

GUIA DE TRABAJO MEDIA GENERAL Y TÉCNICA
ÁREAS DE FORMACIÓN ESPECÍFICAS
ESPECIALIDAD: Servicios
MENCIÓN: Informática
AÑO: 4to
Secciones A y B

Semanas: del 25 de Enero al 05 de Febrero 2021

1.- Introducción:

Al inicio de esta 3era guía, continuamos con tu proceso formativo, brindándote oportunidades de aprendizaje para que puedas desarrollar tus competencias básicas y específicas relacionadas con tu mención, aumentando las oportunidades de empleabilidad e inserción social, laboral y productiva.

Como te vas a dar cuenta esta guía, tiene actividades más complejas, ya que tendrás dos (2) semanas, para realizarla.

Por lo que te seguimos recordando que el esquema de planificación el cual debe realizarse antes de empezar, incluyendo todas las actividades de la semana, comenzando desde el mismo momento que se te entrega el plan. Recuerda que no se trata de tiempo libre, sino de trabajo semanal
Plan de trabajo Semanal: (Llenar antes de empezar)

Día	Mañana	Tarde	Recursos
Lunes			
Martes			
Miércoles			
Jueves			
Viernes			

Observaciones: _____

Soberanía Nacional: Conceptos. Definición

Estado: Se Considera como la integración del Territorio, la Población y el Sistema Jurídico Político que lo Rige.

Nación: Es el Conjunto de Personas de un Mismo Origen Étnico y que generalmente hablan un Mismo Idioma y tienen una Tradición Común.

Patria: Es el Conjunto Sagrado de la Tierra, La Vida Presente y las Grandes Aspiraciones del País y del Pueblo al que Une el Nacimiento o la Sangre de los Padres.

Soberanía Nacional: Es el Poder de Mando que Posee la Potestad Estatal y que no Reconoce ningún otro Poder Superior a él, ni Reconoce Tampoco Ningún poder igual o Concurrente. Es la Facultad Superior de Mando, de Acción y de Coerción.

Identidad Nacional: La Identidad Nacional se Entenderá Como un Conjunto de Rasgos que al Prevaler dentro de una Sociedad, permiten Distinguirlos de las Demás. Es la Conjunción de Valores Materiales, Inmateriales y Morales y de los Intereses de una Nación, cuyo conocimiento, Amor y Defensa hacen Solidario en Tiempo y Lugar, para la Vida y para la Muerte, al núcleo Poblacional que la Conforman.

Territorio Nacional: Es el que Corresponde a la Capitanía General de Venezuela antes de la Transformación Política Iniciada el 19 de Abril de 1810, con las Modificaciones Resultantes de los Tratados y Laudos Arbitrales no viciados de Nulidad. Esto incluye el Mar Territorial, la plataforma Continental, la zona Marítima Contigua y el Espacio Aéreo.

Espacio Aéreo.: Es la Parte de la Atmósfera que Cubre Nuestro Territorio Continental, Insular y Marítimo. Constituye un Recurso Esencial, pues a través de él se efectúa la Navegación Aérea, viajan las Ondas de Radio y las Ondas Hertzianas, Además de las Señales de Satélite que son Fundamentales en las Comunicaciones Modernas.

Mar Territorial. : Es una Franja de Agua con 22 Km y 224 Km de Anchura. Esta Franja se Mide desde la Línea Costera, con Marea Baja hacia el Horizonte Marítimo.

Plataforma Continental.: Es el Espacio que se Encuentra por Debajo del Nivel de las Aguas Adyacentes al Territorio de la República, Hasta una Profundidad de 200 metros. La Existencia de Fosas, Hundimientos o Irregularidades del Suelo Submarino no interrumpen la Continuidad de Dicha Plataforma.

Anexo 1

Ciudadano Digital:

Es claro y evidente que vivimos en un mundo lleno de tecnología, pero no se trata únicamente de dispositivos móviles y de los últimos avances, sino que se trata de algo mayor, de una transformación digital en todos los aspectos de la vida.

Pero esa transformación depende esencialmente de un cambio de mentalidad. Entender la tecnología con todos los retos y oportunidades que trae, esa es la transformación cultural a la que todos deben apuntar para ser un verdadero ciudadano digital.

Entendemos la ciudadanía digital como el ejercicio de valores cívicos y democráticos en plataformas virtuales, es decir, los derechos y deberes de los usuarios. Entendemos que para ejercer la ciudadanía digital es necesario desarrollar habilidades y competencias que permitan hacer un uso productivo, seguro y creativo de los espacios virtuales de participación y debate público contemporáneos, entre ellas la creación de contenidos, comprensión de la economía y de la huella digital, alfabetización de medios y de información, un comportamiento positivo en línea, privacidad, entre otras.

Ser un ciudadano digital es entender que el mundo no se divide en real y virtual, porque el mundo digital es lo más real que hay: se conocen personas, se estudia, se trabaja, genera empleos nuevos y específicos para este campo, trae entretenimiento, pero también deberes, derechos y riesgos.

Entendiendo ese escenario, el ciudadano digital es ese sujeto que sabe aprovechar las oportunidades de la economía digital, es el que conoce sus derechos y responsabilidades al usar la tecnología, no es el que tiene el teléfono más reciente o los juguetes más costosos del mercado.

El ciudadano digital, es aquel que:

- Usa las tecnologías para resolver tareas cotidianas ahorrando tiempo y dinero.
- Está preparado para encontrar oportunidades de crecimiento personal y profesional a través de Internet.

