

México, D.F. a 13 de noviembre de 2015.
20/15

**DICTAMEN QUE PRESENTA LA COMISIÓN DE INVESTIGACIÓN DE LA DIVISIÓN DE
CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN Y DISEÑO**

ANTECEDENTES

- I. El Consejo Divisional en su sesión 07.15 celebrada el 18 de junio de 2015, mediante el acuerdo DCCD.CD.14.07.15, integró la Comisión de Investigación como sigue:
- Jefe del Departamento de Ciencias de la Comunicación
Dr. Gustavo Rojas Bravo
 - Jefe del Departamento de Teoría y Procesos del Diseño
Mtro. Octavio Mercado González
 - Jefe del Departamento de Tecnologías de la Información
Dr. Alfredo Piero Mateos Papis
 - Representante Titular del Personal Académico, Depto. de Ciencias de la Comunicación
Mtro. Jorge Javier Eduardo Suárez Coellar
 - Representante Titular del Personal Académico, Depto. de Tecnologías de la Información
Dr. Luis Eduardo Leyva Del Foyo
 - Representante Titular del Personal Académico, Depto. de Teoría y Procesos del Diseño
Mtra. Lorena Guerrero Morán
- II. Mediante oficio recibido con fecha 29 de octubre de 2015 por la Dirección de Ciencias de la Comunicación y Diseño, le fue turnado para su análisis y discusión el reporte de resultados y la solicitud de prórroga del proyecto denominado **"Modelo Computacional para el Estudio de la Generación Colaborativa de Narrativas Textuales y Visuales"** presentado por el Dr. Rafael Pérez y Pérez, aprobado en la **Sesión Ordinaria 08.12** celebrada el 11 de julio de 2012, mediante el acuerdo **DCCD.CD.09.08.12**.
- III. La Comisión de Investigación sesionó el día 13 de noviembre de 2015, fecha en la que concluyó su trabajo de análisis y evaluación de la propuesta.
- IV. Se analizaron los siguientes elementos:

**RELEVANCIA PARA LA DIVISIÓN
CONGRUENCIA GLOBAL
METAS-RECURSOS
EVALUACIÓN GENERAL**

Con base en los antecedentes y consideraciones anteriores, la Comisión de Investigación emite el siguiente:

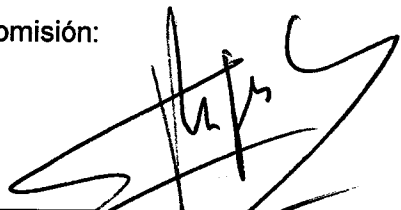
DICTAMEN

ÚNICO: Se da por recibido el reporte de resultados del proyecto denominado "**Modelo Computacional para el Estudio de la Generación Colaborativa de Narrativas Textuales y Visuales**" presentado por el Dr. Rafael Pérez y Pérez, aprobado en la **Sesión Ordinaria 08.12** celebrada el 11 de julio de 2012, mediante el acuerdo **DCCD.CD.09.08.12** y se recomienda al Consejo Divisional de Ciencias de la Comunicación y Diseño, aprobar la prórroga del mismo hasta diciembre de 2016 **solicitando las cartas compromiso de los participantes.**


Recordando que la aprobación de los recursos necesarios para el desarrollo de su investigación dependerán de los criterios y disponibilidad de su departamento.

Atentamente,

La Comisión:




Dr. Gustavo Rojas Bravo
Jefe del Depto. de Ciencias de la Comunicación

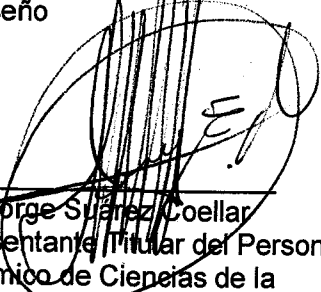


Dr. Alfredo Piero Mateos Papis
Jefe del Depto. de Tecnologías de la Información

Dr. Luis E. Leyva Del Foyo
Representante Titular del Personal
Académico de Tecnologías de la
Información



Mtro. Octavio Mercado González
Jefe del Depto. de Teoría y Procesos
del Diseño



Mtro. Jorge Suárez Coellar
Representante Titular del Personal
Académico de Ciencias de la
Comunicación

Mtra. Lorena Guerrero Morán
Representante Titular del Personal
Académico de Teoría y Procesos
del Diseño

México D, F., a 30 de octubre de 2015

Dra. Esperanza García
Presidenta
Consejo Divisional

Por medio de la presente, le hacemos llegar el reporte de los resultados del proyecto "Modelo Computacional para el Estudio de la Generación Colaborativa de Narrativas Textuales y Visuales".

