

XI Jornada de Seguridad y Protección de Datos de Carácter Personal

Resumen de ponencias

Escuela de Ingeniería Vitoria-Gasteiz – UPV/EHU

Martes 10 de diciembre de 2019 – 09:00

La responsabilidad proactiva en la protección de datos

Pedro Alberto González González – AVPD – Vitoria-Gasteiz

El Reglamento General de Protección de Datos (RGPD) de la Unión Europea establece las normas relativas a la protección de las personas físicas en lo que respecta al tratamiento de los datos personales, así como las relativas a la libre circulación de tales datos. El RGPD supone una actualización de los principios y derechos ya consolidados en la legislación precedente, e introduce algunos elementos nuevos, como es el principio de “responsabilidad proactiva”, que implica cambios significativos en la forma de entender la protección de datos.

- Algunas de las consecuencias de este principio de responsabilidad proactiva son el abordaje de las garantías de los tratamientos desde una perspectiva de la gestión de riesgos, así como la necesidad de efectuar Evaluaciones de Impacto sobre la Privacidad (EIPD) en determinadas circunstancias de tratamientos.
- Puesto que los estudios de ingeniería ya facilitan conocimientos y metodología para la gestión de riesgos en los sistemas de información, la ponencia presentará una panorámica general de los principios y derechos de la protección de datos, vinculando éstos con la gestión de riesgos, y desarrollando específicamente las particularidades de las Evaluaciones de Impacto sobre la Protección de Datos a que se refiere el RGPD.

Esteganografía práctica

Ekaitz Zulueta Guerrero – DISA, El Vitoria-Gasteiz (UPV/EHU)

Se presentan los algoritmos básicos de ocultación de información sobre soportes comunes como imágenes y audios.

Estos algoritmos son los que se utilizan cuando se quiere transmitir información de forma desapercibida.

Filosofía y ética de los algoritmos

Txetxu Ausín Díez – Instituto de Filosofía – CSIC – Madrid

Las redes sociales, el *big data* y la computación en la nube, junto con la creciente interconexión de artefactos e instrumentos que recogen, procesan, cruzan y reutilizan enormes cantidades de información (IoT), están reconfigurando radicalmente nuestro mundo y nuestras relaciones. Son tecnologías disruptivas que se están desarrollando en un momento de “Gran Aceleración”, de profundas y rápidas transformaciones socioeconómicas y biofísicas que representan la así llamada nueva era de los humanos (Antropoceno).

Estas herramientas suponen, desde el punto de vista filosófico, una nueva representación de la realidad en términos de datos (*datalogical turn*) y una nueva narrativa universal que regula la vida y que viene legitimada por la autoridad de los algoritmos y de los datos masivos.

Es innegable que las redes sociales, el big data y la computación en la nube ofrecen enormes posibilidades de desarrollo científico y económico, innovación, participación y democratización y de mejora en la toma de decisiones. Sin embargo, no se deben pasar por alto sus limitaciones epistemológicas, éticas, políticas y, en el contexto de la Cumbre sobre el Clima COP25, que se está celebrando en Madrid, ecológicas. Bajo el manto del “solucionismo tecnológico” y una supuesta economía “desmaterializada” se esconden enormes impactos sociolaborales y sobre el medio ambiente.

El ninguneo de la mujer en la industria del videojuego: la misma historia desde Pacman hasta Death Stranding

Xandra Garzón Costumero – Instituto de Filosofía – CSIC – Madrid

Algunas de las formas simbólicas que dan sentido a nuestra vida e impregnan nuestra cultura tienen su origen en la industria audiovisual, de la que el videojuego es, al menos en términos económicos y en perspectivas de proyección, la industria más importante por delante de la música y del cine.

La mujer ha sido sistemática y compulsivamente expulsada de la industria del videojuego. El neoliberalismo en que se subsume nuestra sociedad ha aceptado a la mujer como target comercial, pero nuestra pretendida incorporación (como compradoras casi exclusivamente) parece ser un elemento disruptivo en el mundo videolúdico, se está gestionando torpemente por la industria al elidir a la mujer de todo aquello que no implique ser consumidora.

El problema puede verse mitigado con la inserción de perspectivas de género en el proceso de diseño del videojuego, cuestión que no se ha llevado a cabo correctamente, desde el diseño de Ms. Pacman (primer videojuego en la historia con una protagonista femenina) hasta los títulos más recientes publicados este mismo año. Lo cierto es que los esfuerzos de las compañías pequeñas sobre todo, y los departamentos de ética para el videojuego cada vez más presentes en las grandes compañías, hacen que podamos ser optimistas a la hora de abordar este problema sobre el diseño de los universos ludoficcionales.

Organiza: Departamento de Lenguajes y Sistemas Informáticos (LSI) – EI – Vitoria-Gasteiz (UPV/EHU)

Colaboran: Agencia Vasca de Protección de Datos (AVPD) Vitoria-Gasteiz, Instituto de Filosofía – CSIC Madrid

Patrocinan: Departamento de Lenguajes y Sistemas Informáticos (LSI), (UPV/EHU). Proyecto europeo INBOTS (EU-H2020-Agr. 780073): <http://www.inbots.eu..>

Más información y resúmenes: <http://lsi.vc.ehu.es/wdocs/>

Contacto: Ismael Etxeberria Agiriano, ismael.etxeberrria@ehu.eus

