



**PROGRAMA DE LA ASIGNATURA  
CURSO 2000-2001**

**PROCESO DE DATOS EN PSICOLOGÍA**

**DEPARTAMENTO DE PSICOLOGÍA SOCIAL Y METODOLOGÍA DE LAS  
CIENCIAS DEL COMPORTAMIENTO**

**Profesores:  
Ignacio Martín Tamayo  
Isabel Ramírez Uclés**

## **1. OBJETIVO**

Proceso de Datos en Psicología es una asignatura del nuevo plan de estudios de carácter optativo. Es una materia que se desarrolla durante 60 horas (6 créditos), la mitad de las cuales son prácticas. Actualmente tiene desdoblados los grupos de prácticas.

Además de esta conceptualización, se presentan una serie de condicionantes tales como que la asignatura se desarrolla durante las clases prácticas en el aula de informática de la Facultad cuya capacidad está limitada a 20-25 alumnos y restringe los contenidos a impartir debido a la capacidad del hardware y software del sistema.

El objetivo que planteamos dentro de las limitaciones ya comentadas, es que el alumno pase el mayor número de horas posibles delante del ordenador y que se familiarice con los programas que le serán de ayuda para su formación y posteriormente, para el desempeño de su carrera profesional. Para ello se presenta el siguiente programa dividido en siete temas en los que cada uno de ellos lleva aparejado un conjunto de horas prácticas con excepción del primero que es únicamente de carácter teórico. Los temas a estudiar implican un conocimiento teórico escueto pero amplio de la informática así como de un conjunto de programas que tienen un aplicación directa en diversas áreas de la Psicología y fundamentalmente como apoyo y herramienta a las asignaturas troncales del Área de Metodología a la cual pertenece la materia. Igualmente, se introduce un tema de Internet dado el auge que está teniendo en el mundo actual y que servirá como herramienta de comunicación y de búsqueda de información imprescindible para la Psicología en la actualidad.

## **2. EVALUACIÓN**

La calificación final de la asignatura será el resultado del examen final y de las prácticas desarrolladas durante el curso y que se exponen en el temario. En el examen se incluirán tanto los contenidos teóricos como prácticos de la asignatura desarrollados en el temario.

NOTA: Los alumnos deberán entregar a comienzo de curso una ficha con sus datos personales para poder confeccionar los grupos de prácticas.



### **3. CONTENIDOS TEÓRICOS Y PRÁCTICOS**

#### **Tema 1: INTRODUCCIÓN**

1. Informática y Psicología
2. La metodología informática
3. Los métodos informáticos en Psicología
4. El uso de la Informática por parte de los investigadores del comportamiento

#### **Tema 2: ESTRUCTURA Y FUNCIONAMIENTO DE UN ORDENADOR**

1. Introducción
2. La codificación de la información
3. La estructura del ordenador
  - 3.1. El procesador
  - 3.2. La memoria central
  - 3.3. Los periféricos
4. Tipos de ordenador
5. La comunicación entre ordenadores
6. El "software" y sus tipos



PRÁCTICA I: Estructura del ordenador. Conocimiento de los periféricos

#### **Tema 3: SISTEMAS OPERATIVOS**

1. Introducción
2. Tipos de sistemas operativos
3. El sistema operativo MS DOS
4. El sistema operativo Windows

PRÁCTICA II: Sistema operativos.

#### **Tema 4: MÉTODOS Y ELEMENTOS DE PROGRAMACIÓN**

1. Introducción
2. Metodología de la programación: aspectos básicos.
3. Estructura general de un programa en Basic.
4. Programar en Basic: uso de sentencias.
5. Resolución de problemas con ordenador

PRÁCTICA III: Lenguaje de programación.

## **Tema 5: ANÁLISIS INFORMATIZADO DE DATOS**

1. Introducción
2. Objetivo de los paquetes estadísticos
4. Comparación de los distintos paquetes estadísticos
5. Introducción al paquete estadístico SPSS

PRÁCTICA IV : El paquete estadístico SPSS

## **Tema 6: INTRODUCCIÓN A INTERNET**

1. Introducción
2. Origen y evolución histórica
3. Funcionamiento, arquitectura y organización
4. Servicios y aplicaciones más frecuentes
5. La telaraña mundial (WWW)
6. Los navegadores
7. Herramientas de búsqueda de información en Psicología

PRÁCTICA V: Navegar en Internet

## **Tema 7: SIMULACIÓN E INTRODUCCIÓN A LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL**

1. Introducción a la simulación
2. La simulación en Psicología
3. Introducción a la Inteligencia Artificial
4. Campos de la Inteligencia Artificial

PRÁCTICA VI: Ejemplo de simulación y de Inteligencia Artificial.



#### 4. BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

- Algarabel S. y Sanmartin, J. (1990). *Métodos Informáticos aplicados a la Psicología*. Madrid: Pirámide.
- Andrews, N. y Stinson, C. (1986). *Running Windows*. Microsoft Press.
- Arrabal, J.J., Fernández, R., Luna, P. y Paredes, A. (1999). *Informática Aplicada*. Madrid: McGraw-Hill.
- Guilera, L.L. (1988). *Introducción a la Informática*. Barcelona: Edunsa.
- Hahn, H. (1994). *Internet. Manual de Referencia*. Madrid: McGraw-Hill.
- IBM corporation(1991). *IBM DOS. Manual de usuario y referencia*. IBM
- Jamsa, K. (1993). *Dos 6*. Madrid: McGraw-Hill.
- Jáñez, L. ( E d.)(1981). *Simulación en Psicología*. Madrid : UCM.
- Joyanes, L. (1994). *Programación en QuickBasic/Qbasic. 2ª Edición*. Madrid: McGraw-Hill
- Microsoft Corporation (1995). *Introducción a Microsoft Windows 95*. Microsoft.
- Lizasoain, L. y Joaristi, L. (1998). *SPSS para Windows 6.0*. Madrid: Paraninfo.
- Risk, E. (1991). *Inteligencia Artificial*. Madrid: McGraw-Hill
- Visauta Vinacua, B. (1997). *SPSS para Windows. Análisis Estadístico*. Madrid: McGraw-Hill. (Vol. I).
- Wiston, P.H. (1994). *Inteligencia Artificial. 3ª Edición*. Addison-Wesley.

