



Ministerio de Cultura y Educación
 Universidad Nacional de San Luis
 Facultad de Ciencias Físico Matemáticas y Naturales
 Departamento: Informatica
 Area: Area IV: Pr. y Met. de Des. del Soft.

(Programa del año 2012)
 (Programa en trámite de aprobación)
 (Presentado el 03/03/2012 09:29:08)

I - Oferta Académica

Materia	Carrera	Plan	Año	Período
ETICA Y LEGISLACION	ING. EN COMPUT.	28/12	2012	1° cuatrimestre
ETICA Y LEGISLACION	ING. INFORM.	026/1 2	2012	1° cuatrimestre

II - Equipo Docente

Docente	Función	Cargo	Dedicación
---------	---------	-------	------------

III - Características del Curso

Credito Horario Semanal				
Teórico/Práctico	Teóricas	Prácticas de Aula	Práct. de lab/ camp/ Resid/ PIP, etc.	Total
Hs	2 Hs	2 Hs	Hs	4 Hs

Tipificación	Periodo
C - Teoria con prácticas de aula	1° Cuatrimestre

Duración			
Desde	Hasta	Cantidad de Semanas	Cantidad de Horas
14/03/2012	22/06/2012	15	60

IV - Fundamentación

Todo profesional tiene o debe desarrollar una ética profesional que defina la lealtad que le debe a su trabajo, profesión, empresa y compañeros de trabajo. La ética de una profesión es un conjunto de normas, en términos de los cuales definimos como buenas o malas las prácticas y relaciones profesionales. "La profesión" constituye, en sí, una comunidad dirigida al logro de una cierta finalidad: la prestación de un servicio. Hay tres tipos de condiciones o imperativos éticos profesionales: 1) Competencia, que exige que la persona tenga los conocimientos, destrezas y actitudes para prestar un servicio, 2) Servicio al cliente, la actividad profesional sólo es buena en el sentido moral si se pone al servicio del cliente, y 3) Solidaridad, entendida como las relaciones de respeto y colaboración con los colegas, colaboradores y clientes.

El Ingeniero debe desempeñar su quehacer profesional enmarcado en determinadas normas reguladoras.

A diferencia de otras Ingenierías, en el caso de la de informática no existe todavía una regulación legal específica pero es necesario, por ejemplo, que los Ingenieros conozcan las características de los contratos informáticos, los aspectos legales del comercio electrónico, las particularidades de la propiedad intelectual en Informática, alcance legal del documento electrónico y de la firma electrónica y los aspectos legales de la protección de datos.

V - Objetivos / Resultados de Aprendizaje

Objetivos: Al finalizar el curso se espera que el alumno sea capaz de: Conocer y aplicar los aspectos éticos y legales relacionados con el ejercicio de su profesión con especial énfasis en aquellos relacionados con la con la Ingeniería en general y con la Industria del Software en particular. Identificar los aspectos éticos están presentes en el ejercicio de la Ingeniería Informática y en la Ingeniería en Computación y estar en aptitud de aplicarlos en forma adecuada. desarrollo de software y determinar como tratarlos técnica y éticamente. Conocer y estar en condiciones de aplicar correctamente los aspectos de la

legislación vigente relacionados con la Ingeniería Informática y con la Ingeniería en Computación. Conocer y estar en condiciones de aplicar la legislación específica relacionada con la seguridad y medio ambiente, con la prevención de accidentes y con la protección del medio ambiente.

Estar en condiciones de intervenir en la elaboración y también en ajustarse a las características de los distintos tipos de contratos informáticos. Distinguir entre patentes y copyrights. Discutir el background legal del copyright a nivel nacional e internacional. Discutir las implicaciones del concepto de privacidad en las redes y en las grandes bases de datos. Enumerar técnicas para combatir los delitos informáticos.

VI - Contenidos

Contenidos mínimos

Responsabilidad y ética profesional. Computación y sociedad. Códigos de ética (IEEE, ACM, etc.).

Nociones de derecho laboral y de seguridad social. Propiedad intelectual. Licencias de software y contratos informáticos.

