



UASLP
Universidad Autónoma
de San Luis Potosí



**FACULTAD DE
INGENIERÍA**
Área de Ciencias
de la Computación

2085 – COMPUTACIÓN Y SOCIEDAD

Clave de la materia: 2085
Clave Facultad: 2085
Clave U.A.S.L.P.: ----
Clave CACEI: CC
Nivel del Plan de Estudios: I.S.I.: 9, I.C.:10 No. de créditos: 2
Horas/Clase/Semana: 2 Horas totales/Semestre: 32
Horas/Práctica (y/o Laboratorio): 0
Prácticas complementarias: 0
Trabajo extra-clase Horas/Semana: 2
Carrera/Tipo de materia: I.S.I., I.C./Obligatoria
No. de créditos aprobados: I.S.I.:350 créditos, I.C.:390 créditos
Fecha última de Revisión Curricular: 23-noviembre-2023
Materia y clave de la materia requisito: Ninguna

OBJETIVO DEL CURSO

Analizar las herramientas disponibles para el desarrollo integral en el campo profesional de la computación

mediante el análisis de distintos aspectos sociales, éticos y académicos.

CONTENIDO TEMÁTICO

1. PROCESO DE TITULACIÓN

Tiempo estimado: 2 hrs.

Objetivo: Conocer las diferentes maneras de titulación que ofrece la Facultad de Ingeniería, con particular énfasis en el Examen General para el Egreso de Licenciatura.

2. EXAMEN GENERAL PARA EL EGRESO DE LA LICENCIATURA

Tiempo estimado: 2 hrs.

Objetivo: Conocer y analizar el Examen para el Egreso de la Licenciatura (EGEL), la guía de estudios, las áreas y sus características.

3. ÉTICA PROFESIONAL

Tiempo estimado: 2 hrs.

Objetivo: Conocer y analizar cómo tomar decisiones profesionales y siguiendo una conducta social adecuada.

4. BOLSA DE TRABAJO

Tiempo estimado: 10 hrs.

Objetivo: Conocer y analizar opciones laborales en el área de la computación, tanto nacionales como internacionales.

5. POSICIONAMIENTO PROFESIONAL

Tiempo estimado: 2 hrs.

Objetivo: Analizar casos y herramientas para un adecuado posicionamiento profesional.

6. CONTEXTO SOCIAL

Tiempo estimado: 2 hrs.

Objetivo: Conocer y analizar diversos aspectos sociales en el mundo actual relacionados a la computación.

7. PROPIEDAD INTELECTUAL

Tiempo estimado: 2 hrs.

Objetivo: Conocer y analizar temas de propiedad intelectual relacionados a la computación y al desarrollo de software.

8. COMUNICACIÓN PROFESIONAL

Tiempo estimado: 2 hrs.

Objetivo: Analizar y conocer buenas prácticas para una comunicación efectiva con diversas audiencias.

9. SUSTENTABILIDAD Y ECONOMÍA DE LA COMPUTACIÓN

Tiempo estimado: 2 hrs.

Objetivo: Conocer y analizar la sustentabilidad y el manejo financiero relacionado a los sistemas de software.

10. HISTORIA DE LA COMPUTACIÓN

Tiempo estimado: 2 hrs.

Objetivo: Conocer y analizar los hechos más importantes en la historia de la computación para tener un panorama de dónde estamos en la actualidad.

11. POLÍTICAS Y LEYES

Tiempo estimado: 2 hrs.

Objetivo: Conocer y analizar algunas de las políticas y leyes en México que están relacionadas a la computación.

12. ESTUDIOS DE POSGRADO

Tiempo estimado: 2 hrs.

Objetivo: Conocer y discutir las diferentes opciones que se tienen para continuar con la preparación profesional.

METODOLOGÍA

Ciertos temas pueden ser presentados por uno o más invitados expertos en el tema a tratar.

El profesor encargado debe guiar al alumno en cada uno de los temas propuestos considerando que el alumno está próximo a graduarse y a enfrentarse con diferentes aspectos en su nueva vida profesional. Por lo tanto, los temas vistos siempre se deben presentar y discutir con el fin de que el alumno sea consciente de

estos temas.

La exposición de los temas se debe hacer con apoyo de material visual, para un mayor impacto en el alumno.

