



Máster en

Psicotecnología



Presentación

Psicología y tecnología han trabajado tradicionalmente por separado al tener campos de investigación y acción con escasas áreas de intersección hasta ahora. Sin embargo, en los últimos años tanto desde un lado como del otro se han producido cambios que están generando conexiones entre psicología y tecnología digital de modo que en unos casos se intuye y otros se es abiertamente consciente de la necesidad de acercamiento para ampliar la colaboración de ambas áreas de conocimiento.

Algunos conceptos como inteligencia artificial, memoria o ciberpsicología ya apuntaban hacia una conexión de ambos mundos. Estos estudios eran, por otra parte, parcelas minoritarias y especializadas en cada disciplina. No obstante, la universalización del escenario digital ha traído nuevas necesidades y nuevos conceptos que señalan con más claridad que ambos mundos están ligados: usabilidad, háptico, gamificación, interacción persona-ordenador o programación cognitiva, que nos llevan a nuevos retos de estudio y desarrollo.

Esta formación permitirá a los estudiantes desarrollar un conjunto de habilidades que resultarán atractivas para los empleadores de empresas de tecnología de la información, poniendo cada vez más en primer plano la investigación, los valores y los métodos psicológicos en las profesiones relacionadas con el diseño de la experiencia de usuario, el diseño de interfaces de usuario, la ergonomía, la ciencia de datos y la investigación de usuario. Una formación en la que se aprende cómo puede usar la psicología para diseñar aplicaciones completamente nuevas

¿Para quién?

Se trata de un máster dirigido a graduados o titulados universitarios en diferentes disciplinas, especialmente las relacionadas con la tecnología digital y con la psicología en sus ámbitos más diversos y lo expide el CES Superior Cardenal Cisneros.

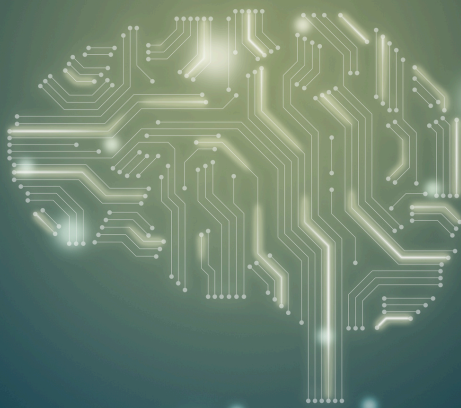
Este programa proporcionará una formación técnica avanzada que beneficiará a futuros psicólogos, preparándolos para campos como la ciencia de datos, análisis de comportamiento de usuarios, psicología económica o inteligencia artificial

Para los estudiantes procedentes del campo de la ingeniería informática y tecnologías digitales, esta formación multidisciplinar ofrece una perspectiva única sobre la intersección entre la tecnología y el comportamiento humano.

“Permite el desarrollo de habilidades interesantes para empleadores de empresas de tecnología de la información”

Objetivos

Este título puede abrir oportunidades de trabajo en campos como: diseñador de experiencial de usuarios, desarrollador de proyectos de realidad virtual y aumentada, programación centrada en la persona para sistemas inteligentes, programas de entremetimiento en robótica orientada a interactuar con personas, evaluación y selección de talento y desarrollo de carreras en tecnología digital, análisis de comportamiento de usuarios o gamificación.



Información general

DURACIÓN

La carga lectiva es de 90 créditos ECTS.

PLAZAS

25

PRECIO

7.000 euros

**Consultar becas y descuentos.*

PRESENCIAL

Las clases se desarrollarán en las instalaciones del CES Cardenal Cisneros en formato presencial.

De martes a viernes de 17.00 a 21.00 horas

DOCENTES DE PRESTIGIO

El claustro está compuesto por ponentes que son profesionales en activo muy consolidados en su sector.

CONTACTO

ipei@universidadcisneros.es (información administrativa y matrícula)

mnovillo@universidadcisneros.es (información académica)



VISIÓN MULTIDISCIPLINAR

Comprender el ecosistema digital tanto como desarrollador de software como desde el punto de vista racional, experiencial y emocional del usuario

Traducir a lenguaje técnico las necesidades de proyectos digitales relacionados con personas para facilitar el diseño y desarrollo de soluciones

COMUNICACIÓN INTERDISCIPLINAR

GESTIÓN DE TALENTO DIGITAL

Definir perfiles tecnológicos de cara formar equipos y apoyar en su reclutamiento evaluación, selección y desarrollo

Comprender los factores psicológicos que afectan al usuario para mejorar la usabilidad y la experiencia de usuario

