-ciberacoso/#Que_es_Ciberbullying_o_Ciberacoso>

<https://www.boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-1995-25444>

<https://www.boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-2002-13758&p=20220713&tn=2#tabs>

# Ejercicio 11.

Una botnet es un conjunto de dispositivos que están conectados a internet y que están infectados y controlados por un malware. Son consideradas una de las mayores amenazas para internet, suponiendo una gran preocupación de ciberseguridad para los gobiernos, empresas y particulares. Gracias a las botnet los ciberdelincuentes pueden llevar a cabo acciones como el envío de spam por correo electrónico, violación financiera e intrusiones dirigidas. Para poder evitarlos se pueden realizar algunas acciones como tener actualizados todos los sistemas y software o invertir en un buen programa de seguridad informática.

Por otro lado, el mulero es una persona, reclutado por un criminal o grupo criminal, que utiliza su cuenta bancaria para recibir fondos obtenidos ilegalmente para posteriormente transferirlos a otras cuentas con el objetivo de lavar dinero. También suelen cobrar dinero por cada operación. En ocasiones el mulero no es consciente de la comisión del delito, pero aun así, tendrá que afrontar las responsabilidades judiciales que pueden ser castigadas con penas de cárcel, multas y servicios a la comunidad dependiendo del país.

<https://www.redseguridad.com/actualidad/cibercrimen/que-es-una-botnet-y-como-puedo-prevenirla-y-evitarla_20210630.html>

<https://www.bancosantander.es/glosario/mula-dinero>

# 

# Caso práctico 27.

Con la cesión de los derechos, los autores no pierden toda facultad sobre sus obras. Al final, según el art. 43 del Real Decreto Legislativo 1/1996, de 12 de abril, por el que se aprueba el texto refundido de la Ley de Propiedad Intelectual, los derechos de explotación transmitidos tienen la cesión limitada, quedando a las modalidades de explotación anteriormente previstas y al tiempo y ámbito territorial que se determinen. Por supuesto, a pesar de la cesión de los derechos de autor, el autor original de la obra no pierde su derecho moral sobre la obra. Este derecho moral incluye, según el art. 14 de la ley anterior, el derecho a tener reconocimiento como creador de la obra, el derecho a decidir si su obra puede ser divulgada y en que forma, y el derecho a que se mantenga la integridad de la obra para que no sea modificada sin su consentimiento. [1]

En este caso, y utilizando el art. 43 previamente mencionado, si en el contrato por el que se ceden los derechos no especifican las modalidades de explotación de la obra y el tiempo y el ámbito territorial, la empresa puede interpretar que tiene un total control sobre los derechos de la obra, pudiendo ser esta última utilizada en las prendas de vestir. A pesar de lo anterior, no significa que el autor original no pueda hacer nada, ya que podría oponerse a su uso en las prendas de vestir si cree que esto puede afectar a la integridad de la obra. También podría pedir una compensación económica en el caso de que en el contrato inicial no se mencione este nuevo uso de su obra. [1]

Como es obvio, la revista no puede incluir los dibujos en la crónica sobre la fiesta de inauguración sin el consentimiento de los autores pues esto atacaría al derecho moral de los autores. Estos últimos pueden decidir si su obra va a ser divulgada y de que forma, además de que podría exigir el reconocimiento de su condición de autor de la obra. En el caso de la portada, los autores podrían reclamar una compensación económica por la utilización de su obra sin consentimiento alguno.

No tendría que haber problema alguno en la utilización de la obra en una crónica siempre y cuando se reconozca a los autores como creadores de la obra y se respete su integridad y derecho morales. Al igual que lo anterior, mientras se reconozca a los autores, se podrá utilizar la obra con fines docentes, siempre que no se vulnere el derecho moral de la obra. También, en caso de que se vulnere algún derecho o la integridad de la obra, los autores podrían no estar de acuerdo, y por ello oponerse a al uso de los dibujos en la realización de actividades docentes por parte del Profesor JKNewman.

