

Planificación de  
**Práctica Profesional - Seminarios  
Profesionales**

Código/s: R-512



**Identificación y características del Espacio Curricular**

Carrera/s:	Licenciatura en Ciencias de la Computación		
Plan de Estudios:	2010, TO2024	Carácter:	Obligatoria
Bloque/Campo:		Área:	Aspectos Profesionales y Sociales
Régimen de cursado:	Cuatrimestral		
Cuatrimestre:	9º [LCC], 9º [LCC]		
Carga horaria:	250 hs.	Formato curricular:	Asignatura
Escuela:	Ciencias Exactas y Naturales	Departamento:	Ciencias de la Computación
Docente responsable:	CRISTIA, Maximiliano - SEVERINO GUIMPEL, Federico		

**Programa Sintético**

Se trata de brindar al estudiante una experiencia que anticipe las características de su futura actividad profesional. El mecanismo constituye en su inserción en algún proyecto (un proyecto de investigación o una actividad concreta en la industria) donde, con objetivos precisos, pueda aplicar los conocimientos adquiridos, fomentando el trabajo en equipo y la interdisciplinariedad. Esta actividad podrá realizarse dentro o fuera del ámbito de la Universidad. Como fundamentación de esta práctica el alumno deberá participar de un Seminario sobre cuestiones profesionales, donde se incluyen los siguientes temas: Responsabilidad y Ética Profesional, Computación y Sociedad, Propiedad Intelectual, Licenciamiento de software y Contratos informáticos, Aspectos legales, Software libre.

**Espacios Curriculares Relacionados**

Previos Aprobados: -

Simultaneos Recomendados:

Posteriores:

**Vigencia desde 2024**

\_\_\_\_\_  
Firma Profesor

\_\_\_\_\_  
Fecha

\_\_\_\_\_  
Firma Aprob. Escuela

\_\_\_\_\_  
Fecha

Con el aval del Consejo Asesor:

## Fundamentación

El objetivo de esta actividad curricular es contribuir al proceso de incorporación del futuro profesional al ámbito profesional. Se introducen en esta actividad curricular dos instancias formativas complementarias. Por una parte, el estudiante debe realizar una Práctica Profesional de 200hs en una actividad vinculada a las incumbencias de la carrera. Por otra parte, se incorporan seminarios profesionales (50 horas) donde se trabajan aspectos sociales, legales y empresariales relevantes para su actividad profesional. Para dar una visión actualizada y diversa a estos temas, se prevé contar con la participación de egresados y profesionales del medio invitados.

## Resultados del aprendizaje

Al finalizar el cursado los/las estudiantes serán capaces de:

RA1 Manejar conceptos básicos del ordenamiento jurídico provincial y nacional con especial énfasis en el marco regulatorio de su futura actividad profesional, entendiendo las consecuencias legales de los actos de sus posibles ámbitos de desempeño.

RA2 Demostrar concientización sobre la necesidad de tener una buena conducta ética y profesional.

RA3 Tener un panorama global del impacto de la computación en la sociedad y su papel como agente positivo de cambio social desde su actividad específica.

RA4 Evaluar los distintos métodos, herramientas y procesos específicos, a fin de considerar las diferentes alternativas de plantear un emprendimiento tecnológico.

RA5 Cumplir con una experiencia profesional que le permita tener una primera aproximación al mundo laboral.

## Competencias / Ejes transversales y Resultados del Aprendizaje

Competencia/Eje transversal al que tributa	Nivel	Resultados del Aprendizaje
CGS3-Fundamentos para la acción ética y responsable	Alto	RA1, RA2
CGS4-Fundamentos para la evaluación y actuación en relación con el impacto social de su actividad en el contexto global y local	Alto	RA3
CGS5-Fundamentos para el aprendizaje continuo	Medio	RA5
CGS6-Fundamentos para la acción emprendedora	Medio	RA4

## Programa Analítico

Unidad 1: Computación y Sociedad

1.1 Ciencia y Tecnología

1.2 Carácter crítico de la tarea del profesional.

1.3 Aspectos económicos

1.4 Contenido Social

1.5 Incumbencias

Unidad 2: Responsabilidad y Ética profesional

2.1 Responsabilidad social del profesional informático

2.2 Interés público.

2.3 Interés del cliente/empleador.

2.4 Calidad del producto

## 2.5 Necesidad de la capacitación y actualización permanente.

### Unidad 3: Aspectos Legales

#### 3.1 Licencias de Software y Contratos Informáticos

#### 3.2 Delitos Informáticos

##### 3.2.1 Código malicioso

##### 3.2.2 Estafa informática

##### 3.2.3 Phishing

##### 3.2.4 Robo de identidad

#### 3.3 Elementos de Auditoría. Peritajes

##### 3.3.1 Auditoría Informática

##### 3.3.2 Auditoría de Seguridad

##### 3.3.3 La actuación de Perito

##### 3.3.4 Legislación Vigente

#### 3.4 Documento Digital, Firma Digital y Derecho de Internet

### Unidad 4: Gestión Empresaria

#### 4.1 Estructura de organizaciones

#### 4.2 Higiene, seguridad laboral e impacto ambiental desde el punto de vista legal.

#### 4.3 Perspectiva de género y diversidad en el ejercicio profesional.

#### 4.4 Integración del área de sistemas y rol del profesional informático en la organización.

#### 4.5 Innovación y emprendedorismo.

#### 4.6 Visión estratégica de la organización y oportunidad.

### Modalidades de enseñanza

Los contenidos teóricos de la materia se presentarán en clases en aula, donde también se realizarán debates sobre los distintos ejes desarrollados. En algunos encuentros se invita a egresados de la carrera que se encuentren insertos profesionalmente en distintos sectores, para analizar diversos aspectos profesionales y su impacto social.

