
Ano Letivo 2016-17

Unidade Curricular PSICOLOGIA DO CYBERSPACE E DA ROBÓTICA

Cursos PSICOLOGIA (1.º ciclo) (*)

(*) Curso onde a unidade curricular é opcional

Unidade Orgânica Faculdade de Ciências Humanas e Sociais

Código da Unidade Curricular 14521128

Área Científica PSICOLOGIA

Sigla

Línguas de Aprendizagem Português-PT

Modalidade de ensino Presencial

Docente Responsável Jean-Christophe Henri François Antoine Giger

DOCENTE	TIPO DE AULA	TURMAS	TOTAL HORAS DE CONTACTO (*)
Jean-Christophe Henri François Antoine Giger	OT; T; TP	T1; TP1; OT1	19.5T; 19.5TP; 5OT

* Para turmas lecionadas conjuntamente, apenas é contabilizada a carga horária de uma delas.

ANO	PERÍODO DE FUNCIONAMENTO*	HORAS DE CONTACTO	HORAS TOTAIS DE TRABALHO	ECTS
2º	S1	19.5T; 19.5TP; 5OT	140	5

* A-Anual; S-Semestral; Q-Quadrimestral; T-Trimestral

Precedências

Sem precedências

Conhecimentos Prévios recomendados

A presente unidade curricular é introdutória dos modelos e conceitos alicercentes no âmbito da psicologia do *cyberspace* e da robótica. Desta forma, os conteúdos curriculares, bem como as estratégias de ensino-aprendizagem são dirigidos a alunos que não tenham necessariamente conhecimentos prévios relativos à psicologia do *cyberspace* e da robótica.

Objetivos de aprendizagem (conhecimentos, aptidões e competências)

Instrumentais:

- Explicar as várias correntes da psicologia do *cyberspace* e da robótica;
- Identificar e caracterizar todos os processos psicológicos do indivíduo/grupo social no *cyberspace* e na relação humano-robô;
- Analisar empiricamente a presença de variáveis psicológicas e sociais no *cyberspace* e na relação humano-robô;
- Caracterizar a perspetiva da psicologia do *cyberspace* e da robótica sobre os processos sociais no *cyberspace* e na relação humano-robô.

Interpessoais:

- Desenvolver o sentido crítico e reflexivo, nomeadamente através da análise de casos práticos e de exercícios temáticos, numa lógica constante de integração da teoria e da prática;
- Desenvolver capacidades comunicacionais.

Sistémicas:

- Utilizar procedimentos de pesquisa para aceder a fontes diversas de informação;
- Utilizar procedimentos para estruturar trabalhos académicos, nomeadamente recensões críticas e trabalhos de investigação, de acordo com os sistemas de normas em uso.

Conteúdos programáticos

PSICOLOGIA DA INTERNET

O anonimato na Net

Auto-revelação, vida privada *vs.* publica

A confiança

O *cyberbullying*

A ciberdependência

PSICOLOGIA DA REALIDADE VIRTUAL (RV)

A RV: Definições e campos de aplicação

Avaliação da eficácia da RV no tratamento das fobias

A relação humano- avatares

- Processos de identificação: implicações psicológicas e comportamentais

A interação entre os humanos e os agentes virtuais

- Definições e campos de aplicação dos agentes virtuais
 - Teoria da equação da mídia e teoria da presença social
 - Avaliação da eficiência e da eficácia dos agentes virtuais no *E-Business* e no *E-learning*

PSICOLOGIA DA ROBÓTICA

A interação humano-robô

Os robôs sociais: definição e campos de aplicação

A percepção social dos robôs

- Atitudes face aos robôs
- O efeito « *uncanny valley* »,

Os processos de antropomorfismo dos robôs

Problemas éticos

Metodologias de ensino (avaliação incluída)

Os objetivos de aprendizagem serão alcançados com base em métodos expositivos, interrogativos, demonstrativos e ativos (e.g., simulações, análise de casos práticos, exercícios) de acordo com o objetivo específico de cada aula.

Avaliação distribuída

A. Prova avaliativa individual: 40%

B. Tarefas em sala de aulas: 20%

C. Trabalho de grupo (2 - 4 elementos): 40 %

A classificação final é a média ponderada das classificações dos momentos A, B e C.

Ficarão dispensados de exame final os alunos que tenham obtido um resultado final de 9.5/20 na avaliação distribuída.

As tarefas práticas deverão ser realizadas em contexto de aula prática e entregues ao docente responsável de acordo com a calendarização acordada no início do semestre.

Caso o aluno falte à aula em que a tarefa é realizada ou falhe a data de entrega, terá a classificação de 0 (zero) nessa mesma tarefa.

A não realização de qualquer um dos momentos A, B ou C implica a admissão automática a exame final.

Exame final

Exame: 100 %

Bibliografia principal

Barak, A. (2008). *Psychological Aspects of Cyberspace: Theory, Research, Applications* . Cambridge University Press.

Blascovich J., & Bailenson, J.N., (2011). *Infinite Reality: Avatars, Eternal Life, New Worlds, and the Dawn of the Virtual Revolution* . Harper Collins, William Morrow division.

Gordo-López, J. & Parker, I. (1999). *Cyberpsychology* . New York: Routledge.

