

PROGRAMA DE LA ASIGNATURA
PROCESO DE DATOS EN PSICOLOGÍA
2007/08

Profesores	Ignacio Martín Tamayo Isabel Ramírez Uclés
------------	---

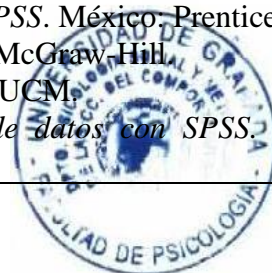
Bloques	Objetivos Formativos del Bloque	Temas
1. Introducción	-Adquirir los conocimientos generales básicos sobre la Informática y los ordenadores -Conocer, comparar y diferenciar entre las capacidades mentales humanas y de los ordenadores	1. Introducción 2. Estructura y Funcionamiento de un ordenador
2. Aplicaciones	- Conocer los conceptos básicos de distintos programas, aplicarlos a la Psicología y saber utilizarlos de forma elemental	3. Sistemas Operativos 4. Métodos y elementos de programación 5. Análisis informatizado de datos 6. Introducción a Internet

Programa Práctico	
Actividades	Asociados a cada tema (excepto al primero) se realizarán prácticas con ordenador en las Aulas de Informática de la facultad

Sistema de Evaluación
<ul style="list-style-type: none"> - Asistencia a las prácticas - Examen en el que se incluyen contenidos teóricos y prácticos. El examen tienen dos partes, una de preguntas tipo test y otra de preguntas cortas. - Trabajo en la Plataforma WebCT a través de Internet

Pre-requisitos
- Conocimientos básicos de Análisis de Datos en Psicología

Referencias bibliográficas
<p>Algarabel S. y Sanmartin, J. (1990). <i>Métodos Informáticos aplicados a la Psicología</i> Madrid: Pirámide.</p> <p>Arrabal, J.J., Fernández, R., Luna, P. y Paredes, A. (1999). <i>Informática Aplicada</i>. Madrid: McGraw-Hill.</p> <p>Gardner, R.C. (2003) <i>Estadística para Psicología usando SPSS</i>. México: Prentice may.</p> <p>Hahn, H. (1994). <i>Internet. Manual de Referencia</i>. Madrid: McGraw-Hill.</p> <p>Jáñez, L. (E d.)(1981). <i>Simulación en Psicología</i>. Madrid : UCM.</p> <p>Lizasoain, L. y Joaristi, L. (2003). <i>Gestión y análisis de datos con SPSS</i>. Madrid: Thomson.</p>



PROGRAMA TEÓRICO

Tema 1: Introducción.

1.1. Informática: Conceptos previos. 1.2. La metodología informática. 1.3. Relaciones entre informática y psicología. 1.3.1. La Psicología como disciplina instrumental: Ergonomía Cognitiva. 1.3.2. La Informática como disciplina instrumental de la Psicología. 1.3.3. Psicología e Informática como disciplinas que comparten una serie de intereses y objetivos comunes: Ciencia Cognitiva. 1.4. Ventajas y desventajas de los ordenadores. 1.4.1. Ventajas. 1.4.2. Desventajas.

Tema 2: Estructura y funcionamiento de un ordenador.

2.1. El ordenador y su evolución histórica. 2.2. 2.2.- La codificación de la información 2.3.- Estructura del ordenador. 2.3.1. El procesador. 2.3.2. La memoria central. 2.3.3. Los periféricos. 2.4. La comunicación entre ordenadores. 2.5. El software y sus tipos.

Tema 3: Sistemas Operativos.

3.1. Introducción. 3.2. Características de los Sistemas Operativos. 3.3. Tipos de Sistemas Operativos. 3.3.1. El Sistema Operativo MS-Dos. 3.3.2. El Sistema Operativo Windows. 3.3.3. El Sistema operativo Linux.

Tema 4: Métodos y elementos de programación.

4.1. Los lenguajes de programación. 4.2. Metodología de la programación: aspectos básicos. 4.3. BASIC: Estructura general de un programa. 4.4. Sentencias o instrucciones en BASIC. 4.4.1. Sentencia REM. 4.4.2. Sentencia CLS. 4.4.3. Sentencia PRINT. 4.4.4. Variables y Constantes. 4.4.5. Sentencia LET. 4.4.6. Sentencia INPUT. 4.4.7. Sentencia GOTO. 4.4.8. Sentencia IF-THEN-ELSE. 4.4.9. Operadores relacionales y lógicos. 4.4.10. Sentencia FOR-TO-NEXT. 4.5.- Resolución de problemas con el ordenador.

Tema 5: Análisis informatizado de datos con SPSS.

5.1. Introducción: paquetes estadísticos. 5.2. El paquete estadístico SPSS. 5.3. Etapas para analizar datos en SPSS. 5.3.1. Primera etapa: el editor de datos. 5.3.2. Segunda etapa: seleccionar el procedimiento. 5.3.3. Tercera etapa: seleccionar las variables. 5.3.4. Cuarta etapa: el visor de resultados. 5.4. Estadística descriptiva básica con SPSS. 5.5. Contraste de una y dos medias: pruebas t con SPSS. 5.6. Análisis de Varianza con SPSS.

Tema 6: Introducción a Internet.

6.1. Introducción. 6.2. Origen y evolución histórica. 6.3. Funcionamiento, arquitectura y organización. 6.4. Servicios y aplicaciones más frecuentes.. 6.4.1. La telaraña mundial (World Wide Web). 6.4.2. Correo electrónico (E-mail). 6.4.3. Grupos de discusión: grupos de noticias y foros. 6.4.4. La mensajería en vivo: mensajería instantánea, chats e IRC. 6.4.5. Transferencia de ficheros (FTP). 6.4.6. Conexión Remota (Telnet). 6.4.7. Videoconferencia.