- Realiza cualquier tarea básica en un computador, haciendo uso de Internet y herramientas en línea.
- Usa las tecnologías para brindar soluciones a las necesidades personales y de las comunidades del país.
- Tienen la capacidad de participar en procesos cívicos de carácter continuo, como la deliberación en foros, la discusión en canales de redes sociales, narración de historias multimodales y la distribución de información a través de sus redes”.

¿Cómo se forma un “ciudadano digital”?

La ciudadanía digital consiste en aprender a usar internet de una manera óptima y segura, y por eso casi siempre está relacionada con esfuerzos educativos que buscan fomentar habilidades cognitivas y técnicas.

Infografía nro1

Infografía que evalúa si eres un buen ciudadano digital. Se divide en dos columnas: SI (con un símbolo de checkmark verde) y NO (con un símbolo de X roja). Cada columna contiene tres ítems con sus respectivos íconos de checkmark o X.

SI	NO
<input checked="" type="checkbox"/> Mantengo un trato respetuoso con cualquiera que interactúe.	<input type="checkbox"/> El trato respetuoso depende con quien se interactúa.
<input checked="" type="checkbox"/> Practico los principios de no robar o dañar la propiedad de otros o de la persona.	<input type="checkbox"/> He descargado videos y música sin autorización, a través de software piratas.
<input checked="" type="checkbox"/> Me protejo a mí mismo y a otros de cualquier daño.	<input type="checkbox"/> He etiquetado a mis amigos o conocidos en las redes sociales, sin su autorización.
	<input type="checkbox"/> Envío correos grupales sin utilizar CCO, exponiendo las direcciones de todos.
	<input type="checkbox"/> Comparto sin autorización: direcciones de correo, grupos y redes.

Si haz realizado (al menos una) de las acciones enunciadas, con el símbolo Debes revisar los principios de la Ciudadanía Digital

Tips de Interés

Anexo 2

Internet regulado | Una mirada a la normativa legal de los derechos digitales en Venezuela

27 septiembre, 2018 General, Investigaciones, Reportes

La clara tendencia al control de contenidos, que en Venezuela inevitablemente conduce a un clima de autocensura, se ve reforzada por la vigilancia y la recolección de datos personales, llevadas a cabo tanto de manera directa por los órganos estatales

Por Marianne Díaz Hernández | Especial para IPYS Venezuela

Esta investigación tiene por finalidad realizar un análisis descriptivo del marco regulatorio de internet en Venezuela que caracteriza las tendencias normativas a lo largo de las últimas dos décadas, así como las restricciones en materia de derechos digitales que han surgido como consecuencia del marco legal, y su implicación para las libertades ciudadanas en la red, teniendo como foco principal libertad de expresión. A través de la narrativa cronológica de las normativas legales que han tenido vigencia en el territorio venezolano, analizaremos temas relacionados al acceso, la regulación de contenidos, la vigilancia, la privacidad y el manejo de datos personales, el anonimato y otros aspectos que afectan asuntos relativos a los derechos digitales.

Desde la entrada en vigencia de la Constitución de 1999, el marco regulatorio de las telecomunicaciones en Venezuela y, más específicamente, del acceso a internet, ha pasado por fluctuaciones derivadas de los golpes de timón políticos y sociales tomados desde el Ejecutivo.

En una primera fase, la regulación del acceso a internet estuvo enfocada fundamentalmente en los aspectos relativos a la infraestructura, la expansión del acceso y la regulación de la industria, teniendo en cuenta entre muy poco y nada lo concerniente a los contenidos, quizá con la única excepción de lo relacionado con la alfabetización digital. En un país con una bajísima tasa de penetración de internet (inferior al 4%), se hacía prioridad incrementar el acceso e incorporar a más ciudadanos a la utilización de tecnologías de la información. Esto significó una serie de medidas orientadas a llevar el acceso a internet a poblaciones desconectadas, como los Infocentros, y también tuvo como consecuencia la incorporación progresiva de medidas de gobierno digital, que repercutieron en algunos trámites, como la

obtención y renovación de pasaportes, dejando otros, como los relativos al registro civil y la cedula, completamente atrás en materia tecnológica durante muchos años.

Sin embargo, a partir del año 2006 la tendencia del gobierno venezolano a pretender controlar el flujo del contenido en la red comienza a ponerse de manifiesto tras la adopción de la Ley para la Protección de Niños, Niñas y Adolescentes en Salas de Uso de Internet, Videojuegos y otros Multimedia, que es aprobada sin una excesiva resistencia por cuanto afectaba únicamente a menores de edad en el uso de salas de internet o “cibercafés”, populares en el país durante la época. La ley restringía el acceso de niños y adolescentes a contenidos prohibidos, en una larga lista que abarcaba desde la incitación a la violencia hasta el consumo de bebidas alcohólicas.

Esta tendencia a la censura se vería posteriormente reforzada y profundizada en La Ley para la Prohibición de Videojuegos y Juguetes Bélicos de 2009, la reforma la Ley de Responsabilidad Social en Radio y Televisión de 2010, y la llamada Ley contra el Odio de 2017, sin contar con la utilización de otras normativas en materia penal para castigar contenidos disidentes o incómodos bajo figuras como “traición a la patria” o “fomentar zozobra”.

La clara tendencia al control de contenidos, que inevitablemente conduce a un clima de autocensura, se ve reforzada por la vigilancia y la recolección de datos personales, llevadas a cabo tanto de manera directa por los órganos estatales (a través de entes como el CESPPA y de sistemas de control como el sistema biométrico para la seguridad alimentaria o el carnet de la Patria) como a través de los prestadores de servicio, a quienes se imponen responsabilidades civiles, penales y administrativas con la finalidad de forzarles a restringir contenidos y recabar información personal sobre las comunicaciones y actividades de navegación de los ciudadanos.

