

XIV Jornada de Seguridad y Protección de Datos

Resumen de ponencias

Escuela de Ingeniería Vitoria-Gasteiz – UPV/EHU

Martes 20 de diciembre de 2022

El ninguneo de la mujer en la industria del videojuego: la misma historia desde Pacman hasta Elden Ring

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.

Road to Pentester

Erlantz Sáenz Fraile – Halborn – Londres

La profesión de *pentester* o testeador/a de penetración en el contexto del *hacking ético* requiere un conocimiento profundo de un amplio rango de tecnologías y sus vulnerabilidades.

En esta ponencia se describe el perfil necesario para poder desempeñar este tipo de labores y el mundo en el que se desenvuelve con ejemplos concretos del estado del arte.

Protección de datos para Ingenieros

Pedro Alberto González González – AVPD – Vitoria-Gasteiz

La Protección de Datos es un derecho fundamental, regulado por el Reglamento General de Protección de Datos (RGPD) de la Unión Europea, que persigue que los tratamientos de datos personales se efectúen con las debidas garantías y el respeto a sus derechos y libertades individuales.

Las y los profesionales de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones deben, debemos, dar cumplimiento a este derecho y contribuir a que los sistemas de tratamiento en cuyo diseño y construcción participemos sean respetuosos para con los usuarios y usuarias de tales sistemas.

Para ello, se deben conocer a fondo tanto los principios en los que descansa la protección de datos, como las técnicas concretas para garantizar su aplicación, como son la Protección de Datos desde el Diseño y por Defecto, la Gestión de Riesgos y las Evaluaciones de Impacto sobre la privacidad.



Datuak Babesteko
Euskal Bulegoa
Agencia Vasca de
Protección de Datos



Open Science. Aspectos éticos

Ismael Etxeberria Agiriano – LSI, El Vitoria-Gasteiz (Grupo Gizapre UPV/EHU)

Se analizan los principios de la *Open Science*, Ciencia Abierta, y los aspectos éticos asociados a las prácticas subyacentes.

Ecología política de la digitalización: la Declaración Bilbao Green Digital Adierazpena.

Txetxu Ausín Díez – Instituto de Filosofía – CSIC – Madrid

La digitalización está en todas partes. A través de la ciencia de datos, la robótica y la inteligencia artificial, libera al ser humano de tareas peligrosas o alienantes y propicia procesos más rápidos y eficientes, al permitir identificar y predecir tendencias y correlaciones. La economía de la transformación digital puede cambiar nuestros modos de ver y hacer las cosas y generar nuevos modelos de emprendimiento, como la innovación a través de la cooperación (inteligencia colectiva y experimentación abierta) y nuevas oportunidades de activismo social. Asimismo, las políticas públicas basadas en datos contribuyen a modelos decisionales menos especulativos a reducir riesgos e incertidumbres. En combinación con las estrategias de datos abiertos contribuyen a la transparencia y la rendición de cuentas de las administraciones, favoreciendo la participación y el compromiso ciudadano con las políticas públicas. Sin embargo, la digitalización conlleva también un enorme consumo de recursos y energía. La fabricación y mantenimiento de redes y productos electrónicos supera con creces a otros bienes de consumo. A la extracción de minerales y otras materias primas se suman las enormes cantidades de energía que precisan los centros de computación y de almacenamiento de datos, con el consiguiente impacto medioambiental. Se calcula que las tecnologías digitales en la UE representarán en 2030 el 40% de las emisiones de gases de efecto invernadero y el 10% del consumo eléctrico. ¿Qué hacer? ¿Es posible alinear la transición energética y la revolución digital?

Organiza:

- Dpto. Lenguajes y Sistemas Informáticos (LSI) – El Vitoria-Gasteiz - UPV/EHU

Colaboran:

- Agencia Vasca de Protección de Datos Vitoria-Gasteiz, Instituto de Filosofía – CSIC Madrid

Patrocinan:

- Grupo de Investigación Gizapre (UPV/EHU)
- Grupo de Ética Aplicada GEA-IFS-CSIC / Unidad Asociada BESO (Bioderecho, Ética, Salud y Organizaciones)
- Proyecto INconRES (PID2020-117219GB-I00)
- Proyecto PaleoCross (PID2021-126937NB-I00)

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

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

