Psicología en la era digital

IA y otras tecnologías aplicadas

Autor
Gloria Victoria Chaves Muñoz

Sinopsis

Psicología en la era digital. IA y otras tecnologías aplicadas explora la convergencia entre lapsicología y las tecnologías emergentes, como la inteligencia artificial, la realidad aumentada, elInternet de las Cosas (IoT) y más. Con un enfoque innovador, analiza cómo estas herramientasestán transformando la comprensión del comportamiento humano, la salud mental y la educación,ofreciendo un estudio profundo sobre su impacto en la adaptación humana al mundocontemporáneo.Organizado en 12 capítulos temáticos, el libro examina el papel de la inteligencia artificial, larealidad virtual y el IoT en la evolución de la psicología, con aplicaciones en salud, educación yorganizaciones. Esta edición amplía los estudios de caso y profundiza en los desafíos éticos yprácticos que plantean estas tecnologías emergentes.Dirigido a estudiantes de psicología, ciencias sociales, educación y tecnología, así como aprofesionales en salud mental, recursos humanos, educación e innovación digital, este libro esideal para quienes buscan comprender la interacción



Impreso

Año de publicación: 2025

Presentación: Libro de tacto blando (Libro)

Tamaño: 24 x 17 x 1.1 cm

Número absoluto de páginas: 204 Páginas

ISBN13: 9789585084667

$83.000 COP

E-Book

Año de publicación: 2025

Presentación: PDF (Digital: online)

Número absoluto de páginas: 204 Páginas

ISBN13: 9789585084674

$75.000 COP

GC

Sobre el autor

Gloria Victoria Chaves Muñoz

2026 © Sistema Integrado de Metadata Estandarizada desarrollado por Hipertexto - Netizen

E-Book

Año de publicación: 2025

Presentación: EPUB (Digital: online)

Número absoluto de páginas: 204 Páginas

ISBN13: 9789585084681

$75.000 COP

IBD

Año de publicación: 2025

Presentación: Tapa blanda o Bolsillo

Tamaño: 24 x 17 cm

Número de páginas del contenido principal: 204 Páginas

ISBN13: 9789585084667



Palabras clave

Psicología y tecnología; Interacción social; Inteligencia artificial en psicología; Realidad virtual y aumentada; Internet de las cosas (iot); Educación y aprendizaje

2026 © Sistema Integrado de Metadata Estandarizada desarrollado por Hipertexto - Netizen