De este modo, a través de medidas que analizadas de manera separada parecen fragmentarias, orientadas a atacar aspectos específicos de la relación entre los ciudadanos, el Estado y las tecnologías de la información, se construye un entramado legal de piezas que interactúan entre sí hasta dar como resultado un contexto donde la libertad de expresión y la privacidad de las comunicaciones en línea se ven minadas, afectando profundamente la integridad de los derechos humanos de los ciudadanos. Esta investigación presenta un recuento cronológico y analítico de las piezas que conforman este sistema legal.

La apertura a la competencia: un marco legislativo para el crecimiento de las telecomunicaciones

Con la entrada en vigencia de la Constitución de 1999, el marco regulatorio de las telecomunicaciones, y en consecuencia, del internet en Venezuela, comenzó un periodo de apertura según el cual el Estado asumía la obligación de permitir a los ciudadanos el acceso universal a la información a través de la puesta en marcha de servicios públicos de radio, televisión, redes de bibliotecas y redes informáticas (CRBV, Art. 108). Asimismo se reconoce a la tecnología y a los servicios informativos el carácter de interés público (Art. 110), y en este contexto se crean el Ministerio de Ciencia y Tecnología y el Centro Nacional de Tecnologías de la Información, entre cuyas directrices se encuentra la obligación de definir estrategias tendientes a garantizar la participación de la sociedad en el uso de internet.

Bajo este marco legislativo, el Poder Público Nacional asume la responsabilidad de las telecomunicaciones, al igual que del régimen y administración del espectro electromagnético (CRBV, Art. 156, numeral 28).

La promulgación en el año 2000 de la nueva Ley Orgánica de Telecomunicaciones cambia el paradigma bajo el cual el Estado debe administrar este sector, al establecer el carácter de interés general de las actividades en el área de las telecomunicaciones (LOTEL, art. 5). Hasta ese momento, la ley vigente, promulgada en 1940, definía el sector como un servicio público, otorgando al Estado el monopolio de su gestión; bajo la nueva ley se establece la promoción de la libre competencia, y se sientan así las bases que llevarían al sector de las telecomunicaciones a presentar el crecimiento económico más rápido del país, sobrepasado únicamente por el sector petrolero (Urribarri & Díaz, 2018).

Asimismo, la LOTEL dota a la Comisión Nacional de Telecomunicaciones (ente creado en 1991 por vía del Decreto N° 1826) de autonomía técnica, financiera, administrativa y organizativa, y la adscribe al Ministerio de Infraestructura, lo que se condice con las directrices planteadas por el Plan Nacional de Telecomunicaciones, que se propone fortalecer y hacer crecer el sector mediante la participación del sector privado.

La Ley también crea el Fondo de Servicio Universal, inscribiéndose así en la tendencia regional que postulaba la creación de estos fondos como mecanismo para el desarrollo de las telecomunicaciones en poblaciones rurales o poco accesibles: durante la década de los 90, el 85% de los países de la región ya habían creado sus respectivos Fondos de Servicio

Universal con este propósito, la mayoría de ellos bajo modelos similares al venezolano, que imponía a las empresas privadas la contribución de un porcentaje de su facturación anual (el 1% de los ingresos brutos, en nuestro caso) para contribuir, total o parcialmente, al financiamiento de proyectos de expansión y fortalecimiento de las infraestructuras de telecomunicaciones (Rey, 2006).

Este mismo año se promulga también el Decreto Presidencial N° 825, cuya finalidad consiste en declarar “el acceso y uso de Internet como política prioritaria para el desarrollo cultural, económico, social y político de la República Bolivariana de Venezuela” (art. 1°).

La Constitución de 1999 conserva la prohibición al anonimato creada por la Constitución de 1961, considerada la primera constitución de la historia democrática del país. Así, la actual carta magna es uno de los últimos textos constitucionales en Latinoamérica donde aún subsiste una prohibición total del anonimato en el contexto del derecho a la libertad de expresión.

El año 2001 ve la promulgación de tres leyes que afectan de manera más o menos directa el ecosistema de internet en el país. Por una parte, tanto la Ley de Mensajes de Datos y Firmas Electrónicas como la Ley Especial contra los Delitos Informáticos apuntan a crear un marco legislativo para proteger y fortalecer la creciente actividad comercial, empresarial, burocrática y de comunicaciones que se lleva a cabo en el ámbito digital. Tal como señala la exposición de motivos de la Ley de Mensajes de Datos y Firmas Electrónicas, se hacía “necesaria e inminente la regulación de las modalidades básicas de intercambio de información por medios electrónicos, a partir de las cuales han de desarrollarse las nuevas modalidades de transmisión y recepción de información, conocidas y por conocerse, a los fines de garantizar un marco jurídico mínimo indispensable que permita a los diversos agentes involucrados, desarrollarse y contribuir con el avance de las nuevas tecnologías en Venezuela”.

Conjuntamente, la Ley Especial contra los Delitos Informáticos aborda la protección de los sistemas de tecnologías de la información, protegiendo no solo los sistemas mismos ante actos de sabotaje o daño, sino las comunicaciones y mensajes ante posibles actos de espionaje, fraude o falsificación, violación de la privacidad o revelación indebida de información. Como vemos, estas dos herramientas legales interactúan con la finalidad de otorgar una mayor confianza, validez y protección a los mensajes y comunicaciones transmitidos a través de sistemas informáticos, con miras al fortalecimiento del uso de estos

sistemas no solo ya para comunicaciones privadas informales, sino para transacciones bancarias, comerciales y procedimientos relativos a las relaciones entre los ciudadanos y la administración pública.

