



*Programa del Curso*

**I Semestre, 2018**

**COMPROMISO SOCIAL DE LA INFORMÁTICA**

**Datos Generales**

---

Sigla: IF-7101

Nombre del curso: COMPROMISO SOCIAL DE LA INFORMÁTICA

Tipo de curso: Teórico

Número de créditos: 2

Número de horas semanales presenciales: 4

Número de horas semanales de trabajo independiente del estudiante: 2

Requisitos:

Correquisitos: No tiene

Ubicación en el plan de estudio: VII ciclo

Período de vigencia del programa: I Semestre del 2018

Horario del curso: A convenir con el profesor

Modalidad: Tutoría

**Datos del profesor**

---

Nombre: Yendry Lezcano Calderón

E-mail: yendry.lezcanocalderon@ucr.ac.cr

Horario de consulta:

*K: 8:30 a 9:00 y de 16:00 a 16:30. J: 9:00 a 10:00 y de 16:00 a 16:30. V: 7:30 a 10:30*

**Descripción del curso**

---

Este curso pretende aportar al estudiante, antes de la práctica empresarial, un acercamiento al entorno social y de la empresa, 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 deben conocerse las consecuencias y efectos producidos por la tecnología en general y particularmente por la computación.

**Objetivo General**

---

Acercar a los y las estudiantes a las implicaciones y responsabilidades del profesional informático de manera que sus conocimientos están al servicio de la sociedad.

## Objetivos específicos

---

Al finalizar el curso el o la estudiante estará en capacidad de:

- Conocer las tendencias actualizadas de la informática
- Determinar los efectos de la tecnología informática en el entorno social
- Determinar las responsabilidades del informático con la empresa, la sociedad y la profesión
- Conocer los aspectos legales, en el ejercicio de la profesión
- Conocer los conceptos básicos de ética en el ejercicio profesional

## Contenidos

---

### **I Unidad: Tendencias.**

**Áreas generales:** salud, educación, ingeniería, empresas, ergonomía, tecnología verde.

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

### **II Unidad: 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.

### **III Unidad: 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 Unidad. 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 Unidad. Efectos sociales:**

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

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

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

#### **VI Unidad. 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 muy intensa para construir una visión clara del compromiso social que tiene el profesional informático en esta sociedad del conocimiento.

Se dará énfasis en la investigación bibliográfica, lectura de libros y artículos, 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 informático. Además, asistirán a charlas, seminarios o ferias programadas para cumplir con la temática del curso, así como a giras a instituciones o empresas para ver y conocer de primera mano la tecnología informática de punta, su utilidad en el entorno social y empresaria.

### **Actividades para cumplir con los objetivos**

Individualmente, el estudiante deberá participar en tres foros de discusión donde se debatirán diferentes unidades temáticas del curso y deberá escribir tres artículos (ensayos) de carácter divulgativo, donde analice algún tema de actualidad relacionado con aspectos sociales de la informática.

En grupos, los estudiantes realizarán dos investigaciones bibliográficas y expondrán los resultados en clase. Además, en grupos los estudiantes desarrollarán a lo largo del curso una investigación bibliográfica que también incluirá trabajo de campo y finalizará con la presentación de un reporte escrito.

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

## Cronograma

SEMANA	UNIDAD	ACTIVIDAD
1 (14-3) 2 (21-3)	I Tendencias	<b>Programa de curso / Lecturas</b> <b>Tarea1:</b> 2 noticias: Campos específicos y aplicaciones
3 (4-4) 4 (11-4)	II Teleinformática	<b>Lecturas</b> <b>Foro:</b> Teleinformática y economía
5 (18-4)* 6 (25-4) 7 (2-5)	III Aspectos legales	<b>Lecturas/ Tarea2: 2 noticias:</b> Propiedad y privacidad de la información <b>Investigación:</b> Marco legal, jurisprudencia en Costa Rica
8 (9-5) 9 (16-5) 10 (23-5)	IV Ambito gremial y profesional	<b>Lecturas</b> <b>Artículo:</b> Ética en la práctica de la profesión <b>Tarea3:</b> 2 noticias: Mercado laboral
11 (30-5) 12 (6-6) 13 (13-6)	V Efectos sociales	<b>Foro:</b> Aspectos positivos y negativos de la informática en la educación <b>Artículo:</b> computadoras desechables y el daño de los desechos de computadoras <b>Lecturas</b>
14 (20-6) 15 (27-6)	VI Futuro: el país y el mundo	<b>Lecturas</b> <b>Exposición</b> <b>Foro:</b> oportunidades para el desarrollo regional de la tecnología de la información

	Descripción	Porcentaje
<b>EVALUACIÓN</b>	Dos artículos 10% c/u (Individual)	20%
	Investigación escrita (Parejas)	20%
	Participación en tres foros (Individual)	15%
	Exposición 15% (Grupal)	15%
	Tres tareas cortas y/o reportes (Individual)	15
	Comprobación de lecturas	15

**La investigación se realizará sobre el tema de** Marco legal, jurisprudencia en Costa Rica  
**Notas:**

Consideraciones de evaluación adicionales.

