



Universidad
Internacional
de Valencia

Guía didáctica

ASIGNATURA: *Software Libre y Desarrollo Social*

Título: *Grado en Ingeniería Informática*

Materia: *Optativas*

Créditos: *6 ECTS*

Código: *75GIIN*

Índice

1. Organización general.....	3
1.1. Datos de la asignatura.....	3
1.2. Equipo docente	3
Introducción a la asignatura	3
1.3. Competencias y resultados de aprendizaje	4
3. Metodología	7
4. Actividades formativas	8
5. Evaluación.....	9
5.1. Sistema de evaluación.....	9
5.2. Sistema de calificación	10
6. Bibliografía.....	11
6.1. Bibliografía de referencia.....	11

1. Organización general

1.1. Datos de la asignatura

MÓDULO	Formación Optativa
MATERIA	Optativas
ASIGNATURA	Software Libre y Desarrollo Social 6 ECTS
Carácter	Optativa
Curso	Cuarto
Cuatrimestre	Segundo
Idioma en que se imparte	Castellano
Requisitos previos	No existen
Dedicación al estudio por ECTS	25 horas

1.2. Equipo docente

Profesor	D. Robinson Samuel Rivas-Suárez robinsonsamuel.rivas@professional.universidadviu.com
-----------------	--

Introducción a la asignatura

En esta asignatura se busca que el estudiante aplique una visión crítica y profesional sobre los temas relacionados al Software Libre y el Conocimiento Libre, como parte de la formación que procura un ciudadano comprometido con su entorno social. Se promoverá la adquisición de conocimiento en áreas actuales de la tecnología que tienen cada vez mayor importancia en la interacción social como lo son:

- *Historia y antecedentes del Software Libre*
- *Políticas de Código Abierto*
- *Conocimiento Libre*
- *Licenciamiento y derechos de autor, de uso y explotación de la tecnología*

- *Herramientas de colaboración y colaboración para hacer ciencia y tecnología*
- *Privacidad y Ciudadanía Digital*
- *Organizaciones que estandarizan y regulan el uso de la tecnología*
- *Creación Libre vs. Derechos de las empresas*
- *Herramientas gratuitas y libertad de mercado*
- *Hacktivismo y seguridad*
- *Aspectos éticos del software y conocimiento libre, piratería, fraude, aspectos legales*
- *Rol social del tecnólogo de la computación y la informática:*
 - *Como creador*
 - *Como empleado*
 - *Como profesional*
 - *Como empresario*

En cada uno de los tópicos se presentarán experiencias internacionales relevantes para el tema, y se estimulará que los estudiantes profundicen y compartan los temas con los profesores y compañeros. El objetivo final de la asignatura es que los estudiantes puedan discutir y comprender críticamente los aspectos sociales, económicos, legales y éticos del software, y fijen posición personal sobre las diferentes aristas de la interacción entre la tecnología y la sociedad.

1.3. Competencias y resultados de aprendizaje

COMPETENCIAS GENERALES

- CG.3.- Capacidad para diseñar, desarrollar, evaluar y asegurar la accesibilidad, ergonomía, usabilidad y seguridad de los sistemas, servicios y aplicaciones informáticas, así como de la información que gestionan.
- CG.4.- Capacidad para definir, evaluar y seleccionar plataformas hardware y software para el desarrollo y la ejecución de sistemas, servicios y aplicaciones informáticas, de acuerdo con los conocimientos adquiridos según lo establecido en la resolución.
- CG.5.- Capacidad para concebir, desarrollar y mantener sistemas, servicios y aplicaciones informáticas empleando los métodos de la ingeniería del software como instrumento para el aseguramiento de su calidad, de acuerdo con los conocimientos adquiridos según lo establecido en la resolución.
- CG.9.- Capacidad para resolver problemas con iniciativa, toma de decisiones, autonomía y creatividad. Capacidad para saber comunicar y transmitir los conocimientos, habilidades y destrezas de la profesión de Ingeniero Técnico en Informática.
- CG.11.-Capacidad para analizar y valorar el impacto social y medioambiental de las soluciones técnicas, comprendiendo la responsabilidad ética y profesional de la actividad del Ingeniero Técnico en Informática.
- CG.12.-Conocimiento y aplicación de elementos básicos de economía y de gestión de recursos humanos, organización y planificación de proyectos, así como la legislación,

regulación y normalización en el ámbito de los proyectos informáticos, de acuerdo con los conocimientos adquiridos según lo establecido en la resolución.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Al finalizar esta asignatura se espera que el estudiante sea capaz de:

- RA.1.- Explicar la influencia del software en general y del software libre en particular en la sociedad, la economía y la sostenibilidad.
- RA.2.- Identificar los hechos esenciales de la historia del software en general y del software libre en particular desde un punto de vista social y ético.
- RA.3.- Utilizar herramientas de software libre para gestionar las tareas más usuales en el entorno de la pequeña y mediana empresa.

