

ÉTICA, LEGISLACIÓN Y PROFESIÓN

CURSO 2015/2016

GRADO EN INGENIERÍA INFORMÁTICA



MARCOS SÁNCHEZ-ÉLEZ

DESPACHO 315

**(3ª PLANTA AL LADO DE LAS VIDEO CONSOLAS Y
LA MAQUINA RECREATIVA)**

TUTORÍAS: M, X Y J 14:00 A 15:00

EN CUALQUIER OTRO HORARIO PREVIA CITA

email: marcos@ucm.es



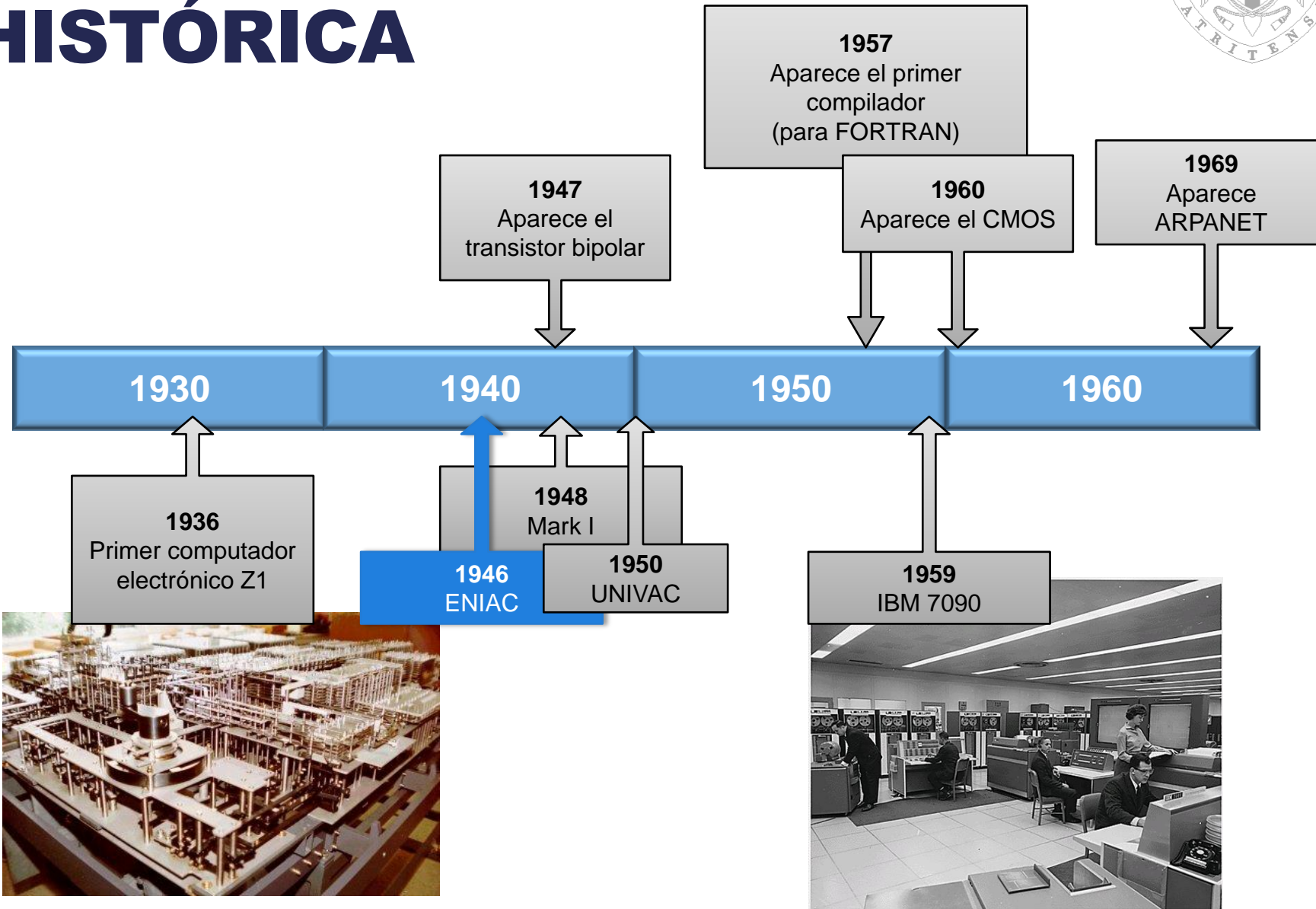


¿POR QUÉ?

