



IF-7101 COMPROMISO SOCIAL DE LA INFORMÁTICA **I Semestre, 2015**

Datos Generales

Sigla: **IF-7101**

Nombre del curso: **Compromiso Social de la Informática**

Tipo de curso: **Teórico/Coordinado**

Número de créditos: **02**

Número de horas semanales presenciales: **04**

Número de horas semanales de trabajo independiente del estudiante: **08**

Requisitos: **Establecidos en Acuerdo de Sección**

Correquisitos: **IF-7100 Ingeniería de Software**

Ubicación en el plan de estudio: **VII Ciclo**

Período de vigencia del programa: **I Semestre 2015**

Horario del curso: **Grupo 02: L 08:00 a 11:50**

Suficiencia: **No**

Tutoría: **No**

Datos del profesor

Nombre: **Mci. Sindy Porras Santamaría**

E-mail: sindy.porras@ucurso.info, sindy.porras@ucr.ac.cr

Horario de consulta: Lunes 12:30 – 14:30

Descripción del curso

Este curso pretende aportar al estudiante, antes de la práctica empresarial, un acercamiento al entorno social y empresarial, que permita conocer cuáles son las tendencias actuales de la informática, la responsabilidad del informático en el ejercicio de la profesión, implicaciones legales del ejercicio y la importancia de la ética en su gestión. Se subraya el principio de que la técnica debe servir al hombre y por ello debe conocerse las consecuencias y efectos producidos por la tecnología en general y particularmente por la computación.

Objetivo General

Proponer un marco conceptual adecuado para entender los dilemas éticos que origina la informática y además, incentivar la responsabilidad social del estudiante en su campo de estudio y como futuro profesional, para el aprovechamiento del aprendizaje adquirido durante los años de estudio y preparación en Informática Empresarial.



Objetivos específicos

- Investigar sobre las tendencias actuales de la informática para conocer lo último del mercado.
- Determinar los efectos de la tecnología informática en el entorno social para conocer sus repercusiones en las personas y el ambiente.
- Determinar las responsabilidades del informático con la empresa, la sociedad y la profesión para conocer el papel del profesional informático una vez graduado.
- Conocer y analizar los aspectos legales, en el ejercicio de la profesión para entender sus alcances.
- Conocer y analizar los conceptos básicos de ética en el ejercicio profesional con el fin de comprender su importancia.

Contenidos

I Tendencias

Áreas generales: salud, educación, ingeniería, empresas.

Campos específicos y aplicaciones: Inteligencia artificial, robótica, sistemas expertos, ciberbodies, chats y comunidades virtuales, realidad virtual, multimedios, videoconferencias e interactividad.

II Teleinformática

Internet e internet en el espacio, extranets e intranets, intercambio y flujos internacionales de información, teleinformática y globalización económica y cultural, comercio internacional, comercio electrónico, entretenimiento, información estratégica, educación a distancia, sociedad del conocimiento. Estos temas serán analizados desde el punto de vista social, con todos sus aportes e implicaciones que puedan generar en la sociedad.

III Aspectos legales

Propiedad y libertad en tecnología de información, software gratuito y hackers, encriptación, acceso y seguridad, intercambio de información, propiedad de la información, autodeterminación y privacidad de la información. Marco legal, jurisprudencia en Costa Rica.

Piratería y organismos antipiratas, sanciones, riesgos asociados con la tecnología de información. Virus, discos dañados, software defectuoso, documentación inadecuada, carencia de software técnico y actualizado, efectos de la calidad del software en el mercado.

IV Ámbito gremial y profesional

Mercado laboral, trabajadores de la información en la sociedad del conocimiento.

Ética en la práctica de la profesión, responsabilidades del informático con la sociedad, los clientes, su profesión como proveedor de hardware y software, en su campo de desempeño (docencia, investigación, etc.).



El Colegio de Profesionales en Computación e Informática en Costa Rica. Organización y objetivos.

V Efectos sociales

Efectos positivos y negativos en el uso de las computadoras, los aspectos Psicosociales de las animaciones, los juegos de video y los juegos educativos.

