**UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ**

**Colegio de Ciencias e Ingeniería**

**Investigación y aplicación de técnicas de prompting para paciente artificial: Integrando chatGPT y Llama 2 en un simulador de consultorio psicológico.**

.

**Nicole Milena Caicedo Guzmán**

**Ingeniería en Ciencias de la Computación**

Trabajo de fin de carrera presentado como requisito

para la obtención del título de

Ingeniero en Ciencias de la Computación

Quito, 27 de febrero de 2024

**Universidad San Francisco de Quito USFQ**

**Colegio de Ciencias e ingenierías**

**HOJA DE CALIFICACIÓN**

**DE TRABAJO DE FIN DE CARRERA**

**Investigación y aplicación de técnicas de prompting para paciente artificial: Integrando chatGPT y Llama 2 en un simulador de consultorio psicológico.**

**Nicole Milena Caicedo Guzmán**

**Nombre del profesor, Título académico Felipe Grijalva, xxxxxxxxxxxxx**

Quito, 27 de febrero de 2024

**© DERECHOS DE AUTOR**

Por medio del presente documento certifico que he leído todas las Políticas y Manuales de la Universidad San Francisco de Quito USFQ, incluyendo la Política de Propiedad Intelectual USFQ, y estoy de acuerdo con su contenido, por lo que los derechos de propiedad intelectual del presente trabajo quedan sujetos a lo dispuesto en esas Políticas.

Asimismo, autorizo a la USFQ para que realice la digitalización y publicación de este trabajo en el repositorio virtual, de conformidad a lo dispuesto en la Ley Orgánica de Educación Superior del Ecuador.

Nombres y apellidos: Nicole Milena Caicedo Guzmán

Código: 00213150

Cédula de identidad: 1718649310

Lugar y fecha: Quito, 27 de febrero de 2024

**ACLARACIÓN PARA PUBLICACIÓN**

**Nota:** El presente trabajo, en su totalidad o cualquiera de sus partes, no debe ser considerado como una publicación, incluso a pesar de estar disponible sin restricciones a través de un repositorio institucional. Esta declaración se alinea con las prácticas y recomendaciones presentadas por el Committee on Publication Ethics COPE descritas por Barbour et al. (2017) Discussion document on best practice for issues around theses publishing, disponible en <http://bit.ly/COPETheses>.

**UNPUBLISHED DOCUMENT**

**Note:** The following capstone project is available through Universidad San Francisco de Quito USFQ institutional repository. Nonetheless, this project – in whole or in part – should not be considered a publication. This statement follows the recommendations presented by the Committee on Publication Ethics COPE described by Barbour et al. (2017) Discussion document on best practice for issues around theses publishing available on <http://bit.ly/COPETheses>.

**RESUMEN**

En texto normal, debes presentar una descripción completa pero concisa de tu trabajo, que motive a potenciales lectores a revisarlo por completo. El resumen debe indicar claramente cuál es el asunto tratado en el trabajo, haciendo referencia a las motivaciones y enfoques utilizados para su desarrollo, los resultados más destacables, y las principales conclusiones que indiquen las implicaciones actuales y perspectivas futuras del asunto.

**Palabras clave:** Deben incluir entre 5 y 10 palabras claves que describan tu artículo.

**ABSTRACT**

En texto normal, debe ser una traducción precisa del resumen.

**Key words:** Presentar una traducción precisa de las palabras clave.

**TABLA DE CONTENIDO**

Introducción 10

Desarrollo del Tema 11

Conclusiones 12

Referencias bibliográficas (ejemplo estilo APA) 13

Anexo A: Título 14

Anexo B: Título 14

Anexo C: Título 14

**ÍNDICE DE TABLAS**

(Este índice se incluye únicamente si el estudiante utiliza tablas en el contenido)

En el cuerpo del documento, los títulos de las tablas deben utilizar el formato:

Tabla #. Título de la tabla (debe ser autodescriptivo y no debe depender del texto) …..12

**ÍNDICE DE F****IGURAS**

(Este índice se incluye únicamente si el estudiante utiliza figuras en el contenido)

En el cuerpo del documento, los títulos de las tablas deben utilizar el formato:

Figura #. Título de la figura (debe ser autodescriptivo y no debe depender del texto)…. 12

**Introducción**

Incluir una introducción en la que se explique de qué se trata el trabajo final, es decir una descripción general del tema, explicar de dónde proviene el tema (diagnóstico), cuál es su relevancia dentro del área del conocimiento y para el contexto ecuatoriano (antecedentes), si es necesario en esta sección se debe incluir una definición de términos, para terminar de describir los elementos que se encontrarán en las siguientes secciones de tu trabajo final (al final de la Introducción debes tener unas oraciones de transición a la segunda parte).