Se presentan Trabajos Prácticos de manera individual y grupal. Dichos trabajos prácticos se evaluarán a través de presentaciones orales por parte de los estudiantes.

### Recursos

Para las clases se dispone de aula, proyector y pizarra.

### Actividades de Formación Práctica

Nº	Título	Descripción
1	Computación y Sociedad	Charla - debate sobre estos temas. En algunas clases se contará con la presencia de graduados de la carrera, donde se analizarán aspectos profesionales y su impacto social.
2	Responsabilidad y Ética profesional	Charla - debate sobre estos temas. Foro de discusión donde se participe de forma individual/grupal comentando distintos artículos sobre Responsabilidad social del profesional informático.

3	Aspectos legales	Exposiciones de los estudiantes sobre casos de estudio y debate sobre temas del área.
4	Gestión Empresaria	Análisis de ejemplos de planes de negocios.

## Evaluación

Para aprobar la asignatura es necesario:

1- Cumplir con la Práctica Profesional de 200hs (ver Reglamento Práctica Profesional)

2- Aprobar el Seminario Profesional, para lo cual se requiere aprobar con nota mayor o igual a 6 los Trabajos prácticos y alcanzar al menos el 70 % de asistencia a clases.

En el caso en que no se alcance la asistencia mínima se puede aprobar esta instancia con un trabajo práctico integrador.

Resultado de Aprendizaje	Actividades/Modalidad de Enseñanza	Modalidad de Evaluación
RA1	Clases en aula	Participación de cada estudiante en las charlas-debate. Coloquio de los TPs.
RA2	Clases en aula	Coloquio de los TPs.
RA3	Clases en aula y presentaciones de estudiantes	Evaluación de presentaciones
RA4	Clases en aula y presentaciones de estudiantes	Evaluación de presentaciones y coloquio de los TPs.
RA5	Actividad Profesional	Relevamiento del docente responsable

## Bibliografía básica

Autores (Apellido, Inicial nombre)	Año de edición	Título de la obra	Editorial o Revista	Ejemplares disponibles o sitio web
Zamora, Guillermo; Aguirre, Carlos et al.	2020	El derecho informático : Derecho informático aplicado. Delitos informáticos. Prueba digital. Análisis jurisprudencial	Hammurabi	1
Luz Clara, Bibiana	2001	Manual de derecho informático	Nova tesis	1
Stallman, Richard	2004	Software Libre Para una sociedad Libre	Traficantes de sueños	<a href="https://www.gnu.org/philosophy/fsfs/free_software.es.pdf">https://www.gnu.org/philosophy/fsfs/free_software.es.pdf</a>
Palazzi, Pablo	2009	Los delitos informáticos en el Código Penal	Abeledo Perrot	1
Hocsman, Heriberto	2005	Negocios en Internet	1° edición, Buenos Aires, Astrea 2005	1

## Bibliografía complementaria

Autores (Apellido, Inicial nombre)	Año de edición	Título de la obra	Editorial o Revista	Ejemplares disponibles o sitio web
------------------------------------	----------------	-------------------	---------------------	------------------------------------

### Distribución de la carga horaria

#### Presenciales

Teóricas				50 Hs.
Prácticas			Formación Experimental	
			Resolución de Problemas vinculados a la Profesión	
			Resolución de Problemas y Ejercicios	
			Actividades de Proyecto y Diseño	
			Formación en la Práctica Profesional	200 Hs.
Evaluaciones				
			<b>Total</b>	<b>250 Hs.</b>

#### Dedicadas por el alumno fuera de clase

			Preparación Teórica	35 Hs.
			Preparación Práctica	15 Hs.
			Elaboración y redacción de informes, trabajos, presentaciones, etc.	
			<b>Total</b>	<b>50 Hs.</b>

### Cronograma de actividades

Semana	Unidad	Tema	Actividad
1	1.1 al 1.2	Ciencia y Tecnología. Perfil del profesional.	1
2	1.3 al 1.5	Aspectos económicos. Contenido Social	1
3	2.1 y 2.2	Responsabilidad social e interés público	2
4	2.3 al 2.5	Interés del cliente. Calidad del producto.	2
5	3.1	Licencias de Software y Contratos Informáticos	3
6	3.2	Delitos Informáticos	3
7	3.3	Elementos de Auditoría	4
8	3.4	Documento Digital, Firma Digital y Derecho de Internet	4
9	4.1 y 4.2	Estructura de la empresa	5
10	4.3 al 4.5	El rol del profesional en las organizaciones	5
11	4.6	Innovación y emprendedorismo	6
12	4.7	Visión estratégica de la organización y oportunidad	6
13	4.8	Generación de un modelo de negocios	7
14	4.8	Generación de un modelo de negocios	7
15		Exposición de ideas para el TP Final	