Repercusiones y proyecciones de las nuevas tecnologías de información en la comunicación social. Teletrabajo e impacto en el empleo.

Informática y ecología, las simulaciones, computadoras desechables y el daño de los desechos de computadoras.

Brecha digital por género.

VI Futuro: la región, el país y el mundo

Innovación, investigación y desarrollo, limitaciones y oportunidades para el desarrollo regional de la tecnología de la información, presente y futuro de la tele-informática en Costa Rica, mercado interno y de exportación de software.

Metodología

Este es un curso donde el estudiante deberá participar *muy activamente* e investigar de *manera intensa* para construir una visión clara del compromiso social que tiene el profesional informático en esta sociedad del conocimiento.

Se hará énfasis en la investigación bibliográfica, lectura de libros y artículos, presentaciones del profesor, desarrollo de ejercicios y dinámicas, análisis de casos y discusión de situaciones de la vida real y conferencias por parte de los representantes de las organizaciones estudiadas.

Los estudiantes también realizarán exposiciones, charlas, foros y debates acerca de temas de interés para el profesional en informática. Además, asistirán a charlas, seminarios o ferias programadas para cumplir con la temática del curso, así como a giras a instituciones o empresas para observar y conocer de primera mano la tecnología informática de punta, su utilidad en el entorno social y empresarial.

El estudiante deberá participar individualmente en los foros de discusión, sobre un tema de actualidad seleccionado, relacionado con aspectos sociales de la informática. Se debatirán temas de diferentes unidades del curso y deberá escribir un ensayo sobre el tema debatido, de carácter divulgativo. Además, cada estudiante participará en un foro como moderador del debate.

En grupos, los estudiantes realizarán una investigación de campo, sobre temas relacionados con el curso, aplicados al entorno social del recinto universitario. Los resultados de esta investigación serán plasmados en un artículo, el cual deberá ser expuesto en clase.

Además, mediante un juegos de roles, analizarán y discutirán casos de estudio reales o estructurados para el análisis académico.

Por ser un curso de discusión y participación, la asistencia a clase es de primordial importancia para la aprobación del curso.



Cronograma

Semana	Actividades
9 de marzo	Bienvenida, Introducción al curso, Asignación de temas y grupos, normativas
16 de marzo	Tendencias / Teleinformática: Debate
23 de marzo	Tendencias / Teleinformática: Debate
30 de marzo	SEMANA SANTA
6 de abril	Tendencias / Teleinformática
13 de abril	I Cine foro (Asistencia obligatoria)
20 de abril	Semana Universitaria (Habr� lecciones)
27 de abril	Aspectos legales / �mbito gremial y profesional: Debate
4 de mayo	Aspectos legales / �mbito gremial y profesional: Debate
11 de mayo	Aspectos legales / �mbito gremial y profesional
18 de mayo	II Cine foro (Asistencia obligatoria)
25 de mayo	Efectos sociales / Futuro: la regi�n, el pa�s y el mundo: Debate



1 de junio	Efectos sociales / Futuro: la región, el país y el mundo: Debate
8 de junio	Efectos sociales / Futuro: la región, el país y el mundo
15 de junio	III Cine foro (Asistencia obligatoria)
22 de junio	Gira
29 de junio	Proyecto de investigación / Artículo: Entrega y exposición
6 de julio	Entrega de promedios
13 de julio	Examen de ampliación

Evaluación

Rubro	Porcentaje
Debates (3)	30% (10% c/u)
Moderador de debate	10%
Proyecto de curso	10%
Tareas (3)	15% (5% c/u)
Foros (3)	15% (5% c/u)
Reporte de la gira	5%
Investigación	15%



Aspectos importantes de evaluación:

- Para fines del curso se ha creado un espacio en Internet. El estudiante deberá registrarse en el mismo, para recibir y/o entregar información y trabajos del curso. La dirección es <http://moodle.ucrso.info/> curso: COMPROMISO SOCIAL DE LA INFORMÁTICA, IF-7101, deben utilizar la clave que el profesor le asigne el primer día de clases.
- Todos los entregables se deben presentar en la fecha y hora establecidas en el aula virtual. No se recibirán trabajos o tareas fuera del día, lugar y hora asignados. Cualquier reposición se hará previa presentación de excusa válida y por escrito debidamente sellada por la entidad involucrada y posteriormente verificada, en el tiempo definido en el reglamento académico estudiantil.
- No hay reposición en caso de ausencia al debate, foro o exposición. Si el estudiante debía realizar su participación y no se presentó, en caso de que haya aportado en la elaboración de la dinámica y entregó el documento que iba a utilizar en el foro, obtendrá puntaje sobre esos rubros solamente.
- Los fraudes, totales o parciales, en cualquier tipo de trabajo llevado a cabo durante el curso se califica con nota de cero para todos los involucrados y se seguirá el trámite académico respectivo sin previo aviso. La comprobación de que algún entregable es una copia, se aplicará las sanciones que contemple el reglamento de Régimen Académico Estudiantil por plagio, que puede ser consultado en la dirección: http://cu.ucr.ac.cr/normativ/regimen_academico_estudiantil.pdf
- El material bibliográfico utilizado para la investigación y los foros debe provenir de fuentes verificables y confiables: libros, revistas indexadas, documentos académicos, profesionales del área, entre otros. No se aceptarán como fuentes válidas sitios web que no cuenten con respaldo profesional o académicos.
- Es obligatorio presentar todos los elementos a evaluar en los entregables. Se proporcionará al estudiante el documento formal de contenido, calificación, apartados, estándares y presentación según su naturaleza.
- Los entregables serán recibidos *únicamente* en los programas de formato abierto (con extensión .odt) o en su caso PDF sin ningún tipo de seguridad.
- El examen de ampliación contendrá *todos* los contenidos del curso, y podrá ser teórico o práctico, según lo decidan los profesores que integran la cátedra.

Bibliografía

Según la metodología del curso, se sugieren algunas referencias, donde el estudiante puede elegir la que más le convenga a desarrollar, utilizando los recursos del Sistema de Bibliotecas de la UCR. Se permiten otras fuentes donde se compruebe su actualidad, vigencia y veracidad.

Autor:	Título
Luis Joyanes	Cibersociedad, los retos sociales de un nuevo mundo digital.
Seely y Duguid	La vida social de la información.
Edgar Stacey	Morality and Machines.
Joseph Kizza	Ethical and Social Issues in the Information Age.
Nicholas Negroponte	Ser digital.
John Suler	Psychology of Ciberspace. Libro digital disponible en Internet.
UNESCO	Hacia las sociedades del conocimiento. Libro digital disponible en Internet.
William Dutton	Social Transformation in an Information Society. UNESCO. Libro digital disponible en Internet.
Raúl Torres	Los nuevos paradigmas de la revolución científica y técnica.



Sara Baase	A gift of fire.
Howard Rheinhold	La comunidad virtual.
Michael Dertouzos	Qué será? Cómo cambiará nuestras vidas el nuevo mundo de la informática.
Nicolás Concello	Modernidad y cultura crítica.
Hans-Peter Martin	La trampa de la globalización.
Manuel Castells	La era de la información Economía sociedad y cultura V2 El poder de la identidad.
Manuel Castells	Las tecnópolis del mundo. La formación de los complejos industriales de siglo XXI.
Manuel Castells	La era de la información Economía sociedad y cultura V1 La sociedad red.
Manuel Castells	La ciudad informacional.
Taichi Sakaiya	Historia del futuro: La sociedad del conocimiento.
Alejandro Piscitelli	Ciberculturas.
Oscar Aguilar	El secreto de Estado y el derecho a la información.
David Lyon	Postmodernidad.
Rich Nillson	Inteligencia artificial.
Freenman	Redes neuronales.
Ferreira	Virus en las computadoras.
Siyan	Internet y seguridad en redes.
Scambray	Hackers en Windows.
Amor	La (re) evolución E-business.
Gradecki	Realidad Virtual.
Conamaj	Virtualidad y derecho