

SIP-30

Secretaría Académica Dirección de Educación Virtual Secretaría de Investigación y Posgrado Dirección de Posgrado

Formato para registro de Unidades de aprendizaje 2021

I.- Datos de identificación de la unidad de aprendizaje

Unidad académica:	Multisede (CIC, CIDETEC, ESCOM, ESFM, UPIITA)														
Programa académico:	Doc	Doctorado en Ciencia y Tecnología de Inteligencia Artificial y Ciencia de Datos													
	Χ	Doctorado						Orient	ación profe	sional					
		Maestría					Х	Orient	ado a la inv	estigac	ión				
		Especialida	d					Con la	industria						
								Especi	alidad méd	ica					
		ión de colegion de se propus		Reun	<mark>ión O</mark> r	rdinaria #		Fecha	de propues	ta:	<mark>dd-m</mark>	<mark>m-yyyy</mark>			
Nombre de unidad de aprendizaje:	Ne	urorrobóti	ica												
		ve de la unida endizaje:	ad de	XXX	XXXX				Créditos:	5		REP 2	017		
	Sen	nanas del sen	nestre	18 Horas a la se		ıs a la ser	mana:	4			Horas tot	ales:	72		
Tipo de unidad de aprendizaje:	Obl	igatoria:				Optativa:	Х	Obsei	rvaciones:						
. ,	Sen	nestre:	1 - 4												
	Teó	rica (%):	30			Práctica (%)	40			Teórico-prácticas (%): 30					
Área del conocimiento:	I	ngeniería y C Fisicomater		Х		Ciencias Sociales y Administrativas				Ciencias Medico Biológicas Interdisciplinario					
Modalidad no escolarizada:	No	escolarizada				Nombre de la Plata	aforma:								
	Mix	ta				Presencial (%): 100		En plataforma (%):							
Horas establecidas en el programa de estudios:	Pre	senciales (si ¡	procede)	(horas	s x sen	nana)	4		En plataforma (horas x semana):						



SIP-30

Secretaría Académica

Dirección de Educación Virtual

Secretaría de Investigación y Posgrado Dirección de Posgrado

Formato para registro de Unidades de aprendizaje 2021

I. Aprendizajes que el estudiante deberá demostrar al finalizar

Conocimientos	Habilidades y destrezas	Actitudes y valores	
• Neurorrobótica, la combinación de la robótica,	 Habilidad para diseñar y desarrollar 	Aprecio por la dedicación, la concentración y	
la inteligencia artificial, la computación y la	neurorrobots.	el esfuerzo.	
neurociencia.	Habilidad para utilizar las herramientas	Adaptación a distintos escenarios de actividad	
Sistemas robóticos inteligentes que pueden	tecnológicas de la neurorrobótica.	de investigación.	
interactuar de forma natural con el entorno.		Participación crítica y argumentativa.	
Diseño e implementación de neurorrobots.		• Pensamiento crítico para la solución de problemas.	
		• Liderazgo en la propuesta de soluciones de problemas y acciones de investigación.	

Resolución que aborda la propuesta con su enfoque disciplinar

Neurorrobótica es un campo emergente de la tecnología que combina las áreas de la robótica, la inteligencia artificial, la computación y la neurociencia. El curso de neurorrobótica se centra en el estudio de los sistemas robóticos inteligentes que pueden interactuar de forma natural con el entorno. Este curso también aborda las técnicas de aprendizaje automático y la construcción de sistemas robóticos avanzados. El curso de neurorrobótica incluye la programación de robots, la modelación de robots y la investigación de aplicaciones de neurorrobots en diferentes ámbitos. Al final del curso, los estudiantes tendrán habilidades prácticas en el diseño y la programación de neurorrobots.

II. Proximidad	formativa
----------------	-----------

Áreas multi, inter y transdisciplinarias

Líneas de Generación y Aplicación de Conocimiento

Sectores sociales



SIP-30

Secretaría Académica Dirección de Educación Virtual Secretaría de Investigación y Posgrado Dirección de Posgrado

Formato para registro de Unidades de aprendizaje 2021

Robótica	Robótica inteligente	• La extracción de materias primas (primario),			
Inteligencia artificial	Aprendizaje automático	La manufactura (secundario),			
Neurociencia	Redes neuronales y aprendizaje profundo	Los servicios (terciario).			
Computación	Minería de datos, descubrimiento de conocimiento y analítica avanzada				
	Procesamiento del lenguaje natural y minería de textos				
	Reconocimiento de patrones				
Estrategia de asociación:					

Esta unidad aplica los conocimientos de otras unidades del programa como: Robótica inteligente, fundamentos de IA y CD, Matemáticas para IA y CD, redes neuronales, reconocimiento de patrones, aprendizaje profundo, por mencionar algunas. Además, estos conocimientos son útiles para su trabajo de tesis que puede impactar en cualquiera de los sectores sociales, líneas y disciplinas mencionadas.