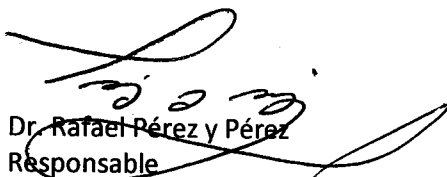
Aprovechamos la presente para solicitar al Consejo Divisional una prórroga hasta diciembre del 2016 de dicho proyecto. A continuación exponemos nuestras razones. En 2012 el CONACYT apoyó una propuesta de investigación que presentamos un grupo de investigadores, razón por la cual registramos este proyecto. Lamentablemente, los fondos llegaron con ocho meses de retraso, lo cual afectó enormemente nuestra planeación. El mismo Consejo de Ciencia y Tecnología nos ha otorgado en automático una ampliación del proyecto hasta junio de 2016; nosotros solicitaremos ante dicha Institución una extensión hasta diciembre del mismo año. Así, pensamos conveniente que ambos proyectos, el de la División y el de CONACYT, terminen a la par. Además, aunque estamos muy satisfechos con los resultados obtenidos hasta el día de hoy, pensamos que algunos de nuestros trabajos pueden ser desarrollados un poco más y así darle mayor solides a nuestra investigación. Las actividades que realizaremos serán:

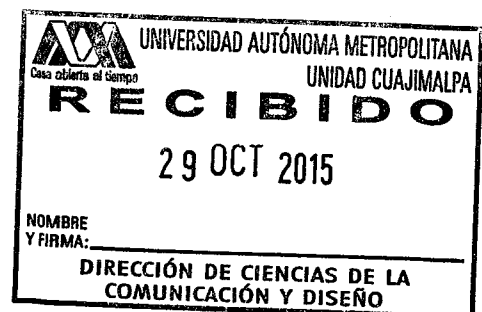
- Generar un artículo para revista
- Generar un artículo para congreso
- Organizar un evento internacional
- Organizar un seminario de cierre del proyecto

Los participantes internos somos: Rafael Ávila, Vicente Castellanos, María González de Cossío, Eduardo Peñalosa, Rafael Pérez y Pérez (responsable) y Carlos Joel Rivero.

Participantes externos son: Edgar Morales e Iván Guerreño, estudiantes de doctorado de la UNAM, que desde un principio han participado en el proyecto.

Atentamente


Dr. Rafael Pérez y Pérez
Responsable



Reporte de Resultados

Proyecto: Modelo Computacional para el Estudio de la Generación Colaborativa de Narrativas Textuales y Visuales

Introducción

En 2012 el Grupo Interdisciplinario en Creatividad Computacional de la UAM Cuajimalpa sometió una propuesta de proyecto de investigación de ciencia básica interdisciplinario al CONACYT. Dicho solicitud resultó favorecida con un apoyo de 2012 a 2015. Siguiendo las indicaciones de la Dirección de la DCCD, solicitamos el registro del mismo ante el Consejo Divisional. Nuestra petición ingresó en julio de 2012 y fue por tres años con la intención de ir a la par con los tiempos del CONACYT.

Lamentablemente, hubo un retraso de aproximadamente 8 meses en el depósito de los recursos debido al tiempo que se requirió por parte de la SEP para la designación del Secretario Administrativo del FSIE, lo cual afectó nuestra organización. De hecho, el CONACYT nos otorgó en forma automática una prórroga de seis meses en nuestro proyecto. De esta manera, ante dicha institución el proyecto termina oficialmente en junio de 2016 (aunque pediremos una prórroga para terminar en diciembre del mismo año). Lamentablemente, el registro ante el Consejo Divisional ya se había hecho efectivo, por lo que no se pudo actualizar los tiempos.