2. Contenidos/temario

UNIDAD COMPETENCIAL 1: FUNDAMENTOS DEL SOFTWARE LIBRE

En esta parte se presentan y discuten las diferentes formas como el software ha sido utilizado a lo largo de la historia. De cada modelo se presentan características diferenciadoras, para que los alumnos deriven las posibles ventajas y desventajas de cada uno. Se abordan los siguientes tópicos:

- Concepto de software
- Software privativo (o propietario)
- Software Libre. Las “Cuatro Libertades”
- Software de Código Abierto
- Tipos de licencias de software. La piratería y los derechos de autor
- Libertad vs. Gratuidad
- Historia de Unix y Linux
- El caso de los Servicios de Internet y la dicotomía libertad/gratuidad
- La tendencia del Hardware Libre
- El problema del monopolio. Caso: SMBD Oracle

Se presentan ejemplos de diferentes productos en cada una de las categorías estudiadas, haciendo especial énfasis en los casos UNIX/WINDOWS/MAC, en las plataformas IOS/Android y casos de estudio como Windows Phone y Symbian.

UNIDAD COMPETENCIAL 2: LOS ESTÁNDARES Y SU ECOSISTEMA

Como toda industria, la industria moderna del software requiere la definición de técnicas y estándares que permitan su crecimiento exitoso. Sin embargo, esto con frecuencia choca con los intereses de las empresas o instituciones. En esta unidad, se estudia el ecosistema que promueve y regula el uso de estándares, como forma de apuntalar el crecimiento de la industria del software. Se abordan los siguientes aspectos:

- ¿Qué son los estándares?
- Evolución de los Sistemas Operativos, como ejemplo de la necesidad de integración

V.04

- Diferencia entre normas, estándares y regulaciones
- Estándares de comunicación e integración
- ISO/ASCII y otros organismos normativos
- La Internet Society, los RFC y los estándares
- Interoperabilidad y software libre
- Ejemplos mundiales y españoles de normativas de regulación e interoperabilidad

Al final de esta unidad, se promoverá la discusión de casos emblemáticos de la historia de la computación: Microsoft, la “guerra de los navegadores”, HTML y Flash Player, el nacimiento de TCP/IP, Ethernet y otros.

UNIDAD COMPETENCIAL 3: EL CONOCIMIENTO LIBRE Y LOS DATOS ABIERTOS

Una de las características de las sociedades democráticas, es el derecho del ciudadano al conocimiento de la gestión pública, y la libertad de información. Este es el origen del movimiento de Datos Abiertos a nivel internacional, que busca promover estándares y normas que permitan difundir y conocer la información que se genera en los entornos públicos, y en algunos casos en los privados. En esta unidad, se estudian las diferentes formas como los datos abiertos y el conocimiento libre están cambiando la visión del acceso a la información como derecho del ciudadano. En esta tercera parte de la asignatura se estudian aspectos como:

- ¿Qué son los Datos Abiertos?
- El derecho a la información vs. el derecho al olvido
- Los estándares como elemento de los datos abiertos
- Datos Abiertos y Conocimiento Libre
- Herramientas que apoyan los Datos Abiertos
- Relación entre los datos abiertos, el conocimiento libre, y las regulaciones internacionales de Derecho de Autor y Patentes
- Software libre como parte del conocimiento libre
- De las editoriales restrictivas a las nuevas tendencias: DOAJ, Wikipedia, DOI

Durante este tema se promoverá la investigación sobre las diferentes formas como el conocimiento libre y los datos abiertos pueden ser y son utilizados para reforzar la democracia y las libertades públicas, a nivel europeo e internacional.

UNIDAD COMPETENCIAL 4: HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS DE APOYO SOCIAL

A nivel mundial cada día surgen iniciativas en que personas, empresas y organizaciones participan en los más variados temas, como el combate al hambre, a las enfermedades, la protección al medio ambiente, la promoción de iniciativas de igualdad de género, derecho a la educación, entre otras. Estas iniciativas requieren apoyo tecnológico y se han creado plataformas de software y servicios altruistas y colaborativas que facilitan sus objetivos. En este módulo se estudian algunas herramientas tecnológicas que facilitan el trabajo de estas organizaciones:

- Software Libre y Causas Humanitarias. Semejanzas y diferencias
- Computación Colaborativa. Modelos de cómputo distribuido que apoyan causas humanitarias. Wikipedia como ejemplo de computación colaborativa. Aspectos tecnológicos y sociales de estas iniciativas
- Problemas asociados a la infraestructura. Los costos de mantenimiento y operación
- Modelo BING de cómputo colaborativo.
- Plataformas de almacenamiento distribuido: de Napster a BitTorrent

