



TALLER DE NUEVAS TECNOLOGÍAS APLICADAS AL ESTUDIO DE LA CONDUCTA.

- Duración de 90 minutos (8.30 a 10.00) el día 2 de octubre.
- Número de asistentes: 10 mínimo - 40 máximo.
- **Dirigido a:** profesionales de la neuropsicología que quieran obtener una actualización de conocimientos en materiales basados en sistemas tecnológicos para su práctica diaria, además de conocer los últimos avances en el área.
- La charla será teórica la primera hora y práctica durante la última media hora.

OBJETIVOS Y CONTENIDOS

Que los profesionales conozcan una panorámica de las posibilidades de las nuevas tecnologías y se animen a imaginar y soñar con nuevos productos modernos y asequibles, de altísima calidad y con todas las garantías de evidencia científica.

1. VALORACIÓN SINTETIZADA Y ORDENADA DE LO QUE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS PUEDEN OFRECER

- Resumen y estado del arte y la tecnología en herramientas relacionadas con la neuropsicología
- Los videojuegos, la realidad virtual, la inteligencia artificial: posibilidades abiertas para la neuropsicología

2. QUÉ AVANCES APORTAN LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS EN EL SECTOR

- ¿Qué ventajas ofrece la informatización?
- ¿Al hablar de nuevas tecnologías, hablamos de mera informatización o significa algo más?
- Herramientas de evaluación: calidad, panorámica, uso y dificultades. El futuro de la evaluación
- Herramientas de tratamiento: uso, calidad y tipos de programas

3. VALORAR EL GRADO DE ACTUALIZACIÓN/INNOVACIÓN QUE PRESENTA EL SECTOR

- ¿Quién tiene qué y con qué motivación lo compra? ¿Porqué los profesionales cambian o no de herramientas?, ¿porqué y cuando debo renovar mi banco de pruebas?
- La comunicación entre profesionales y los sistemas de tele-rehabilitación
- Posibilidades de la neuropsicología con Internet
- Mitos y eficacias

4. COTEJAR Y VALORAR LOS USOS Y LAS RELACIONES CALIDAD/PRECIO

- No toda herramienta nueva cuenta con validez, ni tampoco la más antigua es la más adecuada. ¿Impresionar al cliente? ¿mejorar el diagnóstico?
- Mitos y eficacias

5. PRUEBAS CON CASCOS DE REALIDAD VIRTUAL, VISIONADO DE VIDEOS, VIDEOJUEGOS

No se recomienda ni exige ningún conocimiento previo en materia de tecnologías