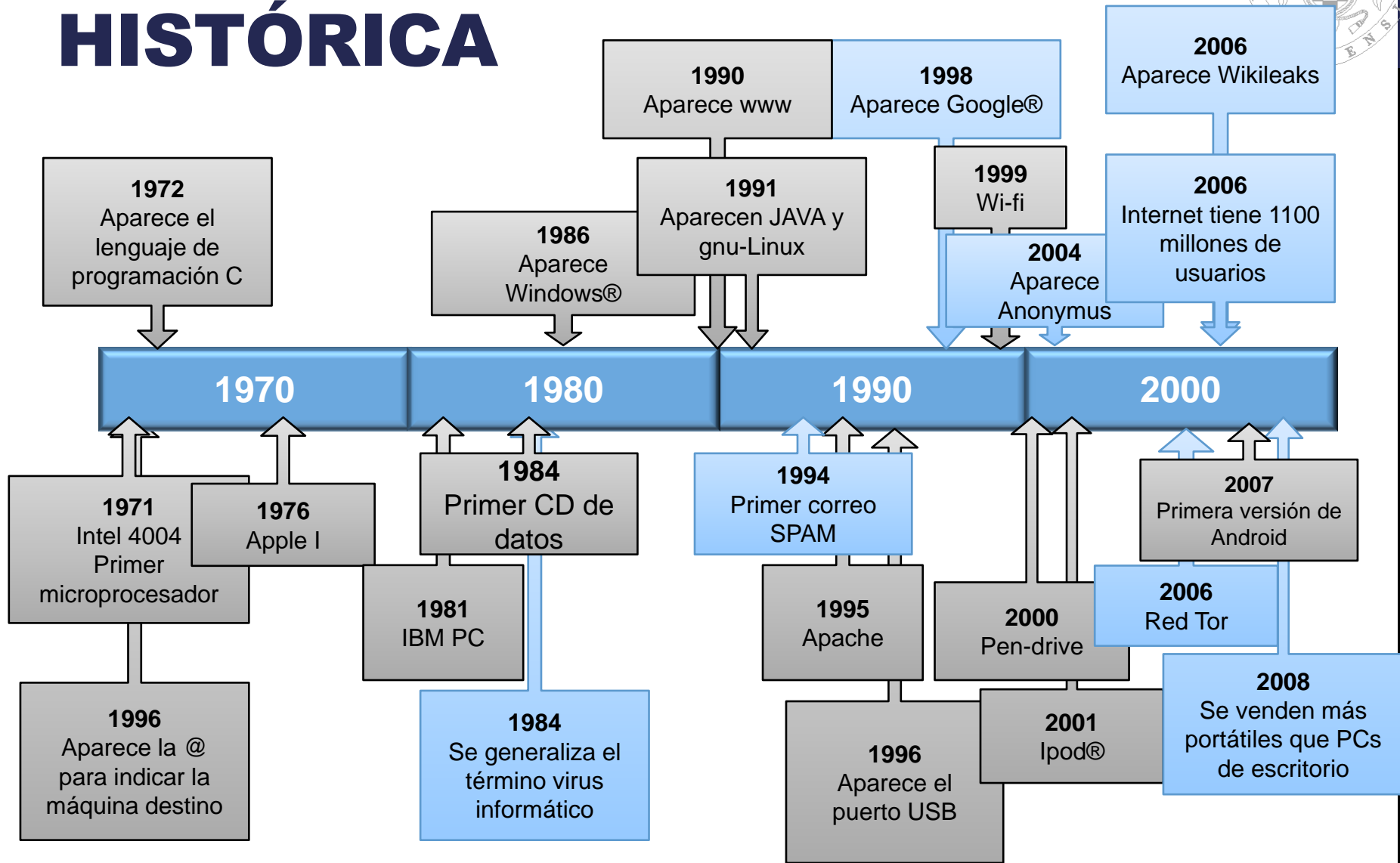
ACM/IEEE – Computer Science Curricula 2013 “Social and Professional Practice”