**Desarrollo del Tema**

1. Estado del arte.

En la integración de pacientes artificiales con inteligencia artificial para formación de estudiantes de psicología, se destacan diversas tendencias y consideraciones clave. La ciber terapia y la realidad virtual son dos grandes integraciones de la tecnología para dar psicoterapia a personas que no cuentan con la capacidad de tener terapia en un lugar en específico. La realidad virtual ha emergido como una herramienta efectiva cuando lo que se busca es simular situaciones fóbicas en pacientes. La inteligencia artificial ha sido usada como parte de la terapia para ayudar a personas con diversos trastornos mentales. Sin embargo, cuando se busca información del aporte de la inteligencia artificial en el área de psicología, nos encontramos que esta estaría siendo desarrollada para sustituir al terapeuta, más no al paciente. Existen planteamientos sobre la sustitución de humanos por máquinas, argumentando que, aunque las máquinas superan a los humanos en precisión y rapidez, carecen de la creatividad, liderazgo y resolución de conflictos inherentes a la humanidad. Esto es clave ya que cuando se tiene al terapeuta y al paciente estos forman una relación donde el terapeuta entiende los sentimientos del paciente y siente empatía por este, por lo cual daría respuestas u opciones para tratar de que con conducta diferente este paciente se sienta “mejor”.

En cuanto a crear avatares que cuenten con inteligencia artificial para desarrollarse en un entorno tenemos experimentos en el área de periodismo en China. Aquí crearon avatares parecidos a periodistas muy queridos por el público y les dieron un guion en el cual basarse. Les proveyeron de una gran cantidad de gesticulaciones y lenguaje corporal para poder transmitir las noticias. Esto nos lleva a "Ellie”, la cual es un programa de psicoterapia con inteligencia artificial. Esta incorpora reconocimiento facial y terapia cognitivo-conductual, desafiando la noción de que la terapia sin un terapeuta humano es imposible. Ellie tuvo gran eficacia para reconocer trastornos mentales cuando se le alimentaba con lo necesario para poder dar un diagnóstico, pero el problema es que cada vez aprendía más sobre estos lenguajes no verbales y se le hacía muy fácil el dar un resultado erróneo. También podemos encontrar estudios de la exposición a ambientes restauradores mediante realidad virtual, revelando diferencias significativas según el formato de presentación de imágenes. En estos estudios podemos ver resultados favorecedores en cuanto a la exposición a estos ambientes si se toman ángulos de vista de 180 grados. Esto hace que no sean abrumadores, pero que si sumerjan en un estado restaurador a la persona.

Estudios abordan la delegación de decisiones éticas a máquinas, evidenciando que las máquinas pueden cambiar las expectativas sociales sobre las decisiones morales. Estas son buenas tomando decisiones si se les alimenta con la información correcta. Por otro lado, la empatía hacia las máquinas también se considera, mostrando que, aunque las máquinas no experimentan angustia, la empatía del observador puede influir en la aceptación y ética del uso de inteligencia artificial. Esto da una señal muy positiva ya que, en un principio el gran problema de la relación terapeuta y paciente es que, si el terapeuta es una inteligencia artificial, esta no será capaz de sentir empatía por su paciente. Sin embargo, si la inteligencia artificial es el paciente, nosotros como seres humanos sí somos capaces de sentir empatía por una máquina si esta nos da los estímulos necesarios para tratarlos como un paciente.

Modelos integrativos sugieren que la aceptación de la inteligencia artificial entre estudiantes de psicología está influenciada por factores como la utilidad percibida, la actitud hacia la tecnología, la norma social percibida y el conocimiento percibido de la inteligencia artificial. En conclusión, se subraya la complejidad y la promesa de integrar la inteligencia artificial en la formación de psicología, requiriendo un enfoque equilibrado en términos de aceptación, ética y eficacia pedagógica

1. Metodología
   1. Psicológica base

El proceso de aceptación de una enfermedad mental puede ser complejo, especialmente debido a cómo la sociedad percibe la consulta psicológica. En muchas ocasiones, acudir a terapia psicológica puede parecer extraño para los demás, lo que dificulta aún más que los pacientes acepten su enfermedad. Este desafío adicional puede resultar abrumador, ya que los pacientes deben enfrentarse tanto a la enfermedad en sí como a la percepción social negativa asociada con buscar tratamiento para su padecimiento.

