

XII Jornada de Seguridad y Protección de Datos

Resumen de ponencias

Escuela de Ingeniería Vitoria-Gasteiz – UPV/EHU

Miércoles 2 de diciembre de 2020 – 09:00

Protección de datos para Ingenieros

Pedro Alberto González González – AVPD – Vitoria-Gasteiz

La Protección de Datos Personales es un derecho protegido por la Constitución Española y regulado por el Reglamento General de Protección de Datos (RGPD) de la Unión Europea. Todas las personas, como ciudadanos, tenemos derecho a que nos sea respetado este derecho.

Pero en el caso de las y los profesionales de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones es necesario, además, darle cumplimiento y contribuir a que los sistemas de tratamiento en cuyo diseño y construcción participamos sean respetuosos con dicho derecho para con los usuarios y usuarias de tales sistemas. Para ello deben conocerse los principios en los que descansa la protección de datos, así como las técnicas concretas para garantizar su aplicación, como son la Gestión de Riesgos y las Evaluaciones de Impacto sobre la privacidad.

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 de la Internet del Todo

Txetxu Ausín Díez – Instituto de Filosofía – CSIC – Madrid

Las redes sociales, la analítica de *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, están reconfigurando radicalmente nuestro mundo, nuestras relaciones y nuestra propia identidad. Por ello son tecnologías disruptivas que, además, se están desarrollando en un momento de “Gran Aceleración”, de profundas y rápidas transformaciones socioeconómicas y biofísicas en lo que se ha llamado la nueva era de los humanos (Antropoceno).

Cada vez más nos configuramos como sistemas sociotécnicos donde todas nuestras interrelaciones están mediadas tecnológicamente; mantenemos una interacción física, cognitiva y hasta emocional con la tecnología (*Human-Machine*

Interaction HMI; equipos de seres humanos trabajan con máquinas en una suerte de simbiosis entre la inteligencia humana y la artificial: *Human-in-the-loop*). Las tecnologías convergentes y disruptivas también están difuminando las fronteras entre los sujetos humanos y la tecnología (*Multi-Agent Systems*).

Estas herramientas suponen, desde el punto de vista filosófico, una nueva representación de la realidad en términos de datos (*datalogical turn*) y una nueva concepción del ser humano, así como un cambio radical de cómo se genera el conocimiento. Y todo ello con importantes riesgos éticos, medioambientales y políticos.

El ninguneo de la mujer en la industria del videojuego: la misma historia desde Pacman hasta Cyberpunk 2077

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

Patrocina: Departamento de Lenguajes y Sistemas Informáticos (LSI), (UPV/EHU).
Proyectos europeos INBOTS (EU-H2020-Agr. 780073): <http://www.inbots.eu> y
EXTEND (EU-H2020-Agr. 779982) <http://www.extend-project.eu>.

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

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



VITORIA-GASTEIZKO
INGENIARITZA
ESKOLA
ESCUELA
DE INGENIERÍA
DE VITORIA-GASTEIZ



Datuak Babesteko
Euskal Bulegoa
Agencia Vasca de
Protección de Datos