Aspectos Legales. Software libre. Delitos informáticos. Pericias informáticas.

Arbitrajes. Marco Legal de la profesión liberal y empresa de software.

Programa

Parte I: Ética

Unidad I: La ética en las organizaciones en general y en los negocios en particular. Teorías normativas

Un enfoque kantiano hacia la ética en las organizaciones y en los negocios. El utilitarismo y la ética en los negocios. La ética en los negocios y la virtud. Enfoques del contrato social hacia la ética en los negocios: el puente entre la brecha de "lo que es y lo que debería ser". La ética en los negocios y la actitud pragmática. Introducción al relativismo ético y el absolutismo ético. La ética en los negocios en una sociedad libre. La naturaleza y la ética en los negocios. Hacia nuevos derroteros en la ética en los negocios: algunos senderos pragmáticos. Ética en los negocios: pragmatismo y posmodernismo.

Unidad II: La ética en las organizaciones y en los negocios y las disciplinas administrativas

La ética en la administración. La ética financiera. La ética en la profesión contable. La ética en la mercadotecnia. La ética en la gestión de la información empresarial. El derecho, la ética y el criterio de la gerencia. La ética en los negocios y la economía. La ética en los negocios y las sociales.

Unidad III. Problemas de la ética en los negocios. Menciones especiales al caso de la Industria del Software

La ética en los negocios internacionales. Agencia moral corporativa. Derechos de los trabajadores. La ética en los negocios y el trabajo: preguntas para el siglo XXI. La responsabilidad de las empresas por el medio ambiente. La ética en los negocios y la religión. Responsabilidad social y ética en los negocios.

Unidad IV. La ética en los negocios: orígenes y práctica contemporánea. Caso especial de la Industria del Software

La ética en los negocios y los orígenes del capitalismo contemporáneo: economía y ética en las obras de Adam Smith y Herbert Spencer. Breve historia de la ética estadounidense en los negocios. La ética en los negocios en Europa: historia de dos esfuerzos. La ética y el entorno de regulación. Ética y liderazgo corporativo. El entorno de la Industria del Software.

Parte II: Legislación

Unidad V: Conceptos generales de Legislación e Informática

El Derecho Informático. Tecnología, Economía y Derecho. La Sociedad de la Información y la Sociedad del Conocimiento. Concepto y contenido del Derecho Informático. El marco jurídico de las telecomunicaciones; ejemplos en nuestro país y en el exterior.

La seguridad y medio ambiente en la Industria del Software, prevención de accidentes en software factories y en laboratorios de software. Industria del Software y la protección del medio ambiente

Unidad VI: Los contratos informáticos.

Concepto y difusión de la contratación informática. Objeto y naturaleza. La importación de figuras de ordenamientos extranjeros. Sujetos intervinientes: La posición de prevalencia del proveedor informático.

Unidad VII: El comercio electrónico.

Origen y desarrollo. Desde el B2B al B2C y al B2G. La protección de los consumidores en la Red.

Prácticas de publicidad y marketing. Posición y responsabilidad de los intermediarios y proveedores de servicios. El Derecho aplicable. Los impuestos en Internet.

Unidad VIII: La contratación electrónica.

Clases de contratos electrónicos. El consentimiento contractual en relación a las peculiaridades de formación y perfección del contrato. Problemas referentes a la seguridad en la contratación y prueba del contrato. El Pago Electrónico. Concepto.

Tarjetas de crédito: Su uso dentro y fuera de la Red. La responsabilidad en caso de pérdida y robo de la tarjeta. El llamado "dinero electrónico" (e-money).

Home Banking y Servicios financieros on line. Prácticas abusivas en el pago electrónico

Unidad IX: Propiedad intelectual

La protección jurídica del software y la obra multimedia. El software: Entre el Derecho de Patentes y el Derecho de Autor. Autor de un programa, objeto de la protección y tipos de programas protegidos.

Contenido de los derechos. Copias legales e ilegales de programas. La protección penal del software.

Virus, hackers, crackers y otros piratas informáticos. La obra multimedia. La protección jurídica de las bases de datos.

