



UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE COLOMBIA

Universidad Nacional de Colombia - sede Bogotá
Facultad de Ingeniería
Departamento de Sistemas e Industrial
Curso: Ingeniería de Software 1 (2016701)

Tarea 1

referencia: <https://ethics.acm.org/code-of-ethics/software-engineering-code/>

1. ¿Por qué es esencial que los ingenieros de software prioricen el bienestar público?

El software no es solo código; impacta vidas y puede tener consecuencias graves si no es seguro o ético. Por ejemplo, en el desarrollo de aplicaciones médicas como marcapasos o sistemas de diagnóstico, **cualquier error podría poner en riesgo la salud de las personas**. Priorizar el bienestar público significa garantizar que estas soluciones sean seguras, accesibles y éticas.

2. ¿Qué significa mantener la calidad del producto en software?

Significa asegurarse de que el software sea confiable, seguro y cumpla con lo que los usuarios necesitan. Es entregar un producto que funcione bien, sea fácil de usar y esté libre de errores importantes. Por ejemplo, un sistema bancario debe procesar transacciones de forma fácil, precisa y sin fallos.

3. ¿Qué implica el compromiso con el aprendizaje continuo?

Implica adaptarse a los cambios constantes en tecnología y mejorar como profesional. Es estar siempre dispuesto a aprender cosas nuevas, ya sea sobre tecnologías, metodologías o tendencias en la industria.

4. ¿Qué prácticas promueven la transparencia y la integridad en el desarrollo de software?

- Ser claro con la documentación y los procesos.
- Mantener una comunicación abierta y honesta con el equipo y los clientes.
- Admitir errores y corregirlos.
- Seguir principios éticos y cumplir con las leyes y estándares establecidos.

5. ¿Por qué es importante el respeto y apoyo entre colegas en el campo de la ingeniería de software?

Cuando nos tratamos con respeto y nos apoyamos, no solo hacemos que el ambiente sea más agradable, sino que también logramos que el producto sea mucho mejor, además de fortalecer la colaboración, el aprendizaje, la confianza.