Todo lo anterior tuvo como consecuencia un desfase de casi un año, lo cual ha llevado a algunos retrasos en nuestros planes originales. Además, Edgar Morales, uno de los estudiantes de doctorado de la UNAM que desde un inicio ha participado en este proyecto, contrajo una seria enfermedad. Ello también ha contribuido a retrasos.

A pesar de las demoras descritas, el Grupo Interdisciplinario en Creatividad Computacional fue capaz de cumplir en términos generales con todos los objetivos que se plantearon. Sin embargo, quedan algunos pendientes que quisiéramos terminar. Por ello, se anexa a este reporte una solicitud de prórroga. El documento está organizado como sigue. La sección *Resultados* detalla los productos generados a lo largo del proyecto; la sección *Análisis de los objetivos del proyecto* describe cada uno de los objetivos y explica su estado actual.

Resultados

En esta sección se analiza los productos académicos generados y se contrastan con los compromisos adquiridos. Cabe aclarar que estamos incluyendo algunos productos que se han publicado después de julio de 2015. La razón es que el trabajo necesario para llevarlos a cabo ocurrió antes de la fecha de terminación de este proyecto.

Se publicaron 24 textos, se organizaron 3 eventos internacionales (un cuarto está a punto de efectuarse) y se editó un libro interdisciplinario. La tabla 1 muestra a detalle cada uno de los productos generados y se contrasta con los objetivos planteados al inicio del trabajo.

En lo que respecta al número de revistas indizadas, actualmente tenemos cinco publicaciones y dos en revisión. Nuestro compromiso para el último año era haber enviado ocho documentos (recalcamos que el compromiso fue “enviar” ya que el proceso de dictaminación en el área tarda en promedio un año y medio, por lo que es imposible tener publicados todos los textos al final del proyecto). De esta manera, sólo tenemos pendiente un artículo el cual pensamos terminar durante la ampliación de este proyecto. En lo referente a artículos en extenso publicados en

congresos internacionales hemos excedido en tres el número prometido. Cabe resaltar que cada uno de dichos textos fueron artículos completos (no resúmenes) sometidos a un proceso de tres arbitrajes por miembros de comités académicos internacionales. A pesar de que no había el compromiso explícito, también produjimos tres artículos cortos para congreso, cinco capítulos de libro y uno de divulgación. De esta manera, consideramos que la meta de publicaciones fue plenamente satisfecha. En lo que se refiere a eventos internacionales y edición de libros cumplimos cabalmente con las metas establecidas.

	Compromisos adquiridos al inicio del proyecto	Artículos Publicados o productos generados	Borradores de artículos en revisión
Revistas indizadas	8	5	2
Congresos (artículos en extenso con arbitraje internacional)	7	10	
Congresos (artículos cortos)	0	3	
Capítulos de libro	0	5	
Artículo de divulgación	0	1	
Eventos Internacionales	3	3 (no se contabiliza el Coloquio de 2015)	
Edición de libro interdisciplinario	1	1	

Tabla 1. Productos generados en el proyecto

Quisiéramos hacer un análisis más detallado de los productos generados. Comenzaremos con la producción de artículos. La tabla 2 muestra un análisis por año de los textos que tenemos publicados. Como se puede observar, a medida que fue avanzando los trabajos aumentaron el número de publicaciones hasta obtener los máximos hacia el final del proyecto.

Nuestro trabajo es interdisciplinario, lo cual conlleva dos características principales: el desarrollo de trabajo colectivo y la retroalimentación a cada disciplina participante de los conocimientos generados por el grupo. En el primer caso promovemos la publicación de textos entre dos o más autores; en el segundo caso pugnamos por la publicación en solitario. Ésta última nos parece fundamental si deseamos que los miembros del grupo se apropien desde una perspectiva disciplinar de los conocimientos generados colectivamente. La tabla 3 muestra una relación entre el número de artículos publicados y el número y características de los autores. Como se puede observar, 7 de los 24 artículos (29%) fueron publicados por un solo autor. Tenemos el mismo número para artículos publicados por dos o más miembros del grupo que pertenecen a diferentes departamentos, y por miembros del grupo con colegas de otras instituciones (las cuales son MIT, Harvard, Universidad de Singapur, UNAM e ITAM). De esta manera, 17 de dichos textos (71%) fueron publicados por dos o más autores, lo cual claramente habla de una vocación colectiva sin descuidar el trabajo individual para la apropiación del conocimiento.