UNIDAD COMPETENCIAL 5: ASPECTOS ÉTICOS Y SOCIALES DEL SOFTWARE Y LA TECNOLOGÍA

La industria de la computación y la informática, aunado al crecimiento de la Internet sin duda son los fenómenos distintivos de inicios del Siglo XXI. Es innegable el impacto que las tecnologías tienen sobre absolutamente todos los aspectos de la vida humana moderna. En esta unidad, se presentarán al alumno los temas éticos y sociales más relevantes en la relación entre software y sociedad, con las tendencias relevantes y los desafíos que se presentan:

- Gobernanza de Internet como caso de Estudio
- Las “Invariantes de Internet” de la Internet Society y otras ONG
- La privacidad de los datos vs. el bien común
- El fenómeno de las Redes Sociales y su impacto ético y económico
- Los nuevos modelos de economía digital: aspectos regulatorios y de innovación. Casos de estudio: WhatsApp, Uber, AirBNB, Netflix
- La blockchain como modelo disruptivo de economía digital.
- La gobernanza distribuida y las nuevas formas de democracia digital
- La responsabilidad individual y grupal del tecnólogo: códigos de ética y regulaciones aplicables en España y Europa
- El dilema de la seguridad: uso de los recursos distribuidos vs privacidad. El caso de las cámaras de vigilancia y el reconocimiento facial

Durante esta unidad, los estudiantes deberán discutir y analizar una serie de casos de actualidad, y el impacto que el software libre, el conocimiento libre y las tecnologías disruptivas están jugando a nivel social, y que impactan todos los ámbitos de la vida humana. Como temas de inicio se sugieren lo siguientes:

- El caso de Reddit y Game Stop
- Bullying y otros problemas asociados a las Redes Sociales
- Blue Whale y otras amenazas, la protección de los individuos y su intimidad
- Wikileaks y hacktivismo
- Fake News, caso Cambridge Analytics y los nuevos poderes emergentes
- Caso Facebook y Whatsapp vs Privacidad de los datos
- Regulación europea de protección de datos vs combate al terrorismo

Para el desarrollo de las asignaciones, los profesores promoverán el uso de herramientas online gratuitas y de tipo abierto, el uso de estándares interoperables y estimularán el conocimiento de productos de diferentes fabricantes para las principales áreas de la informática: Bases de Datos, Lenguajes de Programación, Herramientas ofimáticas, Editores de imágenes y textos, Navegadores, Buscadores, Sistemas Operativos, entre otras.

3. Metodología

La metodología de la Universidad Internacional de Valencia (VIU) se caracteriza por una apuesta decidida en un modelo de carácter e-presencial. Así, siguiendo lo estipulado en el calendario de actividades docentes del Título, se impartirán en directo un conjunto de sesiones, que, además, quedarán grabadas para su posterior visionado por parte de aquellos estudiantes que lo necesitasen. En todo caso, se recomienda acudir, en la medida de lo posible, a dichas sesiones, facilitando así el intercambio de experiencias y dudas con el docente.

En lo que se refiere a las metodologías específicas de enseñanza-aprendizaje, serán aplicadas por el docente en función de los contenidos de la asignatura y de las necesidades pedagógicas de los estudiantes. De manera general, se impartirán contenidos teóricos y, en el ámbito de las clases prácticas se podrá realizar la resolución de problemas, el estudio de casos y/o la simulación.

Por otro lado, la Universidad y sus docentes ofrecen un acompañamiento continuo al estudiante, poniendo a su disposición foros de dudas y tutorías para resolver las consultas de carácter académico que el estudiante pueda tener. Es importante señalar que resulta fundamental el trabajo autónomo del estudiante para lograr una adecuada consecución de los objetivos formativos previstos para la asignatura.

4. Actividades formativas

Durante el desarrollo de cada una de las asignaturas se programan una serie de actividades de aprendizaje que ayudan a los estudiantes a consolidar los conocimientos trabajados.