La terapia cognitivo-conductual se considera fundamental en el tratamiento de los trastornos mentales. Por lo general, cuando se recibe un diagnóstico esta terapia comienza con la prescripción de medicamentos para estabilizar al paciente y luego se recomienda que el paciente continúe con terapia cognitivo-conductual. Esta terapia se centra en los problemas y dificultades actuales por las que el paciente esté pasando. Se enfoca en cambiar los pensamientos irracionales y distorsionados que contribuyen al padecimiento mental, con el objetivo principal de solucionar los problemas del paciente mediante cambios en la conducta, el pensamiento y las emociones.

El impacto del diagnóstico de un trastorno mental puede ser significativo y plantear preguntas difíciles para el paciente. Si estas preguntas no se abordan adecuadamente o si el paciente no recibe el apoyo necesario, puede provocar recaídas o incluso hacer que el paciente abandone el tratamiento. Según el Manual Diagnóstico y Estadístico (DSM), un trastorno mental se define como un patrón comportamental asociado a malestar, discapacidad o un riesgo significativamente mayor de sufrir dolor, discapacidad o pérdida de la libertad. Es por esto por lo que es de suma importancia poder hacer que los estudiantes de psicología puedan tener diferentes opciones para poder ser entrenados y que los falsos diagnósticos puedan ser reducidos al máximo.

La psicoterapia es un proceso en el que un profesional de la psicología utiliza técnicas para ayudar a una persona a superar sus dificultades psicológicas y lograr el bienestar emocional. En el caso de los trastornos mentales, la psicoterapia cognitivo-conductual busca que el paciente comprenda y acepte su enfermedad, establezca objetivos y aplique técnicas psicológicas para reducir el malestar asociado con el trastorno. Esta terapia se centra en los problemas actuales del paciente y trabaja directamente en los aspectos irracionales y distorsionados del padecimiento mental.

b. Creación de avatares y rasgos para la creación de personalidades en un avatar

Los mundos virtuales han existido desde la década de 1970 y han evolucionado desde los MUDs basados en texto en sus primeros días hasta ser ejecutados más comúnmente a través de modelado 3D, diseño gráfico sofisticado y características interactivas multimodales en la última década. Una práctica común para que las personas participen e interactúen en estos mundos virtuales es crear avatares. El término "avatar" se define originalmente como el descenso de una deidad a la Tierra en una forma encarnada o alguna forma manifiesta en el hinduismo. Sin embargo, en la sociedad actual, se ha adoptado ampliamente como cualquier forma de representación que marca la identidad de un usuario. Un avatar se refiere a la autorrepresentación digital de los participantes en los mundos virtuales de los videojuegos. La apariencia de los avatares puede ser preprogramada por desarrolladores profesionales o representaciones únicas creadas por los propios usuarios con software artísticos incorporados. Muchas veces la representación del avatar y las personas que los usan no son tan parecidos a la realidad. Sin embargo, se ha notado que dependiendo del avatar que se use, la personalidad de la persona también será de una forma u otra que vaya de acuerdo a la apariencia del avatar y de sus características para el juego.

Los entornos virtuales, como los videojuegos, son ideales para la investigación sobre la identidad y la presentación o representación del yo, especialmente dado que atributos como la raza y el género pueden ser controlados experimentalmente dentro de tales entornos. El sexo se refiere a los rasgos fisiológicos de hombres y mujeres, mientras que el género se refiere a las expresiones sociales, expectativas culturales y otros aspectos fuera del ámbito de la biología que definen a hombres y mujeres. Investigaciones recientes indican que hombres y mujeres siguen estas expectativas de roles de género para el comportamiento incluso dentro de los confines aparentemente liberadores del ciberespacio.

Cuando queremos saber qué personalidad es la que un personaje adquiere podemos hablar de los juegos de rol. En los juegos de rol modernos, esto se suele hacer adoptando tramas ramificadas basadas en decisiones clave presentadas a los jugadores en ciertos puntos del juego. Sin embargo, entender las preferencias de los jugadores e interpretar los comportamientos en tiempo real no es una tarea fácil. Este problema involucra un tema activo de investigación en inteligencia artificial, conocido como modelado de jugadores. Para la construcción de modelos computacionales de jugadores, que incluyen características cognitivas, afectivas y conductuales, se requiere una intersección multidisciplinaria de los campos de la informática afectiva, la psicología experimental, la interacción humano-computadora, el big data y el análisis, que forman parte de la llamada "analítica de juegos".