La necesidad de que cualquier estudiante de los grados de ingeniería en informática comprenda las implicaciones culturales, sociales, legales y éticas inherentes a su disciplina

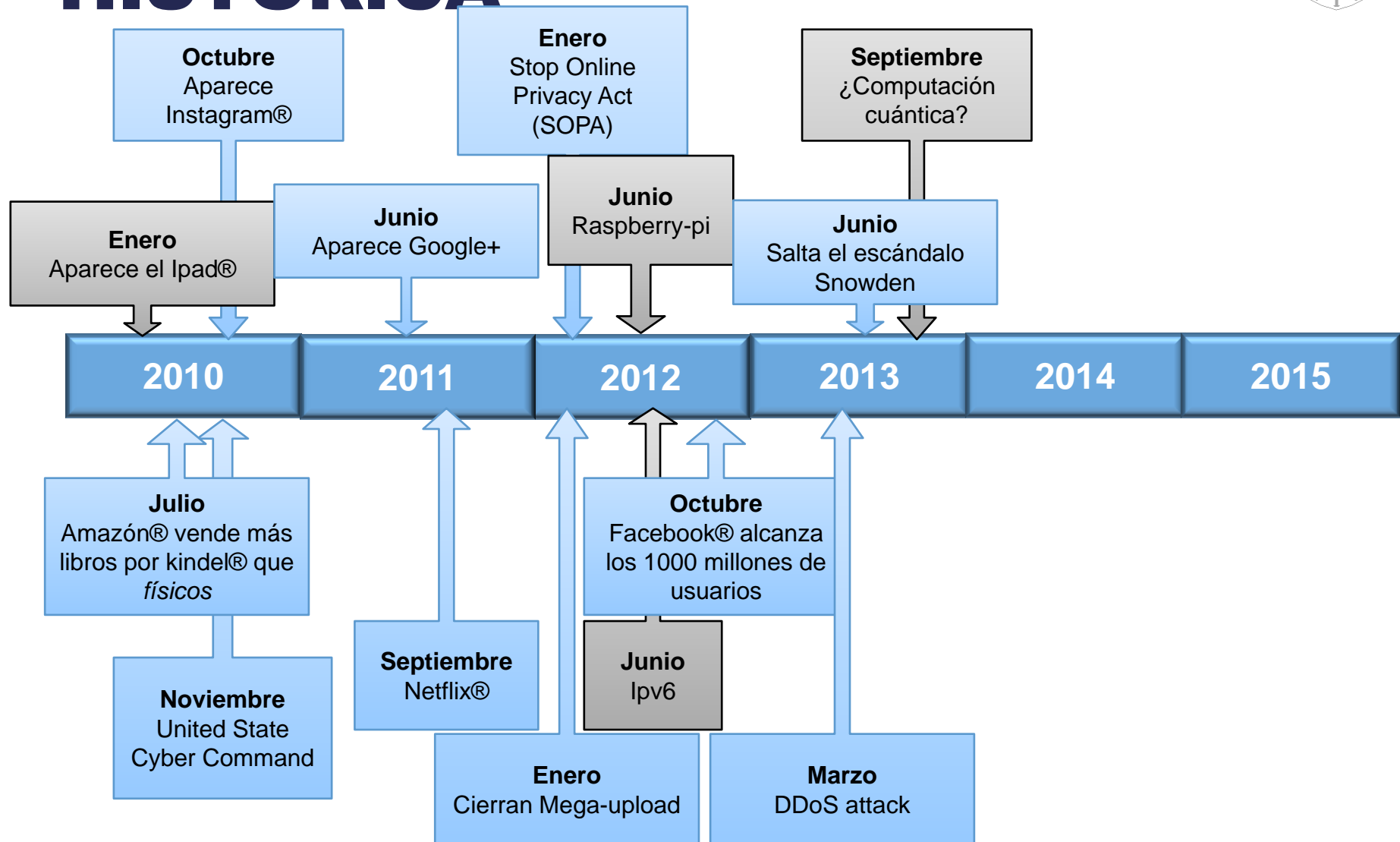
PERSPECTIVA HISTÓRICA



PERSPECTIVA HISTÓRICA



PERSPECTIVA HISTÓRICA



OBJETIVOS

- **Comprender donde ha estado la informática, donde está y donde se espera que esté**
- **Entender el papel del informático en la sociedad, así como apreciar las cuestiones filosóficas, problemas técnicos y los valores estéticos que desempeñan un importante papel en el desarrollo de la informática**
- **Desarrollar la capacidad de hacer preguntas sobre el impacto social de la informática y de evaluar las respuestas a esas preguntas**
- **Ser consciente de los derechos legales básicos del software y del hardware, así como de los usuarios**
- **También se tienen que apreciar los valores éticos que son la base de estos derechos**
- **Conocer la responsabilidad que tienen como informáticos**
- **Conocer sus propias limitaciones, así como las limitaciones de sus herramientas**



TEMARIO

Introducción a la ética. Uso responsable de la tecnología

Libertad de expresión en internet. Blogosfera. Ciberespacio. Censura. Neutralidad de red.

Delitos informáticos. Ética hacker. Cracking. Virus. Spam ...

Privacidad. Vigilancia. LOPD ...

Propiedad intelectual. Copyright. Licencias

Profesión. Seguridad en el trabajo. Monitorización.

