S06 Tendencias actuales de la Tecnología y la Informática

Ficha

Tipo	Seminario
Ciclo	Segundo
Cuatrimestre	Segundo
Días	lunes
Horario	18:30 a 20:00
Aula	Espacio V Centenario aula 9
Primer día	7 febrero 2021
Último día	5 mayo 2021

Responsable

D. Antonio J. Fernández Ares

Profesorado

D. Pedro A. Castillo Valdivieso
D.ª Maribel García Arenas
D. Antonio M. Mora García
D. Pablo García Sánchez

Descriptor de la asignatura

Cada día nos encontramos con noticias en diversos medios de comunicación sobre tecnologías de la información y la comunicación (TIC). En ocasiones, para comprender el alcance de la noticia sería necesario tener unos conocimientos más profundos, o tener cerca a alguien que nos explique algo más sobre dicha tecnología.

Ejemplos de lo anterior son cómo diferentes tecnologías basadas en la Inteligencia Artificial nos rodean y están presente en muchos dispositivos y herramientas que usamos en nuestro día a día, como nuestros dispositivos móviles, los asistentes personales, las redes sociales, la publicidad en Internet, etc.

Otro ejemplo que día tras día nos asalta en diferentes noticias es la seguridad en Internet, en redes sociales, y las criptomonedas y las tecnologías que les dan soporte.

Finalmente, la industria de los videojuegos cada día cobra más importancia socialmente. Todos tenemos alguien cercano a quien le encantan los videojuegos, y también quienes los odian e incluso les supone un problema en casa... Y también conocemos personas que están a favor de fomentar el uso de tecnologías basadas en juegos para mejorar el aprendizaje.

En todos estos ejemplos anteriores es importante tener en cuenta en todo momento la protección de datos y la seguridad al usar las aplicaciones en Internet (ciberseguridad), por lo que es conveniente tener una visión general sobre todos los aspectos fundamentales y las buenas prácticas relacionados con la seguridad de la información.

Creemos que hacer una revisión de las tecnologías actuales, desde un punto de vista de especialista en estos temas, pero orientado a usuarios con conocimientos básicos de la Informática es importante hoy en día, y puede ser de gran interés para los estudiantes del APFA, que en su día a día usan estas tecnologías (a veces sin ser plenamente conscientes hasta qué punto) y ven en su ámbito familiar cómo algunas de ellas tienen cada vez más presencia.

Programa de la asignatura

TEMARIO TEÓRICO:

-Aplicaciones de la Inteligencia Artificial (asistentes personales, aplicaciones inteligentes, reconocimiento de imágenes, videojuegos, medicina personalizada, recomendación de contenidos en plataformas tipo Netflix, etc)
-Protección de datos en Internet (qué son las cookies)
-Ciberseguridad (virus, piratas informáticos, phising, etc)
-Cómo mantener la seguridad de los dispositivos móviles
-Detección de bulos y noticias falsas (fake-news)
-Espionaje en la web y peligros de las redes sociales
-Criptomonedas y blockchain

Fuente: https://apfa.ugr.es/pages/_cursos/2021-2022/asignaturas/0_granada/03_s06

-Aplicaciones de los videojuegos (investigación, juegos serios y gamificación)
-Internet de las cosas (IoT) y ciudades inteligentes (aplicaciones de las smart cities)
-La tecnología de los drones (el Ingenuity en Marte)

Prácticas:

-Demostración práctica del uso de dispositivos de medición
- ¿Cómo funciona una app móvil?
-Las cookies del navegador