El comportamiento, en general, no solo es complejo, sino también dinámico. Una descripción del comportamiento para una ocasión es probable que sea inválida para otra ocasión. De hecho, el comportamiento es susceptible a variaciones como resultado de cualquier cambio en el tiempo, lugar, emoción y contexto social. En un método, se utiliza una red neuronal artificial para predecir aspectos del comportamiento basados en 32 características estadísticas extraídas del juego. Una vez que la red neuronal está entrenada, el sistema puede predecir los comportamientos de los jugadores en cualquier momento. Después de que comienza el juego, los operadores de planificación de orden parcial toman las siguientes características como términos de sus precondiciones: comportamientos de los jugadores (que son dinámicos y dependientes del tiempo) y rasgos de personalidad (que son características "persistente" que se demuestran consistentemente a pesar de las circunstancias cambiantes o el entorno del juego).

Los rasgos de personalidad son relativamente duraderos, como señalan Costa y McCrae, quienes definen la personalidad como una combinación de características que forman un carácter distintivo, un estilo individual de pensar, sentir y actuar. Según Back y Egloff, la personalidad surge de las interacciones entre la situación en la que se encuentra el individuo y los procesos que tienen lugar en su interior.

* 1. Personajes de literatura y trastornos mentales

Los trastornos mentales en la literatura aparecen de muchas maneras. Después de todo, la literatura suele ser una representación de la realidad y no podemos negar la existencia de los trastornos mentales en la naturaleza humana. Primero tendremos en cuenta que inclusive, varios trastornos mentales han sido nombrados desde varios personajes ficticios. Los personajes de ficción tienen sus contextos dentro de sus historias y por ende se comportan de cierta manera. Sin embargo, cuando estamos en la realidad y una persona se comporta así, o tienen características de ese personaje, es cuando se tiene un problema. Aquí mencionaré algunos de los trastornos mentales que han sido nombrados en base a sus personajes de libros.

* Complejo de Edipo: Inspirado en "Edipo Rey" de Sófocles, este complejo se refiere al deseo inconsciente de un niño de tener una relación sexual con el progenitor del sexo opuesto y de eliminar al progenitor del mismo sexo. En niñas, se conoce como Complejo de Electra.
* Síndrome de Peter Pan: Este síndrome afecta a hombres que se resisten a asumir responsabilidades adultas. Se observa con mayor frecuencia en hombres, mientras que las mujeres pueden manifestar el "síndrome de Wendy", que implica comportarse como una madre para sus parejas.
* Síndrome de Munchausen: Basado en "Las asombrosas aventuras del barón Munchausen", este trastorno se caracteriza por la invención de enfermedades o síntomas para llamar la atención. Las personas con este síndrome suelen tener un conocimiento detallado de la medicina y pueden manipular a otros para realizarles procedimientos médicos innecesarios.
* Síndrome de Alicia en el País de las Maravillas: Inspirado en "Alicia en el País de las Maravillas", este síndrome se caracteriza por la percepción alterada del espacio, el tiempo, la distancia y la dimensión. Puede ser causado por tumores cerebrales, medicamentos o mononucleosis, y se acompaña de migrañas.
* Síndrome de Rip Van Winkle - Bella Durmiente: Este síndrome se caracteriza por largos períodos de sueño asociados con hambre, inestabilidad física, irritabilidad y confusión mental. Las personas afectadas pueden dormir durante días, semanas o incluso meses, despertándose solo para comer o ir al baño.
* Síndrome de Otelo: Basado en el personaje de Shakespeare, este síndrome se refiere a los celos patológicos que pueden llevar a comportamientos violentos. Puede estar asociado con trastornos como la esquizofrenia, el trastorno bipolar o el alcoholismo.
* Síndrome de Mowgli: Inspirado en "El libro de la selva", este síndrome se refiere a niños que crecen sin la influencia del contacto humano, lo que puede afectar su desarrollo emocional y social.
* Síndrome de Huckleberry Finn: Este término informal se refiere al absentismo escolar en niños con inteligencia superior debido a la desaprobación de los padres y los sentimientos de rechazo. Suele comenzar como una rebeldía adolescente.
* Síndrome de Dorian Gray: Inspirado en el personaje de la novela "El retrato de Dorian Gray", este síndrome se refiere a una preocupación excesiva por la propia imagen y el envejecimiento. Puede manifestarse como miedo a las imperfecciones físicas, narcisismo, inmadurez psicológica, obsesión por los productos estéticos y la cirugía plástica, y puede estar influenciado por causas genéticas y los medios de comunicación.