Concepto y clases de bases de datos (on line, autónomas). Particularidades del objeto de protección. El creador, el distribuidor y el usuario. Derechos y obligaciones generales de las partes.

Propiedad intelectual e industrial en Internet. Nombres de dominio. Protección de páginas WEB. Links, frames y banners.

Unidad X: El documento electrónico y la firma electrónica.

Concepto de documento. Conservación de documentos en soporte informático y modos de prueba. El documento público electrónico. El notario electrónico. La firma electrónica. Entidades de certificación:

normalización y homologación de los documentos y de la firma electrónica. Control de la administración sobre los documentos electrónicos.

Unidad XI: La protección de datos.

Privacidad y protección de datos personales. Clases de ficheros: titularidad pública y privada. Los derechos de impugnación, rectificación y cancelación, información, acceso. Otros derechos. La agencia de protección de datos. Infracciones y sanciones.

VII - Plan de Trabajos Prácticos

Parte I: Ética

- Análisis, desde el punto de vista ético (funcionarios y ejecutivos empresariales), del caso IBM – Banco Nación (Trabajo Práctico a ser realizado en el aula mediante la búsqueda de antecedentes en Internet y contrastando los antecedentes encontrados con los casos tratados en la bibliografía)

- “Afecto societatis” y ética empresarial. Su impacto en el desarrollo y en la rentabilidad de un negocio en el entorno de la Industria del Software. Desarrollo monográfico (Trabajo Práctico “de campo” en el cual se buscarán antecedentes y opiniones en empresas de software radicadas en San Luis)

Parte II: Legislación

- Elaboración de un contrato de subcontratación de servicios de análisis / programación para encarar un proyecto de software (Trabajo Práctico que se realizará parte en el aula y parte en empresas de software comparando distintos casos de contratos reales).

- Análisis de una convocatoria de Licitación Pública para el desarrollo / implantación de un producto de software.

Elaboración de la correspondiente propuesta (Trabajo Práctico tipo “caso práctico” pues se trabajará con Licitaciones Públicas reales)

- Estudio de la implantación efectiva del concepto de firma electrónica / digital en un organismo estatal. Producción del correspondiente informe (Trabajo Práctico tipo “caso práctico” pues se trabajará con casos reales; por ejemplo: ANSES, AFIP, etc.).

VIII - Regimen de Aprobación

Condiciones de regularización:

· Presentación y aprobación de los trabajos prácticos/laboratorio.

· Aprobación de dos exámenes parciales teórico-prácticos con nota mayor o igual a 7 (siete).

Condiciones de aprobación:

1. Por promoción, para lo cual el alumno debe contar con las condiciones de regularización y con una nota de exámenes parciales mayor o igual a 7 (siete), y además aprobar una prueba final integradora con nota igual o mayor a 7 (siete).

2. Por examen final.

No se aceptan Alumnos Libres por la imposibilidad de que realicen los trabajos de campo requeridos por la materia.

Alumnos que Trabajan: La cátedra se rige según las Ordenanzas CS N° 26/97, 15/00 y 13/03.

IX - Bibliografía Básica

[1] - Frederick, Robert E., La Ética en los Negocios, Editorial Oxford, ISBN 9789706135872, Ed. 2004

[2] - Farías, José; Valenzuela, Marcelo, “Ética de los Negocios y de la Dirección, Editorial Ril, ISBN: 9562844943, Ed. 2006

[3] - Gregorio, C. G. - Navarro Solano, S, “Internet y sistema judicial en América latina”, Editorial Ad-Hoc, ISBN:

9508944455, Ed. 2005

[4] - Saleme Murad, M. A, "Firma digital. Ley 25.506 y normativa vigente", Editorial: Ad-Hoc, ISBN: 950894479X, Ed. 2006

[5] - Vázquez Iruzubieta, Carlos, "Manual de Derecho Informático (Libro Electrónico)", Editorial Dijusa, ISBN 9788495748195, 2002