Kanda, T., & Ishiguro, H. (2016). *Human-Robot Interaction in Social Robotics* . RC Press: Taylor & Francis.

Vincent, J., Taipale, S., Sapio, B., Lugano, G., Fortunati, L. (2015). *Social Robots from a Human Perspective* . Springer.

Wallace, P. M. (1998). *The Psychology of the Internet* . Cambridge: Cambridge University Press.

Whittle, D. B. (1997). *Cyberspace: The human dimension* . New York: W.H. Freeman.

Academic Year 2016-17

Course unit PSYCHOLOGY OF CYBERSPACE AND ROBOTICS

Courses PSYCHOLOGY (1st Cycle) (*)

(*) Optional course unit for this course

Faculty / School Faculdade de Ciências Humanas e Sociais

Main Scientific Area PSICOLOGIA

Acronym

Language of instruction Portuguese

Teaching/Learning modality Presential

Coordinating teacher Jean-Christophe Henri François Antoine Giger

Teaching staff	Type	Classes	Hours (*)
Jean-Christophe Henri François Antoine Giger	OT; T; TP	T1; TP1; OT1	19.5T; 19.5TP; 5OT

* For classes taught jointly, it is only accounted the workload of one.

Contact hours

T	TP	PL	TC	S	E	OT	O	Total
19.5	19.5	0	0	0	0	5	0	140

T - Theoretical; TP - Theoretical and practical ; PL - Practical and laboratorial; TC - Field Work; S - Seminar; E - Training; OT - Tutorial; O - Other

Pre-requisites

no pre-requisites

Prior knowledge and skills

This course aims at introducing students to the mainstream theory and practical implications in the psychology of the cyberspace and human-robot interaction by presenting theoretical and empirical works developed in these areas. Consequently, the curricular content as well as teaching methodologies do not required specific previous knowledge from students.

The students intended learning outcomes (knowledge, skills and competences)

Instrumental

Explaining the various streams of the psychology of the cybespace and the robotic psychology;
Identifying and characterizing all of the psychological processes of the individual / social group in the cyberspace and in human-robot interaction;
Analyzing empirically the presence of psychological and social variables in the cyberspace and in human-robot interaction;
Characterizing the perspective of the psychology of the cybespace and the robotic psychology on social processes in the cyberspace and in human-robot interaction.

Interpersonal

Developing a critical sense through the analysis of case studies, experiment and exercises, and a theoretical and applied knowledge;
Developing communication skills.

Systemic

Using the research procedures to access various sources of information;
Using the procedures for structuring academic work, including book reviews, research, among others, according to the systems standards in use;
Working in coordination with teammates.

Syllabus

INTERNET PSYCHOLOGY

Anonymity
Self-disclosure, private vs. public life
Trust
cyberbullying
Cyber addiction

VIRTUAL PSYCHOLOGY PSYCHOLOGY (VR)

VR: definitions and applications
Evaluation of efficacy of phobias treatment in VR
Human-avatar relationships

- Identification to avatars: psychological and behavioral implications

Human-virtual agents interaction

- Definitions and applications of virtual agents
- Media equation theory and social presence theory
- Evaluation of the efficacy of virtual agents in E-Business and E-learning

ROBOTIC PSYCHOLOGY

Human-robot interaction
Social robots: definition and applications
Social perception of robots

- Attitudes towards robots
- Uncanny valley effect

Antropomorphism of robots
Ethical issues

Teaching methodologies (including evaluation)

The learning objectives will be achieved by interrogative, demonstrative and active methods in accordance with the specific objective. Lectures are mainly based on expository methods and questioning, but do not exclude the use of demonstrative and active methods (e.g., simulation, analysis and discussion of case studies, exercises). The tutorials are based on demonstrative and active methods, without excluding expository methods and questioning.

Distributed evaluation

A. Test : 40%
B. Group work (2-4 members): 40%
C. Task in classroom: 20%

The final classification is the ponderated mean of moments A, B, C. Students with a mean of 9.5/20 will pass the class. Not making moment A, B and/or C implies the direct admission to the Final exam. The group work can be exceptionally made individually under specific justified conditions (e.g. working student status). Tasks must be made in the classroom and are due according the scheddule (otherwise it will be counted as zero)

Final exam

Exam: 100%

Main Bibliography

Barak, A. (2008). *Psychological Aspects of Cyberspace: Theory, Research, Applications* . Cambridge University Press.

Blascovich J., & Bailenson, J.N., (2011). *Infinite Reality: Avatars, Eternal Life, New Worlds, and the Dawn of the Virtual Revolution* . Harper Collins, William Morrow division.

Gordo-López, J. & Parker, I. (1999). *Cyberpsychology* . New York: Routledge.

Kanda, T., & Ishiguro, H. (2016). *Human-Robot Interaction in Social Robotics* . RC Press: Taylor & Francis.

Vincent, J., Taipale, S., Sapio, B., Lugano, G., Fortunati, L. (2015). *Social Robots from a Human Perspective* . Springer.

Wallace, P. M. (1998). *The Psychology of the Internet* . Cambridge: Cambridge University Press.

Whittle, D. B. (1997). *Cyberspace: The human dimension* . New York: W.H. Freeman.