

INF-166 INFORMÁTICA Y SOCIEDAD

Asignatura:	Informática y Sociedad
Sigla:	INF-166
Área Curricular:	Investigación e Interacción
Modalidad:	Semestral
Nivel Semestral:	Sexto semestre
Horas Teóricas:	4 horas por semana en dos sesiones
Horas Prácticas:	2 horas por semana en una sesión
Pre-Requisitos:	LIN-135
Carreras destinatarias:	Informática

1. Problema

El estudio de la Informática debería incluir el contexto tecnológico, social y económico en el que se desarrolla.

2. Objeto de la Materia

El objeto de la materia es el conjunto de las tecnologías de información y comunicación, así como la sociedad del conocimiento.

3. Objetivos generales

Que el alumno adquiera unos conocimientos básicos sobre la historia y el contexto social de la informática, los mecanismos de comunicación y difusión de la información y las cuestiones, profesionales, legales y éticas de la Informática.

4. Competencias

El estudiante aprende a utilizar las herramientas TIC para aplicarlas al aprendizaje en cualquier nivel, a los procesos administrativos de gobierno, a la gestión en las áreas de salud, cultura, economía y otras.

5. Programa Sintético

1. Difusión y Comunicación
2. Historia de la Informática
3. La Sociedad de la Información y del Conocimiento
4. Contexto Social e impacto de la Informática
5. Nuevas Tecnologías y Empresa
6. Cuestiones Profesionales, Éticas y Legales

Difusión y Comunicación

- 1.1. Recopilación de la información
- 1.2. Análisis crítico de la información
- 1.3. Comunicación oral efectiva
 - 1.3.1. Características generales
 - 1.3.2. Herramientas de Presentaciones
 - 1.3.3. Presentaciones de divulgación
 - 1.3.4. Seminarios técnicos
 - 1.3.5. Demostraciones prácticas (demos)
- 1.4. Comunicación escrita

- 1.4.1. Libros de estilo
- 1.4.2. Artículos de divulgación
- 1.4.3. Manuales
- 1.4.4. Informes técnicos
- 1.4.5. Posters
- 1.5. Comunicación a través de Internet
 - 1.5.1. Web
 - 1.5.2. Web 2.0
 - 1.5.2.1. Blogs
 - 1.5.2.2. Wikis
 - 1.5.2.3. Redes Sociales
- 1.6. Evaluación de presentaciones
2. Historia de la Informática
 - 2.1. Conocimiento
 - 2.1.1. Evolución del conocimiento científico
 - 2.1.2. Revolución Industrial
 - 2.1.3. Situación actual de la ciencia
 - 2.1.4. Evolución del conocimiento técnico
 - 2.2. Orígenes y Desarrollo
 - 2.2.1. Primeras civilizaciones
 - 2.2.2. Asentamiento de las bases
 - 2.2.3. Lenguajes de programación
 - 2.2.4. Ingeniería del Software
 - 2.2.5. Inteligencia Artificial
 - 2.2.6. Bases de datos
 - 2.2.7. Internet
 - 2.3. Panorama actual de las TIC
 - 2.4. Perspectivas futuras
3. La Sociedad de la Información y del Conocimiento
 - 3.1. El paso de la información al conocimiento
 - 3.2. La influencia de las TIC en la educación
 - 3.3. La influencia de las TIC en la salud y la medicina
 - 3.4. La influencia de las TIC en la cultura y el arte
 - 3.5. El futuro y los futurólogos
4. Contexto Social e impacto de la Informática
 - 4.1. Principios democráticos
 - 4.1.1. Conocimiento y Desarrollo de los Derechos Humanos fundamentales
 - 4.1.1.1. Privacidad
 - 4.1.1.2. Libertad de Expresión
 - 4.1.2. Cultura de la Paz
 - 4.1.3. Igualdad entre hombre y mujeres
 - 4.1.4. Interculturalidad
 - 4.1.5. Igualdad de oportunidades
 - 4.1.6. Desarrollo Tecnológico Sostenible
 - 4.1.7. E-gobierno
 - 4.2. Brecha digital
 - 4.2.1. Razones económicas
 - 4.2.1.1. Cooperación al desarrollo
 - 4.2.2. Razones políticas
 - 4.2.2.1. Influencias gubernamentales
 - 4.3. Accesibilidad
 - 4.3.1. Diseño para todos
 - 4.4. Software Libre
5. Nuevas Tecnologías y Empresa
 - 5.1. Impacto sobre las formas de trabajo
 - 5.1.1. Teletrabajo y trabajadores virtuales

- 5.1.2. El favorecimiento del autoempleo: Emprendizaje
- 5.2. Impacto en la empresas
 - 5.2.1. Mejora en la gestión
 - 5.2.2. Incremento de la productividad
 - 5.2.3. Mejora de las relaciones con el cliente
 - 5.2.4. Influencia sobre el marketing
 - 5.2.5. Influencia en las PYMES
 - 5.2.6. Comercio electrónico y e-business
- 5.3. Ejemplos de grandes empresas tecnológicas
 - 5.3.1. IBM
 - 5.3.2. Apple
 - 5.3.3. Microsoft
 - 5.3.4. Google

- 6. Cuestiones Profesionales, Éticas y Legales
 - 6.1. Leyes y condiciones laborales
 - 6.1.1. Legislación española
 - 6.1.2. Legislación comunitaria
 - 6.2. Asociaciones y Colegios Profesionales
 - 6.3. Ética
 - 6.4. Patentabilidad del software
 - 6.5. Derecho de Propiedad Intelectual
 - 6.5.1. Propiedad Intelectual
 - 6.5.2. Copyright
 - 6.5.3. Canon digital
 - 6.5.4. Plagio
 - 6.5.5. Manipulación de contenidos digitales
 - 6.6. Cibercrimen

6. Modalidad de Evaluación

La evaluación es continua sobre cada tema.

DESCRIPCION	Cantidad	Puntaje
Participación en clases	6	100
Test de la clase	6	100
Taller	6	100
Exposiciones	1	100
Participación en wiki y moodle	6	100
Monografía de la exposición y otros	6	100
Asistencia	0	0
Examen Final	1	100

Nota final: promedio general

7. Métodos y Medios

La metodología utilizada en el desarrollo de la actividad docente incluye los siguientes tipos de actividades:

La organización temporal del curso incluye 4 horas semanales de actividades en el aula organizadas de la siguiente forma:

8. Bibliografía

- [1] Poole, Bernard. Tecnología educativa. Ed. Mc Graw Hill. Madrid, España. 1999.
- [2] Ianni, Octavio. Teorías de la globalización. Ed. Siglo XXI. Madrid, España. 1996.
- [3] Naisbitt, John. Macrotendencias. Ed. Mitre. Barcelona, España. 1983.
- [4] Inose/Pierce. Tecnología de la información y civilización. Ed. LABOR. Barcelona, España. 1985.
- [5] Martin, James. La sociedad telemática. Ed. Paidós. Buenos Aires, Argentina. 1985.
- [6] Piscitelli, Alejandro. Ciberculturas. Ed. Paidós contextos. Buenos Aires, Argentina. 1995.
- [7] FUNDACIÓN REDES PARA EL DESARROLLO SOSTENIBLE (REDES)
ABORDAJE DE LAS TIC ORIENTADO AL ACCESO A LA INFORMACIÓN Y
COMUNICACIÓN

No válido para Trámites Académicos