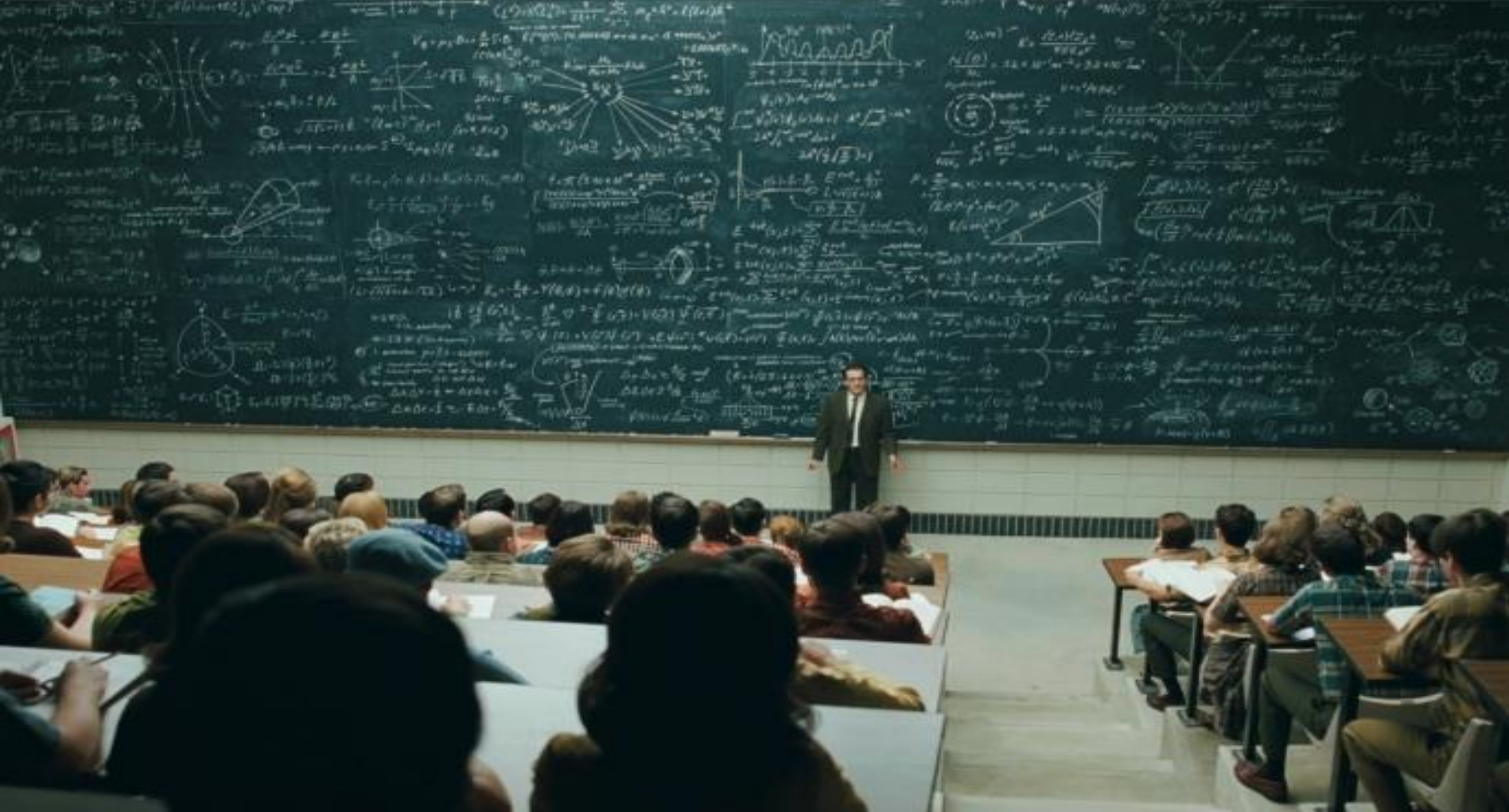
Filtraciones. Fiabilidad y responsabilidad. Códigos éticos profesionales. Conflictos de intereses

¿QUIÉN TIENE EL CONOCIMIENTO?

¿SÓLO EXISTE UNA RESPUESTA CORRECTA?



CAMBIO DE PARADIGMA



METODOLOGÍA

METODOLOGÍA

- **Clases MUY dinámicas, el estudiante puede:**
 - Aportar temas
 - Modificar el orden
 - Pedir profundizar más en algún tema
 - ...
- **Trataremos temas de actualidad**





KEEP CALM TEAMWORK MAKES THE DREAM WORK





METODOLOGÍA

- **Trabajo por equipos:**

De 4 a 6 estudiantes

Habrán actividades que tengan que realizarse forzosamente en equipo

Cada equipo puede decidir que rol va a representar

Cada equipo tiene un nombre asociado a ese rol

Se generará documentación asociada al equipo

METODOLOGÍA

- **Cómo va a ser el día a día**

De cada tema el profesor hará una breve introducción

Sobre ese tema se plantearán unas preguntas y/o casos prácticos

Los equipos trabajan/reflexionan/resuelven sobre las preguntas/casos prácticos

Se obtienen conclusiones fundamentadas

Se genera documentación:

- Cada equipo se encargará de un tema

METODOLOGÍA



Suárez, Cristóbal (2010)

METODOLOGÍA

- **Excepciones:**

Conferencias y mesas redondas (6)

- Asistencia obligatoria al menos a 3 conferencias
 - Condición necesaria para evaluar los trabajos sobre éstas
- Se canjearán por tres clases
 - *¿Qué 3 días del cuatrimestre queréis que no haya clase?*
- Todas las conferencias son material de la asignatura
- **Se dedicará tiempo en clase a discutir las conferencias**