	2012	2013	2014	2015	Totales
Revistas indizadas	1	2		2	5
Congresos (artículos en extenso con arbitraje internacional)	1	4	4	1	10
Congresos (artículos cortos)			3		3
Capítulos de libro				5	5
Artículos de divulgación			1		1
Totales por año	2	6	8	8	24

Tabla 2. Relación de artículos publicados por año.

Artículos con un autor	7
Artículos con 2 o más autores del mismo departamento	1
Artículos con 2 o más autores de diferente departamento	7
Artículos con autores de otras instituciones	7
Artículos sólo con estudiantes como coautores	2

Tabla 3. Características de los textos publicados

Nos parece importante resaltar que todos los miembros del grupo han participado en al menos una publicación relacionada con el proyecto. De esta manera hemos logrado una integración adecuada.

En lo que se refiere a la realización de eventos internacionales, hemos cumplido con organizar uno cada año. Hemos traído expertos con amplio reconocimiento internacional de las principales universidades de Europa y Estados Unidos. A continuación los detalles:

2012: 7º Coloquio Internacional en Creatividad Computacional

Dr. Amílcar Cardoso

Universidade de Coimbra, Portugal

2013: 8º Coloquio Internacional en Creatividad Computacional

Dr. Nick Montfort, MIT

Dr. Fox Harrell, MIT

Dr. Sneha Veeragoudar, MIT

2014: 9º Coloquio Internacional en Creatividad Computacional

Dr. Mark Turner, Case Western Reserve University, USA

Dr. Tony Veale, University College Dublin, Ireland

Dr. Geraint Wiggins, Queen Mary University of London, UK

Nuestra División, así como la Unidad, se han beneficiado de diversas maneras de estos eventos: hemos tenido la oportunidad de escuchar de primera mano los trabajos más recientes de este grupo de científicos; todos ellos implican trabajo interdisciplinario, por lo que hemos podido observar y analizar diversos ejemplos sobre cómo se lleva a cabo la interdisciplina; los alumnos de la MADIC han recibido de estos investigadores una retroalimentación sobre sus trabajos de idónea comunicación humana; se han organizado diversos talleres dirigidos a alumnos y profesores impartidos por los invitados; se han llevado a cabo reuniones de trabajo con investigadores de la División; se han fortalecido las redes académicas de la División; entre otros.

Cabe mencionar que en este momento estamos en proceso de organización del 10º Coloquio Internacional en Creatividad Computacional.

En lo que se refiere al libro interdisciplinario, el 3 de noviembre se presenta como parte de los festejos del 10º aniversario de nuestra Unidad la obra Creatividad Computacional. A continuación la descripción del mismo:

Creatividad Computacional es el primer libro escrito en español acerca de esta novedosa y fascinante área del conocimiento, cuyo objetivo es contribuir al entendimiento del proceso creativo empleando para ello modelos computacionales. En sus páginas, el lector encontrará interesantes descripciones de sistemas que desarrollan narrativas, construyen y tuitean metáforas o crean nuevos conceptos. Evitando en la medida de lo posible un lenguaje técnico, esta obra presenta un enfoque interdisciplinario que debe despertar interés en aquellos estudiosos de las humanidades, las ciencias sociales, el arte y las ciencias de la computación. Todos los autores son académicos de gran renombre en universidades de Europa, Estados Unidos y México. De esta manera, la UAM Cuajimalpa y el Grupo Editorial Patria ponen a disposición de los lectores hispanoparlantes conocimientos de vanguardia que sin duda ejercen una gran influencia en nuestra sociedad (cuarta de forros, Creatividad Computacional Pérez y Pérez 2015).