Por otro lado, tenemos personajes de la literatura que padecen de trastornos mentales. Estos personajes ayudan a las personas, especialmente jóvenes, a empatizar con personas que padecen de estos trastornos. Aquí otros ejemplos de personajes con estos trastornos

* Tigger: Trastorno por déficit de atención con hiperactividad (TDAH)
* La Reina Malvada: Trastorno de personalidad narcisista (TPN)
* Bob Esponja: Síndrome de Williams-Beuren
* Scar: Trastorno de personalidad antisocial (TPA)
* Homer Simpson: Trastorno explosivo intermitente
* Glenn Quagmire: Adicción al sexo
* Elsa: Trastorno depresivo mayor (TDM)
* Charlie Brown: Trastorno de personalidad evitativa (TPE)
* Bruce Banner: Trastorno de identidad disociativo
* Ariel (La Sirenita): Disposofobia (Trastorno de acumulación)
* Alicia: Esquizofrenia

Teniendo en cuenta esto, no todos los trastornos van a verse de la misma manera en diferentes personas. Las películas tienden a exagerar los rasgos de las personas que usualmente padecen de estos trastornos, por lo que pueden llegar a estigmatizar aún más estos trastornos mentales. La idea es llevarse más de la diversidad de expresión de estos trastornos en los pacientes.

* 1. Técnicas de prompting

La ingeniería de prompts es una disciplina que se centra en diseñar y refinar preguntas o instrucciones para obtener respuestas específicas de modelos de inteligencia artificial, como los modelos de lenguaje grandes (LLMs). Es fundamental para la comunicación efectiva entre humanos y máquinas y tiene aplicaciones en áreas como los asistentes de voz y la generación de contenido impulsada por IA.

Esta implica técnicas como el refinamiento iterativo para mejorar la precisión de respuestas, la contextualización para guiar las respuestas de la IA, la formulación de preguntas específicas con el fin de tener respuestas más precisas, el uso de palabras clave para dirigir la atención de la IA hacia temas específicos, y la experimentación con diferentes estilos de prompting. Además, en el contexto de la generación de agentes y escenarios sociales, se utilizan técnicas donde debemos seguir una serie de pasos de un proceso. Este conlleva primero la generación de agentes la cual instruye al modelo para generar una lista con todos los agentes basándose en la descripción del escenario. Continuamos con la generación de conocimientos donde se extraen las creencias y deseos de cada agente. Seguimos con la generación de intenciones se añaden las intenciones una vez que tenemos creencias y deseos previamente generados. Con las intenciones generadas podemos seguir a la generación de planes de acción, donde procedemos a generar planes de acción que permitan alcanzar las intenciones. Para cada agente con una intención se instruye al modelo para que genere un plan de acción que sea secuencia cronológica de acciones. Generación de condiciones y efectos de las acciones con herramienta FAtiMA Toolkit que contienen condiciones y efectos que se extraen preguntando al modelo peguntando cuales son las creencias y deseos de cada acción. Continuamos con una evaluación emocional la cual es igualmente una herramienta centrar de FAtiM Toolkit y otras arquitecturas de agentes emocionales. Estas se basan en la teoríad emociones de OCC en donde hay dos emociones: una antes de realizar la acción y otra después de realizar la acción. Por último, tenemos la generación de diálogos donde en vez de usar árboles de díalogo, se ve al diálogo como una máquina de estados donde un estado puede interpretars como un turno que conduce a otro estado. Para generar con el LLM, se describe al modelo cómo se codifican los diálogos en la herramienta FAtiMA Toolkit y luego se le pide que genere la Máquina de Estados de Diálogo en el formato anterior. Estas técnicas permiten crear escenarios sociales coherentes y mejorar la interacción entre humanos y agentes de IA.

