



UNIDAD CUAJIMALPA		DIVISION CIENCIAS DE LA COMUNICACION Y DISEÑO	1/ 3
NOMBRE DEL PLAN MAESTRIA EN DISEÑO, INFORMACION Y COMUNICACION			
CLAVE	UNIDAD DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE MODELOS COGNITIVOS PARA EL DISEÑO Y LA COMUNICACION	CREDITOS	6
4506050		TIPO	OBL.
H.TEOR. 2.0	SERIACION	TRIM.	I AL III
H.PRAC. 2.0		NIVEL	MAESTRIA

OBJETIVO(S) :

OBJETIVO GENERAL:

Al final de la UEA el alumno sea capaz de:

Establecer los alcances, limitaciones y posibles aplicaciones de modelos en computadora que representan procesos cognitivos y/o sociales desde una perspectiva interdisciplinaria a través del estudio y análisis de modelos computacionales.

OBJETIVOS PARCIALES:

Al final de la UEA el alumno sea capaz de:

1. Entender las características principales de los modelos cognitivos y sociales.
2. Comprender cómo algunos aspectos de las teorías y prácticas de las ciencias de la comunicación pueden ser representadas por modelos computacionales.
3. Comprender cómo algunos aspectos de las teorías y prácticas del diseño pueden ser representadas por modelos computacionales.
4. Plantear aplicaciones novedosas en dichos campos.



UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

Casa abierta al tiempo

ADECUACION
PRESENTADA AL COLEGIO ACADEMICO
EN SU SESION NUM. 423

EL SECRETARIO DEL COLEGIO

CLAVE 4506050

MODELOS COGNITIVOS PARA EL DISEÑO Y LA COMUNICACION

CONTENIDO SINTETICO:

1. Introducción a las ciencias cognitivas.
2. Cognición social.
3. Características de los modelos computacionales que representan fenómenos cognitivos y/o sociales.
4. Ejemplos de modelos computacionales que representan procesos cognitivos y/o sociales en el campo del diseño.
5. Ejemplos de modelos computacionales que representan procesos cognitivos y/o sociales en el campo de la comunicación.

MODALIDADES DE CONDUCCION DEL PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE:

La UEA se desarrolla como un seminario en donde los alumnos, junto con el responsable, discuten y problematizan los temas propuestos.

MODALIDADES DE EVALUACION:

Evaluación Global:

- Participación en clase en discusiones.
- Exposición por parte de los alumnos de temas.
- Trabajos de reflexión e investigación.
- Desarrollo de un proyecto final.

BIBLIOGRAFIA NECESARIA O RECOMENDABLE:

1. Aschcraft, M. H. Cognition, fourth edition, Prentice Hall. 2006.
2. Herman, D. Narrative theory and the Cognitive Sciences, CSLI Publicatios, 2003.
3. Pérez y Pérez, R. Creatividad Computacional, México D. F: UAM-Cuajimalpa-Patria. 2015.
4. Polk, T. A. & Seifert. C M. Cognitive Modeling, MIT Press. 2002.
5. Sun, R. Cognition and Multi-Agent Interaction. New York: Cambridge University Press. 2006.
6. Tuner, M. The origin of Ideas. New York: Oxford University Press. 2014.
7. Tuner, M. The Artful Mind. New York: Oxford University Press. 2006.

**UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA**

ADECUACION
PRESENTADA AL COLEGIO ACADEMICO
EN SU SESION NUM. 123

EL SECRETARIO DEL COLEGIO

NOMBRE DEL PLAN MAESTRIA EN DISEÑO, INFORMACION Y COMUNICACION

3/ 3

CLAVE 4506050

MODELOS COGNITIVOS PARA EL DISEÑO Y LA COMUNICACION

REFERENCIA EN LÍNEA:

<https://medium.freecodecamp.com/na-cognitive-sciences-reading-list-for-designers-5297c2934aa9#.nkw6j8sah>



Casa abierta al tiempo

UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

ADECUACION
PRESENTADA AL COLEGIO ACADEMICO
EN SU SESION NUM. 423

EL SECRETARIO DEL COLEGIO