Debates en clase

- Al menos 3 debates formales
- Cada equipo debate desde el punto de vista de su rol

Presentaciones en clase

- Individuales
- Tema libre relacionado

CALIFICACIÓN

- **Se puntuará la participación ¿Cómo?**

En clase

En el foro

Participación activa en debates formales

- **Se puntuarán otros trabajos**

Trabajo de utilidad social

Mejorar/aumentar información en la wiki

CONFERENCIAS

Después de asistir a la conferencia

- Preferiblemente el día posterior más cercano a ella
- 10 – 15 min para breve reflexión sobre un tema particular de la conferencia
- 20 – 30 min para corregir y puesta en común

- Propiedad Intelectual
- Delitos Informáticos
- Emprendimiento
- Protección legal del SW y HW
- Activismo e Ingeniería Informática
- Brecha de género en las TICs

DEBATES

Estructura de los debates

1. Exposición de máx. 2 min para que cada actor exprese su posicionamiento frente al tema de debate
2. Preguntas de unos actores a otros
3. Reunión de grupo de 15 min. Para preparar las respuestas a las preguntas
4. Debate en sí (entre 50 y 60 minutos)





TRABAJO DE UTILIDAD SOCIAL*

- **¿Qué es?**

Útil para terceros

Original

Relacionado con la asignatura

- **Además**

Público (p.e. online)

Con licencia libre

- **Comentarme el trabajo antes de empezar con él**

- **¿Cuándo se presenta?**

Antes del 15 de enero

Antes del 5 de julio (recuperación)

Se puede entregar mucho antes para recibir realimentación para mejorar

- **Ejemplos**

http://wikis.fdi.ucm.es/ELP/Trabajos_ELP

WIKI

http://wikis.fdi.ucm.es/ELP/Página_principal



[Página principal](#)
[Cambios recientes](#)
[Página aleatoria](#)
[Ayuda](#)

▼ Herramientas
[Lo que enlaza aquí](#)
[Cambios relacionados](#)
[Páginas especiales](#)
[Versión para imprimir](#)
[Enlace permanente](#)
[Información de la página](#)

[Iniciar sesión](#) [Solicitar cuenta](#)

[Página](#) [Discusión](#)

[Leer](#)

[Ver código](#)

[Ver historial](#)



Página principal

Bienvenidos a la Wiki de ELP

Ésta es una wiki experimental para la asignatura Ética, Legislación y Profesión (ELP) de la Facultad de Informática de la Universidad Complutense de Madrid.

Los materiales disponibles son resultado de la co-creación de los alumnos de ELP, y están liberados bajo licencia Creative Commons Atribución-CompartirIgual Internacional 4.0. Podéis consultar [todas las páginas creadas](#) hasta el momento.

Contenido [\[ocultar\]](#)

- 1 Empezando
- 2 Temario ELP
 - 2.1 Introducción a la ética
 - 2.2 Privacidad
 - 2.3 Libertad de expresión en Internet
 - 2.4 Propiedad intelectual
 - 2.5 Delitos informáticos
 - 2.6 Profesión
 - 2.7 Seguridad en el trabajo
 - 2.8 Uso responsable de la tecnología
 - 2.9 Fiabilidad y responsabilidad
 - 2.10 Códigos éticos profesionales
- 3 Conferencias

Recibiréis un email (@ucm.es) con vuestro usuario y las instrucciones

CALIFICACIÓN

	Clase (30%)		Examen (70%)			
Individual	Aportaciones	2 ptos	Wiki	1,5 ptos	Teoría	3,5 ptos
	Foro Participación		Presentaciones Conferencias			
Equipo	Debates	1 pto	Trabajo de Utilidad Social*	2 ptos		

Además se puede obtener **1 punto extra** por aportaciones al común:

- Aportaciones de calidad significativa al foro
- Aportación de calidad significativa a la Wiki
- Presentación de gran calidad temática