# Caso práctico 31.

## En 2008 varias empresas de la industria discográfica demandaron a Pablo Soto y su programa P2P por desarrollar un programa que permitía el intercambio de archivos entre usuarios, o como ellos lo llamaban, un programa diseñado específicamente para intercambiar sus canciones, cosa que obviamente no es verdad, ya que el programa era una herramienta neutra para intercambiar archivos de todo tipo, y, por supuesto, no únicamente canciones de los demandantes. Esto muestra como las grandes compañías no dudan en tergiversar los hechos únicamente por su beneficio propio. [2]

## También es interesante como no dudan en aprovechar cualquier medio para lograr su objetivo a pesar de que prácticamente no lleven la razón, como, por ejemplo, poner a los medios de comunicación de su lado cuando realmente en España no existía ninguna norma que prohibiera el desarrollo de la herramienta denunciada, y que, por lo tanto, no pudiera haber ningún castigo para su creador. [2]

## Otro aspecto para tener en cuenta es el apoyo que reciben las discográficas por parte de EE. UU.. No solamente apoyaron abiertamente a las discográficas, sino que el mismo día del juicio publicaron que España es el país más pirata del mundo advirtiéndoles que esto tenía que acabar, presionando en cierta medida al propio país para colaborar con sus causa. Incluso podría tomarse como una especie de “aviso” en contra del juez que se encargaría del juicio. [2]

## Otra cosa que podemos ver es como las discográficas nos están para nada dispuestas a perder dinero, llevándolas a no aceptar nuevas formas de difusión y por negarse a aceptar nuevos modelos de negocio para vender música. En vez de buscar alguna solución donde todos salgan ganando, simplemente han decido ir a por el creador de P2P cuando realmente no creo que él sea responsable del uso ilegal que le dan sus usuarios a su aplicación. [2]

## A pesar de que al final las discográficas no ganaron el juicio, todo lo ocurrido, la propaganda hecha, e incluso posiblemente la activa participación de otros países, llevaron a la modificación de la ley, añadiendo todo lo que “faltaba” y resultando que al final P2P tuviera que cerrar. Esto nos muestra como las grandes compañías de una forma u otra siempre consiguen su objetivo.

# Caso práctico 33.

Hoy en día es común por parte de las industrias de videojuegos registrar patentes sobre sistemas y métodos empleados en la creación de un videojuego. En nuestro caso, hablaremos sobre la patente del sistema Nemesis de la saga de videojuegos de Sombras de Mordor por parte de Warner Bros.

Por un lado, entiendo que las empresas puedan llegar a patentar sistemas de videojuegos. Al final, lo que buscan todas las empresas es beneficio propio, y que mejor forma de obtener beneficio propio que monopolizando algo que se ha visto que funciona bien y que puede ser objeto de deseo de otras compañías. Warner puede emplear esta patente de varias formas, ya sea utilizando exclusivamente el sistema o vendiendo una licencia a otros desarrolladores, obteniendo veneficios y evitando que otros lo utilicen sin permiso. También puede ser una buena estrategia para intentar reducir la competencia, ya que será una manera de evitar que sus “contrincantes” tengan algo que pueden ser beneficioso para su juego. [3]

Por otro lado, no creo que esto sea algo bueno para la industria del juego, pues esta evitando de una manera u otra la innovación y creatividad en los videojuegos. Simplemente por el beneficio está haciendo que juegos en los que el sistema tendría mucho futuro no puedan utilizarlo, lo cual, desde mi punto de vista, es perjudicial para la industria en general. La verdad es que las ideas clave en las que se centra la patente del sistema Nemesis es muy interesante y puede resultar muy atractivo para una gran cantidad de juegos. [3]

Como bien se menciona en las entrevistas a desarrolladores de videojuegos, es cierto que quizás, si otras empresas tuvieran patentes sobre ciertos sistemas de sus videojuegos, el juego de Warner no existiría hoy en día, pues está claro que recoge una gran cantidad de ideas recogidas de otros videojuegos, sin las cuales el juego probablemente no se podría sostener. Y no solamente con el juego de Sombras de Mordor, si las primeras empresas hubieran patentado sus ideas, probablemente la industria de los videojuegos no sería como lo es hoy en día. [3]

En resumen, creo que hoy en día es habitual que las empresas de videojuegos realicen patentes sobre sus sistemas, pero no creo que esto siempre sea positivo para el desarrollo futuro de la industria de videojuegos, y habría que evitar cualquier uso excesivo por parte de las empresas de estas patentes.

# Bibliografía

|  |  |
| --- | --- |
| [1] | https://boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-1996-8930, «Ley,» [En línea]. Available: https://boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-1996-8930. |
| [2] | https://twitter.com/dbravo/status/1301973356825251841. [En línea]. Available: https://twitter.com/dbravo/status/1301973356825251841. |
| [3] | https://www.vidaextra.com/entrevistas/hemos-preguntado-a-varios-disenadores-que-opinan-patente-sistema-nemesis-sombras-mordor-esta-su-respuesta. [En línea]. Available: https://www.vidaextra.com/entrevistas/hemos-preguntado-a-varios-disenadores-que-opinan-patente-sistema-nemesis-sombras-mordor-esta-su-respuesta. |