III Metodología de enseñanza – aprendizaje

Descripción							
Enseñanza basada en el estudio de casos.							
Aprendizaje basado en ejercicios y proyectos							

Evidencias como proceso de aprendizaje

Evidencias integradoras (resultados que contribuyen al curriculum)

Ponderación



SIP-30

Secretaría Académica
Dirección de Educación Virtual

Secretaría de Investigación y Posgrado Dirección de Posgrado

Formato para registro de Unidades de aprendizaje 2021

Solución de problemas y preguntas	Tareas	50%
Desarrollo de proyectos	Proyectos	30%
Exámenes	Exámenes	20%

IV. Descripción de la participación esperada en el estudiante

Receptiva	Resolutiva	Autónoma	Estratégica

Contenido temático

- 1. Introducción a la Neurorrobótica (8 horas)
 - a. Visión general de la neurorrobótica
 - b. Orígenes y antecedentes
 - c. Neurociencia como antecedentes para la creación de neurorrobots
 - d. El concepto de neurorrobot
 - e. Componentes y aplicaciones.
- 2. Neurociencia: antecedentes para la creación de neurorrobots (8 horas)



Secretaría Académica
Dirección de Educación Virtual

Secretaría de Investigación y Posgrado Dirección de Posgrado

- a. Neuronas y sinapsis
- b. Modelos de neurona
- c. Neurociencia de sistemas
- d. El enfoque de la neurorrobótica para la neurociencia de sistemas
- e. Estudio de caso: navegación visual en insectos y mamíferos
- 3. Aprendizaje y memoria (8 horas)
 - a. Tipos de aprendizaje
 - b. Revisión de los fundamentos de redes neuronales
 - c. Estabilización de pesos de conexión
 - d. Condicionamiento clásico y la regla de aprendizaje de Rescorla-Wagner
 - e. Aprendizaje y memoria en redes neuronales pulsantes (SNN)
- 4. Aprendizaje por refuerzo y predicción (8 horas)
 - a. Procesos de decisión de Markov
 - b. Aprendizaje por refuerzo
 - c. Predicción
 - d. Caso de estudio: DarwinVII categorización y condicionamiento perceptual en dispositivos basados en el cerebro
- 5. Principios de diseño de neurorrobots 1: cada acción tiene una reacción (8 horas)
 - a. Instanciación
 - b. Eficiencia
 - c. Integración sensoriomotora
 - d. Degeneración
 - e. Procesamiento multitarea y basado en eventos
 - f. Caso de estudio: selección de acciones en modelo neurorrobótico de los ganglios basales
- 6. Principios de diseño de neurorrobots 2: comportamiento adaptativo (8 horas)
 - a. Aprendizaje y memoria
 - b. Valor
 - c. Predicción
 - d. Caso de estudio: consolidación de esquemas de memoria en robots
- 7. Principios de diseño de neurorrobots 3: Compensaciones de comportamiento (8 horas)
 - a. Recompensa versus castigo
 - b. Ignorar versus remover
 - c. Incertidumbre esperada versus incertidumbre inesperada

SIP-30

Secretaría Académica
Dirección de Educación Virtual

Secretaría de Investigación y Posgrado Dirección de Posgrado

Formato para registro de Unidades de aprendizaje 2021

- d. Exploración versus explotación
- e. Acumular versus defender
- f. Estrés versus calma
- g. Social versus solitario
- h. Caso de estudio: comportamiento ansioso y curioso en un neurorrobot
- 8. Ejemplos de aplicaciones (8 horas)
 - a. Mapeo
 - b. Planeación
 - c. Estudio de caso 1: propagación de frente de onda pulsante
 - d. Estudio de caso 2: navegación y planificación de robots con inspiración neurobiológica
 - e. Estudio de caso 3: RatSLAM un modelo orientado a la aplicación de navegación de roedores
- 9. Neurorrobots para el desarrollo social y la interacción (8 horas)
 - a. La psicología y la neurociencia del desarrollo y la cognición social
 - b. Robótica afectiva
 - c. Aprendizaje por imitación
 - d. Lenguaje
 - e. Robótica social: aplicaciones y divulgación
 - f. Estudio de caso 1: interacciones emocionales
 - g. Estudio de caso 2: traslación de acciones a palabras

