

---

## **El marco legal y ético de la profesión informática**

### **Orientaciones de uso del material hipermedial**

El sitio [Marco legal y ético de la profesión informática](#) está desarrollado para la tesis de la Maestría en Tecnología Informática Aplicada en Educación de la Universidad Nacional de La Plata, cuyo título es “Estrategias de enseñanza de hipermedia para mejorar el aprendizaje del marco legal y ético de la profesión informática”, de la tesista Adriana Maccarrone. Tiene como objetivo proponer un material hipermedial para ampliar el alcance de los contenidos relacionados con el marco legal y ético de la profesión informática, en la formación de los alumnos de las carreras del área de sistemas, durante su formación en el ámbito universitario.

Los contenidos a desarrollar son: El contexto sociotecnológico. Marco legal de la informática. Marco ético de la informática. Delitos informáticos.

El abordaje de los temas está orientado al tratamiento transversal de los contenidos. Las estrategias incluirán: desarrollos teóricos con materiales hipermediales, estudio de casos, actividades de aplicación e integración de contenidos, autoevaluaciones y trabajos colaborativos.

Para trabajar con estos materiales se puede realizar el siguiente recorrido:

#### **El contexto sociotecnológico.**

Este tema describe el vínculo de la sociedad actual con la tecnología, a través de los siguientes aspectos: el ciberespacio, los rastros digitales, big data, internet de las cosas, comercio electrónico, cloud computing, realidad aumentada, minería de datos, redes sociales e inteligencia artificial.

Para terminar, se podrá realizar una actividad de vincular el concepto con su descripción.

#### **Marco legal de la informática.**

El conocimiento del marco legal de la profesión informática es imprescindible para la formación de los futuros egresados. En este tema, se aborda el marco legal en la Argentina, de la región y las referencias globales.

Se puede acceder a los siguientes materiales:

- Hipertexto Marco legal argentino.
- Video Normativa relacionada al software.
- Mapa interactivo de referencias regionales.
- Presentación sobre ciberderechos.
- Ejemplos de litigios: Juicio sobre propiedad intelectual. Litigio sobre habeas data.
- Actividad de autoevaluación sobre la temática tratada.

#### **Marco ético de la informática.**

---

En este apartado se trata la importancia de la formación ética en el uso de la tecnología, y la necesidad de una actitud crítica y una mirada sistémica.

Se puede acceder a un audio de presentación y luego a los siguientes materiales:

- Presentación Código de Ética.
- Video El precio de lo gratuito.
- Video Vigilancia de Internet.
- Actividad para aportar conclusiones Muro colaborativo.

### **Delitos informáticos.**

Es muy importante conocer los posibles delitos de los que podemos ser víctimas, el marco legal vigente al respecto y cómo la seguridad informática puede aportar un escenario protegido para el desarrollador y los usuarios.

Se puede acceder a los siguientes materiales:

- Presentación Delitos informáticos.
- Podcast sobre ciberseguridad.
- Video Los riesgos de la tecnología.
- Video Phishing.
- Video Botnes.
- Video Proteja sus datos.
- Video Redes sociales.
- Simulación sobre ciberseguridad.

### **Consideraciones finales.**

Para finalizar se ofrecen algunas ideas sobre cómo integrar los contenidos tratados con las diferentes asignaturas.

Como cierre del proyecto se solicita completar el formulario de relevamiento.

**Lic. Adriana Maccarrone**  
**acmaccarrone@yahoo.com.ar**