

17-18

MÁSTER UNIVERSITARIO EN
COMUNICACIÓN Y EDUCACIÓN EN LA
RED

GUÍA DE ESTUDIO PÚBLICA



FILOSOFÍA DEL SOFTWARE LIBRE

CÓDIGO 23301167



Ámbito: GUJ - La autenticidad, validez e integridad de este documento puede ser verificada mediante el "Código Seguro de Verificación (CSV)" en la dirección <https://sede.uned.es/valida/>



7C31D8C62627ACFE9B39FF97B8DFC24

17-18

FILOSOFÍA DEL SOFTWARE LIBRE
CÓDIGO 23301167

ÍNDICE

PRESENTACIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN
REQUISITOS Y/O RECOMENDACIONES PARA CURSAR ESTA ASIGNATURA
EQUIPO DOCENTE
HORARIO DE ATENCIÓN AL ESTUDIANTE
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE
RESULTADOS DE APRENDIZAJE
CONTENIDOS
METODOLOGÍA
SISTEMA DE EVALUACIÓN
BIBLIOGRAFÍA BÁSICA
BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA
RECURSOS DE APOYO Y WEBGRAFÍA



Nombre de la asignatura	FILOSOFÍA DEL SOFTWARE LIBRE
Código	23301167
Curso académico	2017/2018
Títulos en que se imparte	MÁSTER UNIVERSITARIO EN COMUNICACIÓN Y EDUCACIÓN EN LA RED
Tipo	CONTENIDOS
Nº ETCS	5
Horas	125.0
Periodo	SEMESTRE 2
Idiomas en que se imparte	CASTELLANO

PRESENTACIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN

El software libre es un movimiento que ha superado el restringido ámbito de lo tecnológico para ser aplicado y reinterpretado en todos los ámbitos de la producción intelectual, ya sea artística, científica o técnica. El módulo plantea una reflexión sobre el software libre como modelo coherente de producción del conocimiento tecnológico que supone una alternativa perfectamente justificable y muy valorable frente a los modelos de conocimiento cerrado y privativo. A través de sus contenidos se pretende aportar pautas para la comprensión de los grandes problemas filosóficos que afectan a los seres humanos inmersos en la llamada Sociedad de la Información y el Conocimiento.

REQUISITOS Y/O RECOMENDACIONES PARA CURSAR ESTA ASIGNATURA

Nivel de lectura y redacción acorde a las exigencias académicas de un postgrado.

EQUIPO DOCENTE

COLABORADORES DOCENTES EXTERNOS

Nombre y Apellidos	ROBERTO FELTRERO OREJA
Correo Electrónico	rfeltrero@fsof.uned.es

HORARIO DE ATENCIÓN AL ESTUDIANTE

La atención al estudiante se llevará a cabo a través de las herramientas de comunicación de la plataforma virtual del curso o mediante correos electrónicos a la dirección del profesor (rfeltrero@fsof.uned.es)

La secretaria del curso atiende las consultas los martes de 16 a 20 horas, teléfono 91-398-6968



COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

1. Profundizar en las motivaciones éticas y filosóficas del fenómeno y las propuestas del software libre.
2. Examinar las posiciones teóricas que subyacen a las controversias sobre las tecnologías computacionales en la Sociedad del Conocimiento desde el punto de vista legal, social y económico.
3. Captar la complejidad de las relaciones entre las capacidades de acción de los individuos y las posibilidades funcionales del software.
4. Comprender los fundamentos tecnológicos y sociales de los sistemas de producción de conocimiento mediante herramientas computacionales de trabajo colaborativo.

CONTENIDOS

METODOLOGÍA

El módulo tiene un carácter eminentemente teórico por lo que las estrategias más convenientes para abordar su aprendizaje son:

- a. Lectura crítica de los materiales
- b. Detección de los debates, controversias y cuestiones específicas en torno a la filosofía del software libre
- c. Elaboración crítica de marcos conceptuales y argumentación filosófica sobre las posiciones defendidas por el alumno

Los alumnos contarán con Orientaciones específicas para:

- a. El análisis de la bibliografía, señalando los núcleos conceptuales que deben ser reflexionados y contrastados con las controversias estudiadas
- b. Actividades de discusión y participación grupal, así como de búsqueda de información en Internet u otras fuentes documentales
- c. Realización del ensayo y trabajos de evaluación del módulo

SISTEMA DE EVALUACIÓN

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

- González Barahona, J. M., Robles, G. y Seoane Pascual, J. (2003). Introducción al Software Libre.
- Feltro, R. (2006). La Filosofía del Software Libre. Vol. I: las Licencias de Software Libre y su desafío a los modelos vigentes de Propiedad Intelectual.



Madrid: UNED.

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

-Abella, A. y Segovia, M. A. (Eds.). (2003). Libro Blanco del Software Libre en España (II)

-Blondeau, O., Whiteford, N. D., Vercellone, C., Kyrou, A., et al. (2004). Capitalismo cognitivo, propiedad intelectual y creación colectiva. Madrid: Traficantes de Sueños.

-Díaz, J. R. (2004). Nuevos Modelos de Negocio basados en Software Libre. Tesina del MBA, UNED, Madrid

-Stallman, R. (2004). Software Libre para una Sociedad Libre. Madrid: Traficantes de Sueños.

-Stephenson, N. (2003). En el principio... fue la línea de comandos. Madrid: Traficantes de Sueños.

-Välimäki, M. (2005). The Rise of Open Source Licensing. A Challenge to the use of Intellectual Property in the Software Industry. Helsinki: Turre Publishing.

Para cada tema específico, los alumnos dispondrán de textos complementarios en formato digital disponibles en la plataforma virtual del módulo.

RECURSOS DE APOYO Y WEBGRAFÍA

En la plataforma virtual del curso los alumnos disponen de todas las herramientas y materiales, bibliográficos y audiovisuales, para apoyarles en su estudio de la asignatura y para favorecer la comunicación y el intercambio de ideas con el resto de los alumnos y con el profesor de la asignatura

METODOLOGÍA DOCENTE

La metodología docente es la propia de la UNED. Se utilizarán aulas virtuales semanales a través de chat, foros de discusión, videoconferencias, etc.

El alumnado dispondrá de materiales específicos y todo tipo de recursos disponibles en la plataforma virtual de la asignatura.

IGUALDAD DE GÉNERO

En coherencia con el valor asumido de la igualdad de género, todas las denominaciones que en esta Guía hacen referencia a órganos de gobierno unipersonales, de representación, o miembros de la comunidad universitaria y se efectúan en género masculino, cuando no hayan sido sustituido por



términos genéricos, se entenderán hechas indistintamente en género femenino o masculino, según el sexo del titular que los desempeñe.