Por último, y con mayor importancia, se dicta también en 2001 el Decreto 3.390 con rango y fuerza de Ley Orgánica de Ciencia, Tecnología e Innovación. En el mismo sentido mencionado, esta ley busca fomentar “la transferencia e innovación tecnológica”, declarando las actividades científicas, tecnológicas e innovación como actividades de interés público y general. Esta ley establece lineamientos destinados a impulsar el crecimiento del país en materia tecnológica, y adscribe la responsabilidad de la materia al Ministerio de Ciencia y Tecnología. Entre otras cosas, la ley establece mecanismos de articulación de inversión pública, privada y mixta para el financiamiento de actividades de investigación, desarrollo y educación en materia científica y tecnológica.

En la promulgación de la Ley para la Protección de Niños, Niñas y Adolescentes en Salas de Uso de Internet, Videojuegos y otros Multimedia (2006), que prohíbe a los menores de edad el acceso a información y

Por otra parte, y de un modo que revela el expansivo interés del gobierno venezolano en la incorporación de la tecnología a las actividades estatales, entre 2012 y 2014 se aprobaron tres leyes consecutivas que afectan de manera directa la implementación de mecanismos de gobierno electrónico: la Ley sobre Acceso e Intercambio Electrónico de Datos, Información y Documentos entre los Órganos y Entes del Estado (2012), la Ley de Infogobierno (de 2013, y que deroga la anterior), y el Decreto con rango y fuerza de Ley sobre Simplificación de Trámites Administrativos (de 2014, y que deroga el Decreto de 2008 sobre el mismo tema). El principal objetivo de estas iniciativas es el mismo, y consiste en propulsar la utilización de medios y plataformas digitales para las actividades estatales, el intercambio de información entre distintos entes, y las comunicaciones entre el Estado y los ciudadanos.

La nueva reforma de la Ley Orgánica de Telecomunicaciones, en el año 2016, llevada a cabo por una Asamblea Nacional marcadamente opositora, restituye el carácter de interés general de las telecomunicaciones y exige que el Consejo Directivo de CONATEL sea ratificado por el órgano legislativo. No obstante, esta reforma no llegó a entrar en vigencia, siendo de inmediato rechazada por el Tribunal Supremo bajo el control del partido de gobierno, habiendo sido acusada de pretender “privatizar el espectro radioeléctrico” con la finalidad de “someterlo a las leyes del mercado capitalista” (Palacios y Guevara, MINCI,

2016). Disuelta en la práctica por las medidas del Tribunal Supremo, la Asamblea Nacional constituida en 2015 no volvió a sancionar leyes en el sector de telecomunicaciones, y todas las medidas que afectan la materia aprobadas con posterioridad provienen del Ejecutivo Nacional o fueron adoptadas por la Asamblea Nacional Constituyente, pretendido órgano supraconstitucional cuyo mandato principal es la aprobación de una nueva constitución nacional, pero que no ha dejado pasar la oportunidad de aprobar medidas como llamada Ley contra el Odio, por la Convivencia Pacífica y la Tolerancia, del año 2017, que es sin duda la norma que individualmente ha afectado de manera más grave la libertad de expresión en internet en el país.

La Ley contra el Odio establece una serie de medidas orientadas a controlar el discurso tanto online como offline, estableciendo penas de prisión (hasta por veinte años) a quienes cometan acciones que sean calificadas como incitación al odio, al mismo tiempo que amenaza a los prestadores de servicios de radio y televisión con sanciones de revocatoria de la concesión, y a las plataformas de redes sociales con multas y bloqueos a sus sitios web (Avendaño, 2017). La normativa, como señalaron las organizaciones de derechos humanos (Espacio Público, 2017) vulnera los principios de legalidad, necesidad y proporcionalidad, al establecer tipificaciones ambiguas que dejan lugar a una excesiva amplitud de interpretación al ente executor de la ley:

La renovación de mayo de 2017 al Estado de Excepción vigente en el país desde mayo de 2016 añade la posibilidad de controlar el flujo de contenidos de internet, otorgando al Poder Ejecutivo la potestad de dictar regulaciones contundentes, transitorias y excepcionales que impidan las campañas de desestabilización y distorsión de la economía, impulsadas por factores nacionales y foráneos a través del sistema de tecnología de la informática y el ciberespacio.

Por último, y a manera de corolario, es importante mencionar que también en el año 2017 CONATEL publicó la Providencia 171 sobre retención de datos personales, que deroga la Providencia N° 572 de 2005 y que extiende la larga lista de datos que los proveedores de servicios de telefonía están requeridos de exigir a sus clientes, además de incrementar el período de retención de dichos datos de dos años desde la fecha de obtención de los datos (para el respaldo físico) y tres meses luego de la extinción del contrato (para el respaldo en digital), al actual y completamente desproporcionado plazo de cinco años después de finalizado el contrato de prestación de servicio (Díaz, 2018). Así, la Providencia 171 ubica a

Venezuela entre los países con períodos de retención de datos más largos de Latinoamérica, además de hacerlo mediante una normativa que no cumple con los requisitos mínimos de legalidad, al haber sido dictada por un órgano administrativo, omitiendo el proceso mínimo de formación legislativa y situando una mera providencia en el rango que debería estar restringido a una ley orgánica.