**Conclusiones**

Presenta los aportes de este trabajo con base en lo investigado, es importante que como autor puedas analizar el tema y su relevancia para la profesión dentro del contexto nacional e internacional (presenta similitudes, diferencias entre los diferentes enfoques del tema investigado). En el caso de presentaciones artísticas o creativas se debe describir de qué se tratan y justificar sus elementos, obligatoriamente incluir anexos con fotos, evidencias (partituras, enlaces a videos, etc.) del producto elaborado. Realiza un análisis de lo que has aprendido en este trabajo, incluye sugerencias de estudios posibles que se realicen en el futuro para comprender de mejor manera el tema, menciona alguna dificultad que hayas tenido para realizar este trabajo y sus razones.

**Referencias bibliográficas**

Rivera Estrada, J. E., & Sánchez Salazar, D. V. (2016). Inteligencia Artificial ¿Reemplazando al Humano en la Psicoterapia? Scielo.

Tusa, F., & Tejedor, S. (2019). La Inteligencia Artificial en el periodismo: el caso de avatares y presentadores robóticos. Un estudio desde la percepción de los periodistas. Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologías de Informação.

Argüero Fonseca, A., Martínez Soto, J., Reynoso González, O. U., & Aguirre Ojeda, D. P. (2021). Validación técnica-metodológica de un dispositivo de realidad virtual para la exposición de ambientes restauradores. Centro Universitario de los Altos, Universidad de Guadalajara.

Bonnefon, J.-F., Rahwan, I., & Shariff, A. (2024). The Moral Psychology of Artificial Intelligence. Annual Review of Psychology, 75, 653-675.

Gado, S., Kempen, R., & Bipp, T. (2021). Artificial intelligence in psychology: How can we enable psychology students to accept and use artificial intelligence? Sage Journal N, 21.

Londoño Salazar, M. (2017). La importancia de la psicoterapia cognitivo-conductual en el tratamiento de los trastornos mentales. *Poiésis*, (33), 139-145. <https://doi.org/10.21501/16920945.2504>.

Richmond, K.J. (2019). Mental Illness in young adult literature. Exploring real struggles through fictional characters.

Blomso, C.Y. (2022). Representations of Anxiety Disorders in Young Adult Literature – Mental health, empathy development, and young readers in the EFL classroom. HVL Open. Recuperado en: <https://hvlopen.brage.unit.no/hvlopen-xmlui/handle/11250/3021173>

Banyan Treatment Centers.(2024). Cartoon Characters with mental disorders. Banyan Mental Health. Recuperado de: <https://www.banyanmentalhealth.com/2023/04/05/cartoon-characters-with-mental-disorders/>

Antunes, A., Campos, J., Guimaraes, M., Días, J., Santos, P.A. (2023) Prompting for Socilly Intelligent Agents with ChatGPT. Recuperado de: <https://dl.acm.org/doi/pdf/10.1145/3570945.3607303>

Lima, E. S. de, Feijó, B., & Furtado, A. L. (2018). Player behavior and personality modeling for interactive storytelling in games. Entertainment Computing, 28, 32-48.

DataCamp. (2024). What is Prompt Engineering? A Detailed Guide For 2024. Retrieved from <https://www.datacamp.com/blog/what-is-prompt-engineering-the-future-of-ai-communication>

Ducheneaut, N., Wen, M. H., Yee, N., & Wadley, G. (2014). Avatar creation in virtual worlds: Behaviors and motivations. *Computers in Human Behavior*, 34, 213-218.

Dunn, R. A., & Guadagno, R. E. (2012). My avatar and me – Gender and personality predictors of avatar-self discrepancy. *Computers in Human Behavior*, 28(1), 97-106. Science direct . Recuperado de : https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0747563211001701

**Anexo A: Título**

(Si hubiere anexos. Ver requerimientos de anexos obligatorios para trabajos de carreras relacionadas a las artes)

**Anexo B: Título**

(Si hubiere anexos. Ver requerimientos de anexos obligatorios para trabajos de carreras relacionadas a las artes)

**Anexo C: Título**

(Si hubiere anexos. Ver requerimientos de anexos obligatorios para trabajos de carreras relacionadas a las artes)

Se recomienda iniciar cada anexo en una nueva hoja. Se puede incluir anexos adicionales (ANEXO D: TÍTULO, ANEXO E: TÍTULO, ANEXO F: TÍTULO, etc.) de conforme la necesidad de presentación de los mismos en el trabajo. Ver requerimientos de anexos obligatorios para trabajos de carreras relacionadas a las artes.