Queremos recalcar la calidad de los autores que participan y el hecho de que éste constituye el primer libro en español sobre el tema. Nuestro proyecto ocupa tres capítulos del mismo. De esta manera, nuestra investigación se sitúa al mismo nivel que otros trabajos con gran reconocimiento internacional, y hemos colocado a la UAM Cuajimalpa, y en particular a la DCCD, como un referente en Latinoamérica de la Creatividad Computacional.

Participantes en el proyecto

Al inicio del proyecto se registraron los siguientes participantes:

Responsable: Dr. Rafael Pérez y Pérez

Participantes internos: Dra. María González de Cossío, Mtra. Nora Morales, Dr. Vicente Castellanos, Dr. Eduardo Peñaloza, Dr. Santiago Negrete, Mtro. Rafael Ávila, Mtro. Otoniel Manuel Ortiz Ruiz.

Participantes externos al proyecto: Edgar Morales e Iván Guerreño (Estudiantes de doctorado de la UNAM).

Fueron dados de baja: El Mtro. Otoniel Ortiz, quien decidió estudiar un doctorado; la Mtra. Nora Morales y el Dr. Santiago Negrete por diversas causas (ver cartas anexas).

Análisis de los objetivos del proyecto

1. Desarrollo de un modelo cognitivo/computacional para la generación de narrativas que expanda las ideas de E-R.

Los trabajos desarrollados han permitido representar mecanismos cognitivos para la apropiación del conocimiento y la construcción de significados a partir de las narrativas construidas por el sistema. Se han publicado los resultados.

Tenemos desarrollado un 50% del modelo para representar procesos de generalización y abstracción del conocimiento. Lamentablemente, Edgar Morales, la persona a cargo de esta tarea, tiene serios problemas de salud que le han impedido avanzar como esperábamos.

2. Desarrollar instrumentos que permitan obtener en forma automática un conjunto de normas y reglas de comportamiento las cuales se integren a la base de conocimientos de los agentes y representen en forma explícita el conocimiento social.

Este modelo está terminado. Ya se han publicado los resultados. Decidimos avanzar estos trabajos por lo que nos hemos dedicado a desarrollar herramientas de análisis que nos permita explotar mejor la información generada.

3. Desarrollar un modelo computacional que les permita a los agentes evaluar qué tan interesantes y novedosas son las historias que producen en forma individual o colectiva.

El modelo está terminado. Los resultados han sido publicados. Estamos interesados en ampliarlo con los nuevos hallazgos que estamos generando.

4. Diseñar un modelo computacional que permita el desarrollo de narrativas visuales basadas en las historias producidas por Mexica y Mexica-Impro.

Etapas 1: Se generó una gramática para lograr este objetivo. Se produjeron 197 imágenes que emplea un programa de cómputo para ilustrar en forma automática narrativas.

Etapas 2: En una segunda etapa se desarrolló un modelo de composición visual el cual permite romper la rigidez de la gramática desarrollada en la primera etapa. Los resultados de este último trabajo han sido publicados.

5. Realizar un análisis de cómo modelos como el E-R y México-impro pueden contribuir al estudio de la comunicación social.

Se han publicado dos artículos al respecto.

6. Integrar todos los modelos desarrollados en una sola plataforma informática.

Todos los desarrollos informáticos están integrados.

7. Realizar una integración teórica interdisciplinaria de áreas de la comunicación, el diseño, el análisis de procesos cognitivos y la inteligencia artificial, como base para modelar improvisación computacional colaborativa.

Esta integración se ha realizado parcialmente. Estamos interesados en generar un documento final que conjunte todas estas ideas.

8. Evaluar los modelos teóricos que fueron fundamento para el desarrollo de los programas de improvisación, narración y construcción de significados

Estas evaluaciones han sido parte de los desarrollos de los modelos y están reportadas en los artículos publicados.

