



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN AGUSTÍN



FACULTAD DE INGENIERÍA DE PRODUCCIÓN Y SERVICIOS
CIENCIA DE LA COMPUTACIÓN

CODIGO DE ETICA

CURSO:

ÉTICA GENERAL Y PROFESIONAL

ALUMNOS:

KELVIN PAUL PUCHO ZEVALLOS

DOCENTE:

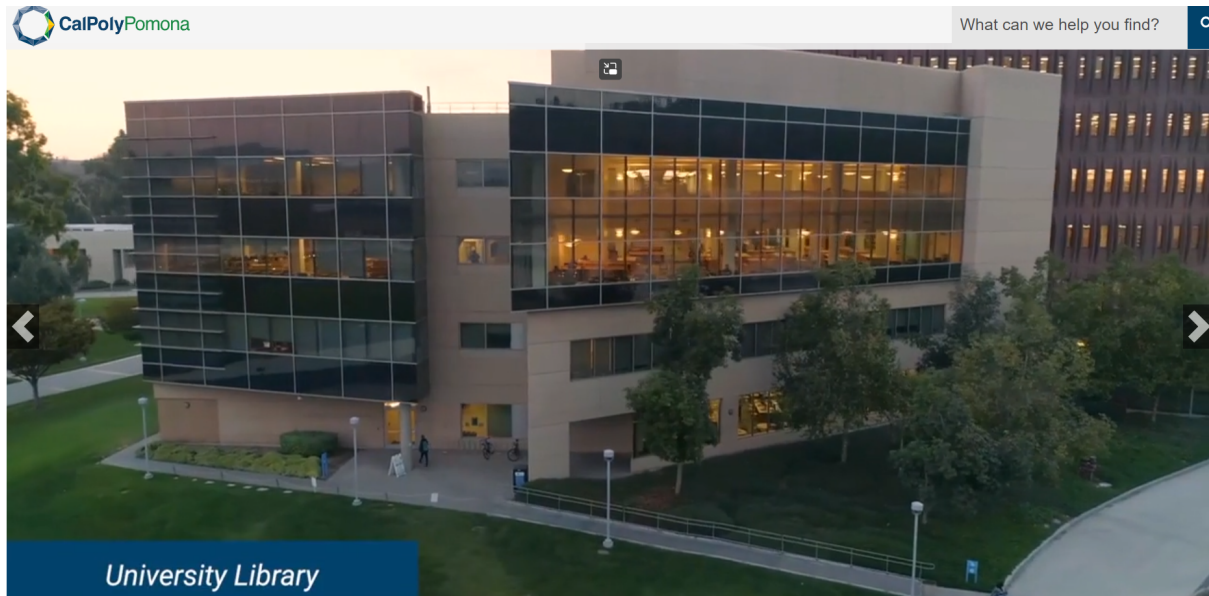
YSIDRO VELAZCO CCACYAHUILLCA

09 de Agosto del 2022



Universidad Estatal Politécnica de California

Universidad de Estados Unidos



Introducción

Las responsabilidades éticas que tiene un estudiante, como la honestidad en la realización de los trabajos de clase. Otra área en la que tienes importantes responsabilidades éticas es en el uso de los recursos informáticos.

Se describirán algunas de estas responsabilidades y se explicará la política del Departamento de Ciencias de la Computación sobre el uso de los recursos informáticos por parte de los estudiantes.

El Departamento de Ciencias de la Computación proporciona para el uso de sus profesores y estudiantes una gama de entornos informáticos, incluyendo Unix y Windows. Nuestro objetivo es proporcionarle el mejor entorno informático que podamos con nuestro limitado presupuesto. Los usuarios dependen de nuestros ordenadores y de los ordenadores del campus para hacer las tareas de clase, la investigación y para las comunicaciones

El principio fundamental de las políticas de esta universidad es el siguiente: al utilizar los ordenadores, nunca debes hacer nada que perjudique a otro usuario o le impida realizar su trabajo.

Cuentas de ordenador

Cada nuevo estudiante de Ciencias de la Computación recibe una cuenta de computadora que mantendrá a lo largo de su inscripción como estudiante en Cal Poly. Todos los ordenadores del campus deben ser utilizados únicamente por los estudiantes, profesores y personal de Cal Poly.

Cualquier cuenta de ordenador creada para usted sigue siendo propiedad de la Universidad. El estudiante es responsable de esta cuenta, y no puede permitir que otra persona la utilice. El propósito principal de su cuenta es permitirle llevar a cabo sus tareas de computación y otras actividades de instrucción..

No se debe interferir a un compañero. Un ejemplo de cómo se podría "interferir significativamente" sería ocupar un ordenador para jugar cuando no hay otros ordenadores libres y alguien más está esperando para usar el ordenador para hacer una tarea. No se puede utilizar las máquinas para fines comerciales, como la preparación de facturas para su empresa o la publicidad de productos.