[6] - Business Ethics: The Magazine of Corporate Responsibility <http://business-ethics.com/> - REDI Revista Electrónica de Derecho Informático <http://vlex.com/source/redi‐29>

X - Bibliografía Complementaria

XI - Resumen de Objetivos

Consolidar tanto los conceptos relacionados con la ética en el mundo de los negocios como también aquellos otros vinculados a los aspectos legales relacionados con el ejercicio de la Ingeniería Informática y de la Ingeniería en Computación. Desarrollar habilidades que posibiliten la aplicación cotidiana de la mencionada base conceptual. Llevar a los alumnos al convencimiento absoluto de que, el óptimo del desarrollo personal y profesional, coinciden con la visión y prácticas habituales transparentes desde el punto de vista ético y con la rigurosa observancia del marco legal vigente.

XII - Resumen del Programa

Ética

Muchas de las decisiones tomadas en el ámbito de la Ingeniería Informática y en el de la Ingeniería en Computación tendrán, de una forma u otra, repercusiones en la sociedad. Esto se manifestará tanto en los clientes como o en los empleados que trabajan en la empresa o en los integrantes del equipo de trabajo.

El Ingeniero Informático o en Computación debe procurar satisfacer las necesidades de sus clientes, tantos externos como internos, y, a la vez, debe velar por su bienestar físico y espiritual.

Para ello, la ética debe estar presente en todas las decisiones cotidianas del Ingeniero Informático o en Computación, sobre todo en aquellas decisiones que podrían, real o potencialmente, tener repercusión en las demás personas.

El programa, como se anticipó, permite consolidar los conceptos relacionados con la ética en el mundo de los negocios y contempla el desarrollo de habilidades que posibiliten la aplicación cotidiana de la mencionada base conceptual en el ejercicio de la Ingeniería Informática y de la Ingeniería en Computación

Legislación

En la parte "Legislación" de este programa, si bien se desarrollan legales normativos generales de interés para Ingenieros de distintas especialidades, se pone cierto énfasis en el Derecho Informático, entendiéndose por éste al sector normativo de los sistemas, dirigido a la regulación de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, es decir, la informática y la telemática. También integran el Derecho Informático las proposiciones normativas, es decir, los razonamientos de los teóricos del Derecho que tienen por objeto analizar, interpretar, exponer, sistematizar o criticar el sector normativo que disciplina la informática y la telemática. Las fuentes y estructura temática del Derecho Informático afectan las ramas del Derecho Tradicionales. Del mismo modo se inscriben en el ámbito del Derecho Público: El problema de la regulación del flujo internacional de datos informatizados, que interesa al derecho internacional público; la Libertada Informática, o defensa de las libertades frente a eventuales agresiones perpetradas por las tecnologías de la información y la comunicación, objeto de especial atención por parte del Derecho Constitucional y Administrativo; o los delitos informáticos, que

tienden a configurar un ámbito propio en el Derecho Penal Actual.

Por otro lado, inciden directamente en el ámbito del Derecho Privado cuestiones, tales como: Los contratos informáticos, que pueden afectar lo mismo al hardware que al software, dando lugar a una rica tipología de los negocios en la que pueden distinguirse contratos de compraventa, alquiler, leasing,

copropiedad, mantenimiento y servicios; como los distintos sistemas para la protección jurídica de los objetos tradicionales de los Derechos Civiles y Mercantiles. Un cierto carácter interdisciplinario o "espíritu transversal" distingue al Derecho Informático. Sin embargo, en sí mismo, constituye un conjunto unitario de normas (fuentes), dirigidas a regular un objeto bien delimitado, que se enfoca desde una metodología propia, en cuyo supuesto entraría una disciplina jurídica autónoma.

Los aspectos

mencionados se desarrollan en el programa con una orientación tal que constituyan conceptos y herramientas útiles a los Ingenieros en Informática y a los Ingenieros en Computación.

XIII - Imprevistos

--

XIV - Otros

--

ELEVACIÓN y APROBACIÓN DE ESTE PROGRAMA	
	Profesor Responsable
Firma:	
Aclaración:	
Fecha:	