Artículos publicados

2015

- Peñalosa, E. (2015). Interacciones entre la creatividad computacional y la cognición, y su impacto en el desarrollo de teorías. En R. Pérez y Pérez (ed.) *Creatividad Computacional*, UAM-Cuajimalpa-Patria.
- Castellanos, V. (2015). Lecciones entre las ciencias de la comunicación y la creatividad computacional. En R. Pérez y Pérez (ed.) *Creatividad Computacional*, UAM-Cuajimalpa-Patria.
- Pérez y Pérez R. (2015). MEXICA-impro: Generación automática de narrativas colectivas. En R. Pérez y Pérez (ed.) *Creatividad Computacional*, UAM-Cuajimalpa-Patria.
- Pérez y Pérez, R. (2015). A Computer-based Model for Collaborative Narrative Generation. *Cognitive Systems Research*, <http://dx.doi.org/10.1016/j.cogsys.2015.06.002>
- Pérez y Pérez R. (2015). From MEXICA to MEXICA-Impro: The Evolution of a Computer Model for Plot Generation. In T.R. Besold, M. Schorlemmer, A. Smaill (Eds.), *Computational Creativity Research: Towards Creative Machines*, Atlantis Thinking Machines 7, DOI 10.2991/978-94-6239-085-0_13.
- Pérez y Pérez R. (en prensa). Reflexiones sobre cómo incorporar el trabajo interdisciplinario en la enseñanza universitaria. En Vicente Castellanos (Ed.) *Comunicación: Diálogos interdisciplinarios emergentes*, México D. F.: UAM Cuajimalpa. (ISBN en trámite).
- Aguilar, W. & Pérez y Pérez, R. (2015). Dev E-R: A computational model of early cognitive development as a creative process. *Cognitive Systems Research*, 33, pp. 17–41 (ISSN: 1389-0417).
- Guerrero, I., Verhoeven, B., Barbieri, F., Martins, P., Pérez y Pérez, R. (2015). The Riddler Bot: a next step on the ladder towards creative Twitter bots. In *Proceedings of the Sixth International Conference on Computational Creativity*, Park City, Utah, USA, pp. 315-322. <http://computationalcreativity.net/iccc2015/>

2014

- Pérez y Pérez, R. (2014). The Three Layers Evaluation Model for Computer-Generated Plots. In *Proceedings of the Fifth International Conference on Computational Creativity*, Ljubljana, Slovenia, pp. 220-229. (<http://computationalcreativity.net/iccc2014/proceedings/>). (ISBN: 978-961-264-055-2)
- Guerrero-Román, I. and Pérez y Pérez, R. (2014). Social Mexica: A Computer Model for Social Norms in Narratives. In *Proceedings of the Fifth International Conference on Computational Creativity*, Ljubljana, Slovenia, pp. 192-200. (ISBN: 978-961-264-055-2) (<http://computationalcreativity.net/iccc2014/proceedings/>).

- Gómez de Silva Garza, A., and Pérez y Pérez, R. (2014). Towards Evolutionary Story Generation. In Proceedings of the Fifth International Conference on Computational Creativity, Ljubljana, Slovenia, pp. 332-335. (<http://computationalcreativity.net/iccc2014/proceedings/>). (ISBN: 978-961-264-055-2)
- Aguilar, W., and Pérez y Pérez, R. (2014). Criteria for Evaluating Early Creative Behavior in Computational Agents. In Proceedings of the Fifth International Conference on Computational Creativity, Ljubljana, Slovenia, pp. 284-287. (ISBN: 978-961-264-055-2) (<http://computationalcreativity.net/iccc2014/proceedings/>).
- Gómez de Silva Garza, A. Cambria, E. Pérez y Pérez, R., (2014). Commonsense Knowledge As The Glue In A Hybrid Model Of Computational Creativity, Proceedings of the 4th Sentiment Elicitation from Natural Language Text for Information Retrieval and Extraction (SENTIRE) Workshop of the 14th IEEE International Conference on Data Mining (ICDM'14), pp.360-364.
- Ávila, R. y Pérez Y Pérez, R. (2014). Teoría de la comunicación y creatividad computacional: conceptos y convergencias. En Memorias del IV Congreso Internacional de la Asociación Española de Investigación de la Comunicación, Bilbao, España, pp. 1807-1817 (ISBN: 978-84-695-9434-6) (http://www.aeic2014bilbao.org/download/aeic2014bilbao_comunicaciones.pdf)