Venezuela no cuenta con legislación alguna en materia de protección de datos personales, y la larga sombra de las infinitas maneras en las que el gobierno venezolano recaba los datos de sus ciudadanos se extiende mucho más allá de las actividades y comunicaciones en línea, convirtiéndose en un gigantesco sistema de control cuyo análisis el presente estudio no pretende abarcar. No obstante, es pertinente señalar que la raíz que da origen a este sistema de control y vigilancia, cuyas manifestaciones múltiples van desde sistema biométrico alimentario hasta el llamado “carnet de la patria” (IPYS, 2018) surge de la carencia de una legislación comprehensiva no solo respecto a la protección de datos personales, sino respecto a la transparencia en el manejo de los datos públicos. Este indispensable balance, junto con los mecanismos que permitan a los ciudadanos ejercer el control y la auditoría necesaria sobre qué información reposa en los archivos públicos y privados y cómo es manejada y administrada, balance del cual carece la legislación venezolana, es el primer obstáculo para el ejercicio de la privacidad y la libertad de expresión en Venezuela.

La netiqueta es un conjunto de reglas de urbanidad, respeto y convivencia a través de las redes de información, como internet, redes sociales, mensajes de texto y correos electrónicos.

Durante los siglos XIX y XX, fueron muy populares los manuales llamados “De Urbanidad y buenas maneras”, que son compendios de reglas de cortesía y comportamiento ante las demás personas, el cuidado personal, y otras situaciones de convivencia como el acomodo de la mesa o el cuidado de la ropa. El manual más famoso en el mundo de habla hispana es el escrito por Manuel Antonio Carreño, en 1853, y que ha tenido reediciones y adecuaciones desde que salió a la venta.

La generalización de medios de intercomunicación electrónicos como los teléfonos celulares, los mensajes de texto y los diferentes servicios de Internet, como el correo electrónico, la mensajería instantánea y las redes sociales, permiten una comunicación inmediata entre las personas, tan rápida, que muchas veces se pasan por alto algunas reglas de cortesía en la

expresión o la expresión de la información, que restan seriedad a los mensajes o dificultan la comunicación entre las personas.

Es por estas faltas de cortesía, así como el abuso de los servicios de internet, que muchos especialistas en las tecnologías de la información y comunicación (TIC’s), administradores de páginas y proveedores de servicios han creado algunas “reglas básicas de convivencia”, conocidas como netiqueta, palabras derivada de net, red en inglés, y etiqueta, de ética, comportamiento. Estas reglas no son obligatorias ni su incumplimiento implica ninguna sanción o denegación del servicio, pero su uso es recomendable para hacernos entender y que nuestras relaciones virtuales sean de cordialidad y respeto

Reglas generales de Netiqueta:

Uso de la Red:

1. Respeto del ancho de banda. Cuando estamos en lugares públicos con redes gratuitas o en cafés internet, hay un ancho de banda disponible para todos los usuarios, y para respetar las necesidades de otros usuarios, no debemos utilizarlo para descargar archivos grandes o que no sean indispensables, para no hacer que la red se ponga lenta para los demás.

2. Respeto a las restricciones Uso de la información:

3. Difusión de material con derechos. Evita descargar materiales con derechos de autor como música, películas o libros, ya que esto es una violación a la ley. También evita difundir fotografías que te envíen otras personas, o que hayan subido a páginas de internet o redes sociales, sin que estén enteradas y les hayas pedido permiso para hacerlo.

4. Uso de material con derechos. Si usas textos o imágenes de alguna página de internet, cita siempre la fuente de dónde obtuviste la información ya que de lo contrario incurres en plagio.

5. Información personal. Evita mandar información personal tuya o de terceros en sitios en que sea fácilmente accesible, como publicaciones en muros o foros.

6. Fotografías y videos. Si publicas imágenes en las que apareces con otras personas, pídeles antes su autorización para publicarlas en las redes sociales, foros o álbumes virtuales. Nunca

debemos enviar ni publicar ningún tipo de imágenes propias o ajenas, que sean comprometedoras o inmorales (desnudos, delitos, uso de armas, violencia).

Uso del lenguaje:

7. Lenguaje soez.

7. Lenguaje encriptado

8. Ortografía. Debemos escribir nuestros mensajes con buena ortografía, respetando las reglas de puntuación y acentuación.

9. Mayúsculas. Debemos usar las letras mayúsculas como en cualquier otro escrito, al inicio de un párrafo, después de un punto y en los nombres propios.

10. Emoticonos. Si queremos expresar algún estado de ánimo o aclarar que estamos haciendo un comentario irónico o en contrasentido, podemos usar emoticonos para complementar el mensaje. Sin embargo, debemos evitar el abuso de estas figuras en la conversación, y evitarlas también cuando tenemos una conversación formal o de trabajo.

Anexo 3

SEGURIDAD Y RIESGO

1. Delitos:

- Delito por computador: cualquier violación a la ley realizada por medio del conocimiento o el uso de la tecnología de computación.
- Robo:

El robo es la forma más común de delito por computador; y el tipo de robo más frecuente es la piratería de software, que es la duplicación ilegal de software protegido por derechos de autor. La propiedad intelectual cubre el resultado de las actividades intelectuales en las artes, la ciencia y la industria. En su mayoría, los programas de software comercial están protegidos por leyes de derechos de autor, pero algunas compañías se fundan en las leyes de patentes para proteger productos de software. El propósito de las leyes de propiedad intelectual es el de asegurar que se recompense justamente el trabajo mental y que se estimule la innovación, pero estas leyes son muy difíciles de aplicar.