A continuación, se relacionan las actividades que forman parte de la asignatura:

1. Actividades de carácter teórico

Se trata de un conjunto de actividades guiadas por el profesor de la asignatura destinadas a la adquisición por parte de los estudiantes de los contenidos teóricos de la misma. Estas actividades, diseñadas de manera integral, se complementan entre sí y están directamente relacionadas con los materiales teóricos que se ponen a disposición del estudiante (manual, SCORM y material complementario). Estas actividades se desglosan en las siguientes categorías:

- a. Clases expositivas
- b. Sesiones con expertos en el aula
- c. Observación y evaluación de recursos didácticos audiovisuales
- d. Estudio y seguimiento de material interactivo

2. Actividades de carácter práctico

Se trata de un conjunto de actividades guiadas y supervisadas por el profesor de la asignatura vinculadas con la adquisición por parte de los estudiantes de los resultados de aprendizaje y competencias de carácter más práctico. Estas actividades, diseñadas con visión de conjunto, están relacionadas entre sí para ofrecer al estudiante una formación completa e integral.

3. Tutorías

Se trata de sesiones, tanto de carácter síncrono como asíncrono (e-mail), individuales o colectivas, en las que el profesor comparte información sobre el progreso académico del estudiante y en las que se resuelven dudas y se dan orientaciones específicas ante dificultades concretas en el desarrollo de la asignatura.

4. Trabajo autónomo

Se trata de un conjunto de actividades que el estudiante desarrolla autónomamente y que están enfocadas a lograr un aprendizaje significativo y a superar la evaluación de la asignatura. La realización de estas actividades es indispensable para adquirir las competencias y se encuentran entroncadas en el aprendizaje autónomo que consagra la actual ordenación de enseñanzas universitarias. Esta actividad, por su definición, tiene carácter asíncrono.

5. Prueba objetiva final

Como parte de la evaluación de cada una de las asignaturas (a excepción de las prácticas y el Trabajo fin de título), se realiza una prueba (examen final). Esta prueba se realiza en tiempo real (con los medios de control antifraude especificados) y tiene como objetivo evidenciar el nivel de adquisición de conocimientos y desarrollo de competencias por parte de los estudiantes. Esta actividad, por su definición, tiene carácter síncrono.

5. Evaluación

5.1. Sistema de evaluación

El Modelo de Evaluación de estudiantes en la Universidad se sustenta en los principios del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES), y está adaptado a la estructura de formación virtual propia de esta Universidad. De este modo, se dirige a la evaluación de competencias.

Sistema de Evaluación	Ponderación	
	mínima	máxima
<i>Entrega de informes de problemas y ejercicios</i>	10	15
<i>Planteamiento, estudio, análisis y resolución de casos</i>	0	25
<i>Informes o memorias de prácticas de laboratorio</i>	0	15
<i>Trabajos o proyectos desarrollados en grupo o de forma individual</i>	0	30
<i>Participación activa en los debates, foros y otros medios</i>	5	5
Sistema de Evaluación	mínima	máxima
<i>Evaluación final: Se podrán realizar exámenes finales o parciales (que incluyan ítems de alternativas, de asociación, multi-ítems, interpretativos, preguntas de desarrollo breve o extenso), supuestos prácticos y/o análisis de casos, sobre el desarrollo y los resultados de las actividades propuestas.</i>	40	60

***Es requisito indispensable para superar la asignatura aprobar cada apartado (portafolio y prueba final) con un mínimo de 5 para ponderar las calificaciones.**

Los enunciados y especificaciones propias de las distintas actividades serán aportados por el docente, a través del Campus Virtual, a lo largo de la impartición de la asignatura.

Atendiendo a la Normativa de Evaluación de la Universidad, se tendrá en cuenta que la utilización de **contenido de autoría ajena** al propio estudiante debe ser citada adecuadamente en los trabajos entregados. Los casos de plagio serán sancionados con suspenso (0) de la actividad en la que se detecte. Asimismo, el uso de **medios fraudulentos durante las pruebas de evaluación** implicará un suspenso (0) y podrá implicar la apertura de un expediente disciplinario.

5.2. Sistema de calificación

La calificación de la asignatura se establecerá en los siguientes cálculos y términos:

Nivel de aprendizaje	Calificación numérica	Calificación cualitativa
Muy competente	9,0 - 10	Sobresaliente
Competente	7,0 - 8,9	Notable
Aceptable	5,0 -6,9	Aprobado
Aún no competente	0,0 -4,9	Suspenso

Sin detrimento de lo anterior, el estudiante dispondrá de una **rúbrica simplificada** en el aula que mostrará los aspectos que valorará el docente, como así también los **niveles de desempeño que tendrá en cuenta para calificar las actividades vinculadas a cada resultado de aprendizaje.**

La mención de «**Matrícula de Honor**» podrá ser otorgada a estudiantes que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9.0. Su número no podrá exceder del cinco por ciento de los estudiantes matriculados en una materia en el correspondiente curso académico, salvo que el número de estudiantes matriculados sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola «Matrícula de Honor».

6. Bibliografía

6.1. Bibliografía de referencia

No hay bibliografía sugerida. Todo el material se toma de información disponible en Internet.