2013


- Pérez y Pérez, R. y Castellanos, V. (2013). Ya no se cuentan las historias como antes: transformación de las narrativas en la era digital. Revista Latinoamericana de Ciencias de la Comunicación, 10 (19), pp. 66-75 (ISSN: 1807-3026).
- Pérez y Pérez, R. y Castellanos, V. (2013). Relaciones interdisciplinarias entre las ciencias de la comunicación y las ciencias de la computación. Caso de un sistema computacional creativo. Enl@ce Revista Venezolana de Información, Tecnología y Conocimiento, 10 (3), 61-77. (PDF)
- Pérez y Pérez R. and Ortiz, O. (2013). A Model for Evaluating Interestingness in a Computer-Generated Plot. In Proceedings of the Fourth International Conference on Computational Creativity, Sydney, Australia, pp.131-138 (ISBN: 978-1-74210-317-4). (PDF Proceedings)
- Pérez y Pérez R., González de Cossío, M. and Guerrero, I. (2013). A Computer Model for the Generation of Visual Compositions. In Proceedings of the Fourth International Conference on Computational Creativity, Sydney, Australia, pp.105-112 (ISBN: 978-1-74210-317-4). (PDF Proceedings)
- Montfort, N., Pérez y Pérez R., Harrell, F. and Campana, A. (2013). Slant: A Blackboard System to Generate Plot, Figuration, and Narrative Discourse Aspects of Stories. In Proceedings of the Fourth International Conference on Computational Creativity, Sydney, Australia, pp.168-175 (ISBN: 978-1-74210-317-4). (PDF Proceedings)
- Aguilar, W. and Pérez y Pérez R. (2013). Computer Model of a Developmental Agent to Support Creative-Like Behavior. In Proceedings Creativity and (Early) Cognitive Development: A Perspective from Artificial Creativity, Developmental AI, and Robotics, AAAI Spring Symposium, Technical Report SS-13-02 (PDF)

Negrete, S. and Morales, N. (2013). e-Motion: A System for the Development of Creative Animatics. In Proceedings of the Fourth International Conference on Computational Creativity, Sydney, Australia, pp.184-188 (ISBN: 978-1-74210-317-4).

2012

- Morales-Palafox, E., Pérez y Pérez, R. (2012). Razonamiento analógico: una herramienta en la creación de narrativas. Research in Computing Science, Vol. 55, pp. 3-13

- Pérez y Pérez, R., Morales, N., Rodríguez, L. (2012). Illustrating a Computer Generated Narrative. In Proceedings of the Third International Conference on Computational Creativity, Dublín, , pp. 103-110 ISBN: 978-1-905254668



Dr. Rafael Pérez y Pérez
Responsable

México D.F. a 28 de abril 2014

Dr. Rafael Pérez y Pérez

Representante del Cuerpo Académico de
Creatividad Computacional, Cognición y Sociedad
Universidad Autónoma Metropolitana
Unidad Cuajimalpa
PRESENTE

Estimado Rafael,

Los motivos de este documento, por así convenir a mis intereses, son presentarte mi formal renuncia a partir de esta fecha, al Cuerpo Académico de Creatividad Computacional, Cognición y Sociedad con clave de registro (UAM-C-CA-22) y No. De Proyecto: 48510265.

Por lo anterior te solicito de la manera más atenta, mi desincorporación como miembro del dicho Cuerpo Académico ante la Dirección de Superación Académica (antes PROMEP) de la SEP.

Así mismo, también solicito gestiones la desincorporación ante el proyecto de investigación con número 181561 y título "Modelo Computacional para el Estudio de la Generación Colaborativa de Narrativas Textuales y Visuales" aprobada en la Convocatoria de Investigación Científica Básica; Área de Investigación Multidisciplinaria de CONACYT; Ya que virtud a las circunstancias que se han presentado a partir de este año, tampoco participaré en dicho proyecto.

Sin más por el momento, agradezco de antemano tus atenciones y quedo a tus órdenes para cualquier duda o comentario referente a este escrito.

Atentamente



Mtra. Nora Angélica Morales Zaragoza
Profesor Investigador
Departamento de Teoría y Procesos del Diseño
Universidad Autónoma Metropolitana
Unidad Cuajimalpa