Los ordenadores del departamento están conectados en red y en ellos se ejecuta el software que hemos adquirido para su uso en el trabajo del curso y el estudio independiente en el campus. Gran parte del software está protegido por derechos de autor. No debe copiar ningún software del sistema a menos que nuestra licencia lo permita.

No debe cargar ningún software en nuestros ordenadores personales sin el permiso expreso del Departamento de CS.

Comportamiento ético

Si un estudiante hace un uso poco ético de los ordenadores del CS o del campus, estará sujeto a las sanciones que se indican a continuación.

No está permitido introducir virus, gusanos, caballos de Troya, programas de cracking de contraseñas o de suplantación de identidad en ningún ordenador o red de la Universidad. De hecho, debido a los graves daños que tales programas pueden causar, el Departamento de CS ha adoptado una política que prohíbe a los estudiantes incluso tener este tipo de programas en sus cuentas; no puede almacenar un programa de este tipo en un ordenador del departamento aunque sólo desee estudiarlo. Por el bien de todos, debes entender cómo proteger tus discos y nuestros ordenadores de virus y programas similares.

No debes tratar de utilizar equipos o cuentas que no te están permitidas.

No puedes destruir el trabajo de los demás.

No puedes "espiar" a la gente, es decir, no puedes intentar obtener información de sus cuentas a menos que los propietarios te hayan dado permiso específicamente para obtener esa información.

No puede enviar correo que parezca provenir de otra persona.

No puede anunciar ningún producto comercial ni utilizar su cuenta para ganar dinero.

Procedimientos disciplinarios

Depende de la gravedad de la infracción, pero podría ser una o más de las siguientes. Los procedimientos disciplinarios y las sanciones serán coherentes con los descritos en el catálogo de la Universidad en relación con la disciplina de los estudiantes y la integridad académica.

La posibilidad de que tenga que reunirse con el jefe del Departamento de CS es alta o con el Coordinador de Disciplina Estudiantil del campus para discutir el abuso de los recursos informáticos.

Su cuenta puede ser bloqueada (de nuevo, reconocemos la obligación de respetar sus derechos también. Ninguna cuenta de estudiante será bloqueada sin la discusión y aprobación del director de CS, excepto en el caso de violaciones de seguridad.

En el caso de infracciones que impliquen el abuso de los recursos informáticos para hacer trampas en el trabajo relacionado con el curso, o que impidan a otros trabajar en las tareas, su calificación puede ser rebajada en la clase o puede recibir una nota de suspenso. En estos casos, la infracción suele remitirse también a la Oficina de Asuntos Estudiantiles.

En caso de faltas graves, o de reincidencia en faltas leves, puede perder el acceso a todos los CS y/o a las instalaciones informáticas del campus durante un periodo de tiempo.

Puede ser descalificado del programa de grado de CS.

En casos graves, su nombre y una descripción de la infracción pueden ser denunciados a la policía. El artículo 502 del Código Penal de California tipifica como delito ciertos abusos informáticos, y las penas pueden llegar a ser de hasta 10.000 dólares de multa y hasta 3 años de prisión.

Código de ética y conducta profesional de la ACM

El Código está diseñado para inspirar y guiar la conducta ética de todos los profesionales de la Informática, incluyendo a los profesionales actuales y futuros, a los instructores, los estudiantes, las personas influyentes y a cualquiera que utilice la tecnología informática para generar un impacto.

Muchas universidades o instituciones se basan en la ética que puede dar una Association for Computing Machinery (ACM) o Institute of Electrical and Electronics Engineers (IEEE). Las cuales tienen los principios éticos generales:

- Contribuir a la sociedad y al bienestar humano, reconociendo que todas las personas son partes interesadas en la Informática.
- Evitar el daño. Equivale a consecuencias negativas, especialmente cuando son significativas e injustas. Los ejemplos de daño incluyen lesiones físicas o mentales injustificadas, destrucción injustificada o divulgación de información y daños injustificados a la propiedad, la reputación y el medio ambiente.
- Ser honesto y confiable. Los profesionales de la Informática deben ser honestos acerca de sus certificaciones y sobre cualquier limitación en sus competencias para completar una tarea. Los profesionales de la informática deben ser francos sobre cualquier circunstancia que pueda conducir a conflictos de interés, ya sean reales o percibidos.
- Ser justo y tomar medidas para no discriminar. Este principio está gobernado por los valores de igualdad, tolerancia, respeto por los demás y justicia.
- Respetar el trabajo necesario para producir nuevas ideas, inventos, trabajos creativos y artefactos informáticos.
- Respetar el trabajo necesario para producir nuevas ideas, inventos, trabajos creativos y artefactos informáticos.
- Respetar la privacidad.
- Respetar la confidencialidad.