La piratería puede ser un problema muy serio para las pequeñas compañías, para las cuales la creación de software es tan difícil como para las grandes, pero careciendo aquéllas de los recursos financieros para cubrir sus pérdidas por piratería.

- **Sabotaje**

Hay varios tipos de programas destructores:

- Caballos de Troya o Troyanos (trojans): El troyano es un programa que ejecuta una tarea útil al mismo tiempo que realiza acciones destructivas secretas. Por lo general, estos programas se colocan en tableros de noticias de dominio público con nombres parecidos a los de un juego o una utilería.

- Virus: Se propagan de programa en programa, o de disco en disco, y en cada programa o disco infectado crean más copias de ellos. Por lo general, el software virus está oculto en el sistema operativo de un computador o en algún programa de aplicación. Los virus suelen ser

- A. selectivos (los de Mac sólo invaden Mac, los de UNIX sólo UNIX, etc.). Se requiere un
- B. programador humano para crear un virus, incorporarlo en software y difundirlo. una vez en circulación, el virus se puede propagar como una epidemia a través de software y discos compartidos; además es casi imposible erradicarlos del todo. Los programas antivirus o vacuna o desinfectantes están diseñados para buscar virus, notificar al usuario de su existencia y eliminarlos de los discos o archivos infectados. Algunos son residentes.

- Gusanos: Usan los computadores como anfitriones para reproducirse. Estos programas viajan de manera independiente por las redes, en busca de estaciones de trabajo no infectadas que puedan ocupar. Un segmento de gusano corriente reside en la memoria de una estación de trabajo, no en disco, de manera que es posible eliminarlo apagando todas las estaciones de trabajo de la red.

- Bombas lógicas: Es un programa que entrará en acción cuando detecte una secuencia de sucesos o después de un cierto período. Sueles incluirse en los programas virus.

Hacking

Los hackers son invasores electrónicos que ingresan a los computadores corporativos y del gobierno usando contraseñas robadas o deficiencias de seguridad en el software del sistema operativo. Lo más común es que sólo estén motivados por la curiosidad y el reto intelectual

Errores y averías

Los errores de software ocasionan más daños que los virus y los delincuentes de la computación juntos, ya que:

- Es imposible eliminar todos los errores.
- Incluso los programas que parecen funcionar pueden contener errores peligrosos (los errores más peligrosos son los difíciles de detectar y pueden pasar inadvertidos meses o años).
- Al aumentar el tamaño del sistema, mayor es el problema.

Anexo 4

Análisis y Descripción de puestos de trabajo

Los constantes cambios y transformaciones en las que se ven envueltas las organizaciones actuales, ha conllevado a adaptar las estructuras anticuadas y rígidas a sistemas avanzados y flexibles. La Gestión de Recursos Humanos ha pasado a ser una función eminentemente estratégica y dinámica que proyecta en el factor humanos su principal clave de éxito.

Todo ello, ha obligado a los Directores de las Organizaciones, a establecer sistemas y procesos adaptativos a las nuevas estructuras, necesitando de técnicas que le permitan afrontar y vencer los retos a los que se ven sometidas las Organizaciones, lo que ha traído consigo una elevada flexibilidad en el campo de los recursos humanos.

Sin embargo y pese a que el análisis y descripción de puestos de trabajo no se ha considerado un medio comúnmente aceptado para implementar el nivel de flexibilidad deseado en las Organizaciones, la práctica ha demostrado su utilidad, siempre que se le dote de la versatilidad y capacidad de adaptación adecuada, determinado como una herramienta básica para el establecimiento de toda política de recursos humanos pues casi todas las actividades desarrolladas en el área de recursos humanos se basan de uno u otro modo en la información que proporciona este procedimiento.

Desarrollo

Antecedentes del Análisis y Descripción de los puestos de trabajo.

Desde la época primitiva cuando los hombres comenzaron a formar grupos para alcanzar sus objetivos que resultaban inalcanzables de modo individual, la administración ha sido fundamental para lograr la coordinación del quehacer humano. La organización y la división del trabajo generaron la necesidad de modelos para gestionar personas.

La forma de enfocar la gestión de los recursos humanos ha cambiado en correspondencia con la dinámica del desarrollo social, influenciado por sucesos y filosofías como la revolución industrial, la administración científica y la psicología industrial.

Los estudios preliminares en el Análisis y Descripción de Puestos de Trabajo (ADPT) coinciden con la revolución industrial en Europa y en Estados Unidos, Charles Babbage, en Europa, y Frederick Taylor en la Unión Americana fueron los primeros autores que plantearon que el trabajo podría y debía estudiarse de manera sistemática y en relación con algún principio científico.

Los términos "Análisis de puestos de trabajo", "Descripción de puestos de trabajo" y "Especificaciones o requisitos del puesto de trabajo" son habitualmente utilizados indistintamente; por lo que conviene establecer, al menos de forma teórica, una diferenciación conceptual (18):

- Análisis de puestos de trabajo: procedimiento de obtención de información acerca de los puestos: su contenido y los aspectos y condiciones que los rodean.
- Descripción de puestos de trabajo: documento que recoge la información obtenida por medio del análisis, quedando reflejada de este modo, el contenido del puesto así como las responsabilidades y deberes inherentes al mismo.
- Especificaciones del puesto de trabajo: está relacionado con los requisitos y cualificaciones personales exigidos de cara a un cumplimiento satisfactorio de las tareas: nivel de estudios, experiencia, características personales, etc. Estos requisitos emanan de forma directa del análisis y descripción del puesto. Mediante esta información se elaboraría el perfil profesional gráfico.