DISEÑO CENTRADO EN EL USUARIO

ANÁLISIS

Analizar los datos de comportamiento de los usuarios en un sistema digital, y poder generar información relevante para la mejora tanto de la tecnología como para el desarrollo de la persona

Poder abordar nuevos proyectos innovadores con una doble perspectiva humanista y tecnológica

CREATIVIDAD

PRINCIPIOS DE LA ECONOMÍA DE LA ATENCIÓN

Comprender los principios de la economía de la atención, sus beneficios y limitaciones teniendo en cuenta implicaciones éticas y de bienestar de los usuarios

Analizar y programar aplicaciones para gestionar información y datos tanto para investigación científica como para ofrecer servicios a usuarios

DESARROLLO DE APLICACIONES

BIENESTAR DIGITAL

Tener en cuenta las variables humanas en la interacción con la tecnología digital para facilitar la conciliación digital y diseños saludables que potencien una relación sana con el entorno digital.

Por qué elegir el CES Cardenal Cisneros

El Centro de Enseñanza Superior (CES) Cardenal Cisneros lleva más de 50 años dedicado a la formación universitaria. Ubicados en el corazón del barrio de Salamanca, siempre nos hemos caracterizado por apostar por una enseñanza de calidad y de cercanía con el estudiante.

Nuestra **nueva titulación en Psicotecnología** pretende ofrecer a los profesionales una especialización en un campo cada vez más demandado. Existe la necesidad urgente de profesionales que comprendan tanto la mente humana como las herramientas digitales y con ese objetivo nace este máster.

Nuestra experiencia y **atención personalizada** ha ayudado a miles de estudiantes a descubrir su vocación.

Aunamos **experiencia e innovación y a través del IPEI** (Instituto de Posgrado e Investigación) ofrecemos una formación adaptada a las necesidades del mercado laboral, con una metodología práctica y docentes con gran prestigio profesional.

MÁSTER EN PSICOTECNOLOGÍA

MÁS INFORMACIÓN: IPEI@UNIVERSIDADCISNEROS.ES / MNOVILLO@UNIVERSIDADCISNEROS.ES / 91.309.61.20

Programa

- Asignatura 1

Modelos de diseño centrado en el usuario

- Asignatura 2

Interacción persona ordenador y experiencia de usuario. User Experience

- Asignatura 3

Computación centrada en la persona. Human-Centred Computing

- Asignatura 4

Organización de computadoras

- Asignatura 5

Fundamentos de Bases de Datos

- Asignatura 6

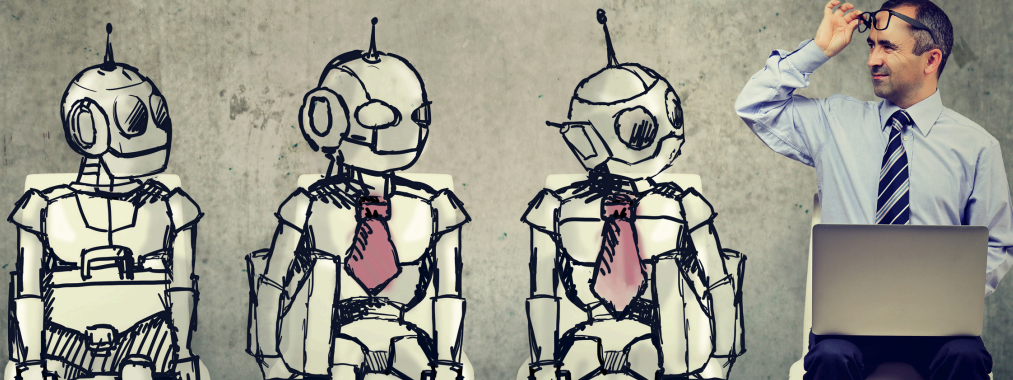
Introducción a la programación y resolución de problemas

- Asignatura 7

Neurociencia, percepción y atención

- Asignatura 8

Psicología General



MÁSTER EN PSICOTECNOLOGÍA

MÁS INFORMACIÓN: IPEI@UNIVERSIDADCISNEROS.ES / MNOVILLO@UNIVERSIDADCISNEROS.ES / 91.309.61.20

Programa

- Asignatura 9

Psicología Social, redes sociales y entornos digitales

- Asignatura 10

Métodos de investigación en psicología

- Asignatura 11

Diseños de investigación y análisis estadístico del comportamiento de usuario

- Asignatura 12

Comportamiento de usuarios y ciberseguridad

- Asignatura 13

Innovación, tendencias y recursos digitales: Social technology

Prácticas externas

Nuestros alumnos realizan un total de 300 horas de prácticas en entidades de primer nivel.

Trabajo fin de máster

Equivale a 6 ECTS