Participación por parte de los alumnos a través de las dinámicas de grupo y análisis de casos.

Realización de tareas de investigación acerca de algunos de los temas.

EVALUACIÓN

El seminario se acreditará si el alumno cumple con las dos terceras partes de la asistencia al curso y con el 90%

de las tareas entregadas. Para esta materia no aplican los exámenes extraordinario, título y regularización.

BIBLIOGRAFÍA

Bibliografía Básica

Reglamento Interno de la Facultad de Ingeniería, UASLP,

Manual de Procedimientos de la Facultad de Ingeniería, UASLP,

Código de Ética de la UASLP,

Código de Ética del Ingeniero,
<https://www.cec.uchile.cl/~leherrer/docencia/etica.htm>
consultado (ago 2023).

ACM. Código de Ética del Profesional de la Computación,
<https://www.acm.org/code-of-ethics>, consultado (ago 2023).

McDowell, G., *Cracking the Coding Interview: 189 Programming Questions and Solutions*. Careercup, 6th Edition, 2015.

Foreman, G., *Entrevista de Trabajo: Prepárese para ser contratado: las 100 preguntas más frecuentes y las respuestas ganadoras*, Bravex Publications, 2019.

Bibliografía Complementaria

Manual de Organización de la Facultad de Ingeniería,

Protección de datos personales en México: conoce el marco legal,
<https://www.docusign.mx/blog/proteccion-de-datos>,
consultado (ago 2023).

Harari, Y., *Homo deus: Breve historia del mañana*, Penguin Random House, 2016.

Legislación de Propiedad Intelectual 2021 - Ley Federal del Derecho de Autor - Nueva Ley Federal de Protección a la Propiedad Industrial. Gallardo Ediciones, 2021.

Ley federal de protección de datos personales en posesión de los particulares,
<http://www.diputados.gob.mx/LeyesBiblio/pdf/LFPDPPP.pdf>,
consultado (ago 2023).

Ugalde, A., *La biblia de la comunicación eficaz*, Ediciones Culturales Paidós, 2019.

Ceruzzi, P., *Breve historia de la computación*, Fondo de Cultura Económica, 2018.

Sitios de internet

Área de Ciencias de la Computación
<http://infocomp.ingenieria.uaslp.mx/>, consultado (ago 2023).

Facultad de Ingeniería
<http://www.ingenieria.uaslp.mx/>, consultado (ago 2023).

Examen General para el Egreso de Licenciatura
<https://www.ceneval.edu.mx/examenes-generales-de-egreso>,
consultado (ago 2023).

Software Guru. Estudio de Salarios,
<https://sg.com.mx/estudios/salarios/2020>, consultado (ago 2023).

Cómo Hacer un Currículum de Programador: Guía y Ejemplos,
<https://www.livecareer.es/curriculum-vitae/curriculum-programador>, consultado (ago 2023).

Hacer un Currículum Vitae Eficaz. Guía-Tutorial Completo,
<https://www.orientacionparaeempleo.com/como-hacer-un-curriculum-vitae>, consultado (ago 2023).

LinkedIn, <https://www.linkedin.com>, consultado (ago 2023).

Workana, <https://www.workana.com>, consultado (ago 2023).

Instituto Mexicano de la Propiedad Industrial,
<https://www.gob.mx/impj>, consultado (ago 2023).

Open Source Initiative, <https://opensource.org>, consultado (ago 2023).

Global System for Sustainable Development,
<https://gssd.mit.edu/research-reports/gssd-research-initiatives/information-technology-sustainable>,
consultado (ago 2023).

Timeline of Computer History,
<https://www.computerhistory.org/timeline>, consultado (ago 2023).

Legislación Informática de México, www.informatica-juridica.com/legislacion/mexico/, consultado (ago 2023).

Delitos Informáticos en México, <https://itmastersmag.com/noticias-analisis/delitos-informaticos-en-mexico-que-dice-la-ley/>, consultado (ago 2023).

CONACYT, <https://conahcyt.mx/>, consultado (ago 2023).

Centro de Investigación y Estudios de Posgrado, Facultad de Ingeniería, <http://www.ingenieria.uaslp.mx/ciep>, consultado (ago 2023).