

UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

Carrera: Ingeniería de software

Semestre: 1er semestre

Asignatura: Introducción a la ingeniería de software

Autor: Jacobo Josué Chimbolema
Chimbolema

Tema: Ética en la Ingeniería de Software

Ingeniero: Víctor Hugo Rea Sánchez

Fecha de entrega: domingo 13 de
diciembre de 2020, 23:59

Caso de estudio

Usando el código: patrones oscuros de UX

La solicitud de cambio que recibió Stewart fue bastante simple: reemplace los botones rectangulares redondeados del sitio web con flechas y ajuste la paleta de colores a una que mezcle texto rojo y verde. Pero cuando Stewart miró el prototipo, lo encontró confuso. La flecha izquierda sugirió que el sitio web volvería a una página anterior o cancelaría alguna acción; en cambio, esta flecha reemplazó al botón para aceptar el producto predeterminado de la empresa. La flecha derecha, por otro lado, actualizó al usuario a la categoría más cara; también agregó silenciosamente una garantía de protección sin pedir confirmación. Stewart sugirió a su gerente que este diseño confuso probablemente engañaría a los usuarios con opciones más caras que no querían. La respuesta fue que estos eran los cambios solicitados por el cliente.

Poco después de que se publicaran las actualizaciones en su sistema de producción, el equipo de Stewart fue invitado a una celebración. Como resultado de estos cambios, los ingresos de su cliente habían aumentado significativamente con respecto al trimestre anterior. En la celebración, Stewart escuchó a algunos de los gerentes de los clientes discutir el pequeño aumento de los reembolsos por parte de los usuarios que afirmaban que no querían el plan de protección, pero no había muchos. Un gerente notó varias quejas de usuarios con discapacidad visual, quienes notaron que la mezcla de texto en rojo y verde ocultaba importantes renunciaciones sobre el producto. “Entonces, lo que está diciendo es que los cambios funcionaron según lo planeado”, bromeó uno de los gerentes.

Matriz

1. PRINCIPIOS ÉTICOS GENERALES.	APLICA
1.1 Contribuir a la sociedad y al bienestar humano, reconociendo que todas las personas son partes interesadas en la Informática.	
1.2 Evitar el daño.	X
1.3 Ser honesto y confiable.	X
1.4 Ser justo y tomar medidas para no discriminar.	
1.5 Respetar el trabajo necesario para producir nuevas ideas, inventos, trabajos creativos y artefactos informáticos.	X
1.6 Respetar la privacidad.	
1.7 Respetar la confidencialidad.	
2. RESPONSABILIDADES PROFESIONALES.	
2.1 Esforzarse por lograr una alta calidad tanto en los procesos como en los productos del trabajo profesional.	X
2.2 Mantener altos estándares de competencia profesional, conducta y práctica ética.	
2.3 Conocer y respetar las reglas vigentes relacionadas con el trabajo profesional.	
2.4 Aceptar y proporcionar una revisión profesional adecuada.	X
2.5 Realizar evaluaciones integrales y exhaustivas de los sistemas informáticos y de sus impactos, incluyendo un análisis de los posibles riesgos.	
2.6 Trabajar solo en sus ámbitos de competencia.	
2.7 Fomentar la conciencia ciudadana sobre la Informática, las tecnologías relacionadas y sus consecuencias.	
2.8 Acceder a los recursos informáticos y de comunicación sólo cuando esté autorizado, o cuando sea necesario para proteger el bien público.	
2.9 Diseñar e implementar sistemas robustos, accesibles y seguros.	
3. PRINCIPIOS DE LIDERAZGO PROFESIONAL.	
3.1 Asegurar que el bien público sea la preocupación central en el trabajo profesional.	X
3.2 Articular, fomentar la aceptación y evaluar el cumplimiento de las responsabilidades sociales por parte de los miembros de la organización o grupo.	
3.3 Administrar el personal y los recursos para mejorar la calidad de la vida profesional.	
3.4 Articular, aplicar y apoyar políticas y procesos que reflejen los principios del Código.	
3.5 Crear oportunidades para que los miembros de la organización o el grupo crezcan como profesionales.	
3.6 Tener cuidado al modificar o retirar sistemas.	
3.7 Reconocer y cuidar los sistemas que se integran en la infraestructura de la sociedad.	

Justificación

1.2 Evitar daño.

Es nuestras obligaciones que nuestros programas que queramos sacar en venta sean seguro, que no perjudiquen a nuestros usuarios ya que hoy en día es muy importante el uso de la tecnología.

1.3 Ser honesto y confiable.

Hay que ser franco con los usuarios decirles las características que contiene dicho programa, ser honesto ayuda que los cliente tenga plena confianza en lo que está comprando y así también pueda ahorrar dinero.

1.5 Respetar el trabajo necesario para producir nuevas ideas, inventos, trabajos creativos y artefactos informáticos.

Este punto lo aplique porque también tenemos que esforzarnos y dar lo mejor de si mismo para que nuestro trabajo evolucione y obtener buenos beneficios de nuestro trabajo, y así nuestro cliente puedan estar satisfecho de nuestro trabajo.

2.1 Esforzarse por lograr una alta calidad tanto en los procesos como en los productos del trabajo profesional.

Ya que es nuestra responsabilidad hacer el trabajo de buena calidad y ser consiente del trabajo si esta bueno o malo para que así nuestros clientes no salgan perjudicados.

2.4 Aceptar y proporcionar una revisión profesional adecuada.

Para mí es necesario hacer una revisión ya que así podríamos corregir las fallas que puedan existir en las codificaciones, ya que es necesario estar seguro de lo que vamos a promocionar a nuestros clientes.

3.1 Asegurar que el bien público sea la preocupación central en el trabajo profesional.

Los profesionales deberían preocuparse que al cliente salga satisfecho, ya que así se motivan y avancen con sus programas o codificaciones, ya que con eso tendrían buenas referencias por parte del público.