Figura 1: Elementos del diseño de los puestos de trabajo

Es importante, también, aclarar la diferencia existente entre ciertos términos comúnmente utilizados en el Análisis y descripción de puestos de trabajo:

- Elemento: Es la unidad mínima indivisible del trabajo.
- o Tarea: Actividad individualizada e identificable como diferente del resto.
- o Función: conjunto de tareas, realizadas por una persona, que forman un área definida de trabajo. Suelen mantener entre sí una relación de proximidad física o técnica.
- o Obligación: se le denomina así a los diversos compromisos que puede desarrollar una persona en una organización.
- o Puesto: Se trata de una o más funciones que se organizan constituyendo una nueva unidad de orden superior y adoptan una posición jerárquica en la organización. También puede definirse como "una unidad de organización que conlleva un grupo de deberes y responsabilidades que lo vuelven separado y distinto de los otros" (8).
- o Ocupación: clases de puestos que pueden ser hallados en diferentes organizaciones y que presentan una gran similitud entre sí. Este término está relacionado con la calificación profesional de los individuos, que le capacita para el desempeño de determinados puestos de trabajo.

Anexo 5

El Plan General Contable - Principios Y Cuentas

1. Introducción

El Plan General Contable es un punto de referencia, una guía a seguir por todas las empresas. Se trata de un texto enteramente contable que persigue objetivos económicos y financieros sin consideraciones fiscales.

El P.G.C. lo deben aplicar todas las empresas, pero lo que hacen éstas es adaptarlo a sus necesidades particulares.

Un plan general contable es el reglamento que establece las "reglas de juego" para unificar la forma de valorar, registrar y presentar las cuentas anuales de las empresa.

Es un patrón común que especifica los criterios de valoración de los distintos hechos y determina cuándo y cómo se deben registrar las operaciones comerciales, financieras, patrimoniales o los ajustes contables.

Para ello, se establece un mecanismo de anotación a través de asientos contables bajo el método de partida doble.

Este método se basa en el principio de que toda partida tiene su contrapartida, no hay origen sin destino ni inversión sin financiación. De esta forma se cumple siempre la ecuación fundamental de la contabilidad, visibilizada en el balance.

Activo

(bienes y derechos) = Pasivo (Patrimonio neto + pasivo exigible)

(obligaciones y deudas)

El objetivo es crear un registro ordenado de todos los hechos económicos -agrupados en capítulos, grupos y subgrupos de cuentas-, como base para elaborar los dos principales estados financieros: el balance y la cuenta de resultados.

¿Para qué sirve el plan general de contabilidad?

El fin del plan general contable es garantizar que la información que ofrecen las empresas en sus informes financieros refleja una imagen fiel, una visión real de su situación económica y financiera.

Gracias al PGC existe esa información clara y comparable al servicio de cualquier interesado: administraciones públicas, entidades financieras, clientes, proveedores, socios... Es un marco clave para generar seguridad en las relaciones con las empresas.

En segundo lugar, es un pilar fundamental en la gestión fiscal.

El resultado del balance y la cuenta de pérdidas y ganancias es la base para preparar el impuesto de sociedades. Del mismo modo, al registrar todas las obligaciones fiscales permite obtener el saldo de las cuentas acreedoras y deudoras con Hacienda.

Por último, el plan general de contabilidad ofrece un marco perfecto para analizar la evolución de la compañía, detectar riesgos y desviaciones y controlar los ratios principales: liquidez, solvencia y endeudamiento.

Es una excelente herramienta para la toma de decisiones.

2. Partes Del Plan General Contable

Nuestro PGC está dividido en cinco partes, 3 obligatorias y 2 voluntarias:

Son obligatorias:

1ª parte: Principios Contables

4ª parte: Cuentas Anuales

5ª parte: Normas De Valoración

Son voluntarias, aunque recomendables:

2ª parte: Cuadro De Cuentas

3ª parte: Definiciones Y Relaciones Contables

2.1 Principios Contables

La aplicación de los principios contables, constituye la garantía técnica para la correcta elaboración de los ESTADOS FINANCIEROS de la empresa.

Éstos deben ofrecer la "IMAGEN FIEL" de la empresa: de su patrimonio, de su situación financiera y de los resultados obtenidos. Todos ellos deben aplicarse.

Se trata de 9 principios:

- Principio De Prudencia

- Principio De Empresa En Funcionamiento

- Principio Del Registro

- Principio Del Precio De Adquisición

- Principio Del Devengo

- Principio De Correlación De Ingresos Y Gastos

- Principio De No Compensación

- Principio De Uniformidad

- Principio De Importancia Relativa

Principio De Prudencia

Es el más importante de todos. Dice así: Sólo se podrán contabilizar los beneficios realizados; por el contrario, las pérdidas eventuales y los riesgos previsibles deberán contabilizarse tan pronto como sean conocidas.

Contabilización:

Beneficios: Cuando se realicen Pérdidas: Cuando se sospechen

Principio De Empresa En Funcionamiento

Se considera que la vida de una empresa tiene una duración ilimitada, incluso por encima de la del empresario.

Principio Del Registro

Las operaciones de la empresa han de registrarse cuando nazcan los derechos y las obligaciones que las originan.

Principio Del Precio De Adquisición

Todos los bienes y derechos han de contabilizarse por el valor por el que la empresa los ha comprado.

Principio Del Devengo

Los ingresos y los gastos deberán contabilizarse en función de la corriente real de la operación, con independencia del momento en que se produzca la corriente monetaria. (Recordemos por la Renta los criterios de Caja y Devengo)

Principio De Correlación De Ingresos Y Gastos

El resultado del ejercicio está constituido por los ingresos de dicho periodo, menos los gastos del mismo.