V. Secuencia programática

No.		Tema	Objetivo de aprendizaje / competencia específica	Tiempo/Horas/	'Semanas
1					
Actividad(es	s):	No.		Tipo de interacción(es):	



Secretaría de Investigación y Posgrado Dirección de Posgrado

SIP-30

Secretaría Académica Dirección de Educación Virtual

			i eiiiiaie pai a region e ae			
		Nombre de l	a actividad:		Poforoncias (s):	
		Descripción (de la actividad:		Referencias (s):	
Evi	dencia(s):					
			-Trabajo colaborativo, AC–Análisis en campo, l ue sea necesario para cubrir toda la s	RP–Reflexión personal, PE–Presentación expositiva secuencia programática	Indicar solo el númer indizadas en la sección VII d	
VI. F	labilitadores tecnol					
	Disposicion	nes		Especificaciones / descripción de efectos		
	Conectividad					
	Habilidades digita	ales				
	Interoperabilidad					
	Datos abiertos					
	Big Data					
	Machine Learning	9				
	Simulación					
	Realidad aumenta	ada				
	Otro					
VII.	Referencias	Conferencias m	nagistrales	Notas complem	entarias	
1			probots as a means toward	·		
	• •	•	ninable AI." Frontiers in			
	Neurorobotics 14	1 (2020): 5703	308.			
2.	•		ensing, cognition, learning, and re neuro-robotics systems: a			



SIP-30

Secretaría Académica Dirección de Educación Virtual Secretaría de Investigación y Posgrado Dirección de Posgrado

			_		
	survey." <i>IEEE Transactions</i> Systems 11.2 (2019): 148-1	on Cognitive and Developmental 61.			
3		Oberst. "Brain-inspired intelligent of robotics and neuroscience."	-		
5	"Neurorobotics: From vision of Robotics (2016): 2069-20	chael A. Arbib, and Giorgio Metta. on to action." <i>Springer Handbook</i> 094.			
		Docum	ent	tales / electrónicas	
-	1. Hwu, Tiffany J., and Jeffrey	L. Krichmar. Neurorobotics: Conne	ctin	ng the Brain, Body, and Environment	. MIT Press, 2022.
2	2. Murphy, Robin R. <i>Introduct</i>	tion to AI robotics. MIT press, 2019.			
VIII.	Créditos y responsivas				
	Responsabilidad			ompleto	Clave de nombramiento /No. de empleado
	Coordinador (Autor)	Ponciano Jorge Escamilla Ambros	io		17132-ED-23
	Participante (Coautor)				
	Participante (Coautor)				



SIP-30

Secretaría Académica Dirección de Educación Virtual Secretaría de Investigación y Posgrado Dirección de Posgrado

Asesor didáctico / Diseñador			
Instruccional			
Tecnólogo educativo / Comunicólogo			
Corrector de estilo			
Programador multimedia / Diseñador gráfico			
Otro			
<u>, </u>	'		
VERIFICACIÓN GENERAL DE LA PLANEACIÓN DIDÁCTICA	REVISIÓN DE LA PLANEACIÓN DIDÁCTICA (VIABILIDAD)		
Por la División de Operación y Promoción al Posgrado de la SIP	Por la Subdirección de Diseño y Desarrollo de la DEV		
Nombre	Nombre		
FIRMA	FIRMA		
VERIFICACIÓN PARA SU PUESTA EN OPERACIÓN	REVISIÓN TÉCNICO-PEDAGÓGICA PARA LA MODALIDAD		
Por la Dirección de Posgrado	Por la Dirección para la Educación Virtual		
Nombre	Nombre		
FIRMA	FIRMA		
SELLO DE VALIDACIÓN			



SIP-30

Secretaría Académica Dirección de Educación Virtual Secretaría de Investigación y Posgrado Dirección de Posgrado