- No se aceptarán trabajos después de la fecha solicitada.

- Los trabajos no se reponen en caso de ausencia injustificada.
- Las tareas cortas, reportes, artículos, investigación y documentos de los debates se reciben solamente en la fecha establecida, en el formato y por la plataforma de Mediación Virtual.
- Todos los trabajos escritos serán sometidos a la comprobación de Turnitin, como primer mecanismo de comprobación de coincidencias de referencias bibliográficas.
- Mantener celulares en modo silencioso o apagado.
- Las exposiciones incluirán descripción y análisis del tema así como demostración de un aspecto técnico importante relacionado con el tema. El análisis vale cinco puntos, la demostración cinco puntos y el análisis del tema cinco puntos de los 15 puntos porcentuales de cada exposición.
- La comprobación de que alguna tarea individual, proyecto o examen es una copia se aplicará las sanciones que contemple el reglamento de Régimen Académico Estudiantil. Con respecto al plagio, existe un artículo en el Reglamento de orden y disciplina estudiantil, el número 4 inciso C , que se refiere a si el estudiante suplanta a otro en el ejercicio de sus actividades (esto se ve como plagio según la Oficina Jurídica); en este caso el profesor, de probar que existió el plagio, toma la decisión de si el estudiante si pierde la prueba o no.
- Los foros son para que los estudiantes y el profesor discutan y puntualicen los aspectos más importantes de los temas analizados durante las semanas previas, deben estar apoyados por referencias y hacer replicas a los aportes de los compañeros o docente.

### **CRITERIOS PARA EVALUAR LA PARTICIPACION EN LOS FOROS**

- Las participaciones deben apegarse a la temática en discusión.
- Por lo menos 3 participaciones de 5 a 10 líneas cada una en cada foro.
- Uso de citas de artículos de revistas, libros, url de Internet para apoyar las participaciones.
- Aporte de algo nuevo que ayude a comprender el tema, por ejemplo, una explicación de un concepto que no estaba claro.
- Agregar un aspecto importante no discutido aún y abrir una veta de discusión ya sea por generar anticuerpos o por facilitar el análisis de algo.
- Uso de insultos, lenguaje soez, violento o vulgar baja puntos. Sea duro con el tema, no con la gente.

### **● CRITERIOS PARA LOS ARTÍCULOS**

- Los artículos son resultados de investigaciones cortas en que el estudiante profundiza un aspecto que le guste y esté relacionado con la temática discutida previamente en clase y en el foro. Los artículos serán entregados en la plataforma virtual. tendrán formato de artículo de la IEEE.
- El formato a utilizar en los artículos es el de la IEEE, el resumen de no más de 700 caracteres, cuatro palabras claves (keywords) y una introducción que da una idea de

lo que se trata en el artículo, esta introducción debe tener unos mil caracteres mínimo y 2000 caracteres máximo.

- Una última sección es la destinada a la bibliografía, que debe incluir al menos ocho citas de revistas, libros o artículos en Internet, de no más de 5 años de antigüedad.

## ● LA RÚBRICA DE LA INVESTIGACIÓN ESTARÁ DISPONIBLE EN MEDIACIÓN VIRTUAL

### Referencias y Bibliografía

Cohen, D., y Asín, E. (2014). *Tecnologías de la información: Estrategias y transformación en los negocios* (6a. ed.). México D.F.: Mc Graw-Hill.

Joyanes Aguilar, Luis. (1997). *Cibersociedad: los retos sociales ante un nuevo mundo digital*. Madrid: McGraw-Hill.

Laudon y Laudon, (2016). *Sistemas de Información Gerencial*. Décimo cuarta Edición Edición. México. Pearson Educación.

Brown, John Seely y Duguid, Paul (2001). *La vida social de la información*. Argentina: Prentice Hall.

Otras que la docente incluya, en Mediación Virtual, como lectura para cada una de las Unidades