Principio De No Compensación

En ningún caso podrán compensarse las partidas del activo y del pasivo de balance, ni los ingresos y los gastos de la cuenta de pérdidas y ganancias.

Principio De Uniformidad

Una vez adoptado un criterio de aplicación de los principios contables, éste deberá mantenerse.

Principio De Importancia Relativa

Algunas veces se nos permite la no aplicación de un principio cuando esto no implique ninguna consecuencia significativa para la empresa.

2.2 Cuentas Anuales

Las cuentas anuales representan un informe completo de la situación económica y financiera de una organización en un momento dado.

Es obligatorio elaborar un informe cada año con los datos del último ejercicio finalizado y presentarlo en el Registro Mercantil antes de los 6 meses posteriores al cierre

Las cuentas anuales están compuestas por tres documentos: el balance de situación, la cuenta de pérdidas y ganancias y la memoria.

La memoria es una innovación del PGC de 1990 cuya misión es comentar y explicar toda aquella información, que no queda totalmente reflejada o suficientemente clara en el

balance y en la cuenta de pérdidas y ganancias, es decir, son notas explicativas de lo ocurrido en los otros documentos.

2.3 Normas De Valoración

Son 22 normas que se encargan de desarrollar los principios contables, conteniendo criterios y reglas aplicables a casos concretos con carácter obligatorio.

2.4 Cuadro De Cuentas

La contabilidad tiene su propio lenguaje y para referirnos a los distintos elementos que componen el patrimonio de la empresa hacemos uso de unos conceptos concretos; así la mesa será mobiliario, el dinero que tengo en mi cuenta corriente será banco, y los camiones serán elementos de transporte.

A estos conceptos que utilizamos para denominar los muchos elementos que componen nuestro patrimonio los denominamos CUENTAS.

Algunas cuentas tienen características comunes por lo que las agrupamos, así tenemos el activo, el pasivo, los gastos y los ingresos.

El Plan de Cuentas se estructura en 7 grupos. El activo y pasivo lo completamos con los cinco primeros grupos (1 al 5). Los gastos e ingresos con los dos grupos restantes (6 y 7). De este modo, tenemos los 7 grupos, cada uno de los cuales se divide en subgrupos y estos a su vez, en cuentas.

Grupo de cuentas de balance:

Grupo 1: Financiación básica.

Grupo 2: Inmovilizado.

Grupo 3: Existencias.

Grupo 4: Acreedores y deudores por operaciones de tráfico.

Grupo 5: Cuentas financieras.

Grupo de cuentas de pérdidas y ganancias:

Grupo 6: Compras y gastos.

Grupo 7: Ventas e ingresos.

Los grupos se identifican con una cifra, los subgrupos con dos y las cuentas con tres:

Grupo (una cifra):

2 Inmovilizado

Subgrupo (dos cifras):

20. Gastos de establecimiento

21. Inmovilizado inmaterial

22. Inmovilizado material

Cuenta (tres cifras):

220. Terrenos y bienes naturales

221. Construcciones

222. Instalaciones técnicas

223. Maquinaria

Este esquema representa el cuadro de cuentas definido en el Plan General Contable, pero éste es abierto y flexible, y la empresa lo que hace es adaptarlo a sus necesidades.

Dentro del mundo empresarial, al contabilizar no se trabaja con cuentas, sino con SUBCUENTAS particularizadas a cada caso, que se forman con los tres dígitos principales de la cuenta a la que representa, a los que se añaden varios dígitos más, para, de ese modo, aclarar más la información:

Búsqueda De Una Cuenta En El P.G.C.

¿Cómo podemos saber en qué grupo del PGC tenemos que buscar una cuenta concreta?
Buscaré en el:

Grupo De Cuentas De Balance

Grupo 1: Financiación básica. Si la cuenta es de pasivo a L/P.

Grupo 2: Inmovilizado.- Si la cuenta es de activo a L/P.

Grupo 3: Existencias. Si se refiere a los artículos que pertenecen a mi actividad.

Grupo 4: Acreedores y deudores por operaciones de tráfico.- Si la cuenta es de activo o de pasivo a C/P y con origen en la actividad cotidiana de la empresa.

Grupo 5: Cuentas financieras. Si la cuenta que analizo es de activo o de pasivo, siempre a C/P y con origen en actividades financieras.

Grupo De Cuentas De Pérdidas Y Ganancias

Grupo 6: Compras y gastos. Si la cuenta es de gastos.

Grupo 7: Ventas e ingresos. Si la cuenta es de ingresos.

2.5 Definiciones Y Relaciones Contables

Es la parte más extensa del Plan. En ella se definen y analizan de forma ordenada todas y cada una de las cuentas relacionadas en el cuadro de cuentas, pero no es objeto de este curso.

5	Gastos
5.1	Costos
5.1.1	Costo producto A
5.1.1.01	Mano de obra
5.1.1.01.001	Aporte SSO y SPF
5.1.1.01.002	Aporte RPVH
5.1.1.01.721	Salarios
5.1.1.02	Materiales
5.1.1.03	Gastos de fabricación
5.2	Gastos de operación
5.2.1	Gastos generales
5.2.1.01	Gastos de administración
5.2.1.01.001	Aporte SSO y SPF
5.2.1.01.002	Aporte RPVH
5.2.1.01.721	Salarios
5.2.2	Gastos financieros
5.2.1	Intereses y comisiones

Figura nro 2