



ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL

COURSE SYLLABUS

COMPUTACIÓN Y SOCIEDAD

Emitido por: gvsaltos

Carrera: Computación

1. Código y nombre del curso

CCPG1004 - COMPUTACIÓN Y SOCIEDAD

2. Créditos y horas dirigidas por el profesor

3 créditos y 3 horas de docencia

3. Nombre del coordinador o instructor del curso

OTILIA MARIA ALEJANDRO MOLINA

4. Texto guía, título, autor y año

*Nell Dale & John Lewis. Computer Science Illuminated (6th)

a. Otro material suplementario

*Luis Gorgona S.. Teoría de redes de computadoras ()

* ROBERTO FELTRERO. Ética de la computación: principios de funcionalidad y diseño ()

*Michael J. Quinn. Ethics for the information Age (7th)

*OMPI Organización Mundial de la Propiedad Intelectual. ¿Qué es la Propiedad Intelectual? ()

*Organización de las Naciones Unidas. Los residuos electrónicos. Un desafío para la Sociedad del Conocimiento en America Latina y el Caribe (Unesco Montevideo)

*Soc. Wilfredo López. HISTORIA DE LA COMPUTACIÓN ()

*JUAN BERNARDO VAZQUEZ GOMEZ. Arquitectura de Computadores I (PRIMERA EDICION)

*Eugenio Severín *, Christine Capota **. LA COMPUTACIÓN UNO A UNO: NUEVAS PERSPECTIVAS ()

*Luis Entrena, Celia López, Mario García, Enrique San Millán. Representación de la Información en los Sistemas Digitales ()

*Louis Columbus. 15 Top Paying IT Certifications In 2017 ()

*Henry Campos Vargas. EL MIEDO EN LA ARGUMENTACIÓN: UNA APROXIMACIÓN ÉTICA ()

*Cécile de Terwangne. Privacidad en Internet y el derecho a ser olvidado/derecho al olvido ()

5. Información específica del curso

a. Breve descripción del contenido del curso (descripción del catálogo)

Este curso aborda la historia de la computación y los conceptos básicos del hardware y software de un sistema computacional. Se introduce la profesión de ingeniería de ciencias computacionales y sus diferentes campos de estudio. Estudia las implicaciones éticas sociales y profesionales de la ingeniería en ciencia computacionales. Así mismo, abarca el impacto de los sistemas de información en el individuo, las organizaciones y la sociedad; además de la responsabilidad de los profesionales de esta rama de la ingeniería en el buen uso de tecnologías emergentes, y define los conceptos de propiedad intelectual y privacidad a través de casos de estudio.

b. Este curso es: Obligatorio

6. Objetivos específicos del curso



ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL

COURSE SYLLABUS

COMPUTACIÓN Y SOCIEDAD

Emitido por: gvsaltos

Carrera: Computación

a. Resultados específicos de aprendizaje

1.- Identificar los avances más importantes y los personajes que han marcado la historia de la computación, para la construcción de una base de conocimientos hacia la creación de nuevas tendencias

2.- Explicar la responsabilidad ética de su profesión, reconociendo tanto los valores éticos del individuo, como los códigos de ética de las empresas y de las organizaciones profesionales

3.- Analizar el impacto que las soluciones computacionales tienen sobre los individuos y organizaciones, para el mejoramiento de la sociedad

4.- Discutir nuevas formas en que las tecnologías de información sean aplicadas para la solución de problemas reales en la sociedad

5.- Identificar la necesidad del aprendizaje continuo y el desarrollo profesional de las ciencias computacionales dados por el cambio dinámico de la tecnología.

b. Indique explícitamente cuáles de los resultados de aprendizaje listados en el Criterio 3, o cualquier otro resultado, son desarrollados en el curso

7. Lista resumida de los temas a cubrir

1.- HISTORIA DE LA COMPUTACIÓN

2.- COMPUTADORAS, FUNCIONALIDAD BÁSICA, DISPOSITIVOS COMPUTACIONALES E INTERNET

3.- IMPLICACIONES SOCIALES EN LA SOCIEDAD DEL CONOCIMIENTO

4.- REPRESENTACIÓN DE LA INFORMACIÓN EN LOS SISTEMAS COMPUTACIONALES

5.- PROFESIONAL DE LA COMPUTACIÓN

6.- HERRAMIENTAS ANALÍTICAS Y DE COMUNICACIÓN PROFESIONAL

7.- PRIVACIDAD, PROPIEDAD INTELECTUAL

8.- ETICA PROFESIONAL