



Facultad de Informática
Universidad Complutense de Madrid

ANUNCIO DE CONFERENCIA

Aplicación de la Inteligencia Computacional para Generación de Contenidos en Videojuegos

Dr. Francisco Fernández de Vega

Profesor Titular de Arquitectura y Tecnología de Computadores,
Universidad de Extremadura

Sala de Grados • 18 de mayo de 2010 • 12: 00
entrada libre hasta completar el aforo

resumen:

La Inteligencia Computacional ha conseguido un éxito notable en los últimos años. Surgida al amparo de la Inteligencia Artificial, en las últimas décadas ha mostrado un florecimiento notable: el número de técnicas incluidas en el término a crecido de manera importante, y los problemas reales que ha enfrentado son de lo más variopinto: Visión por Computador, Diseño electrónico, planificación de trabajos, modelado de sistemas, procesamiento del lenguaje, diseño de interfaces hombre-máquina, vida artificial, etc. Uno de los campos que con más fuerza está incorporando nuevas técnicas de Inteligencia Computacional se enmarca en la industria del ocio: generación de contenidos para videojuegos.

En esta charla se realizará un recorrido de las aplicaciones de la IC en la industria del videojuego, las líneas de investigación actual y algunos resultados de interés. En particular se mostrará la aplicación de la Programación Genética (PG) y algunos resultados obtenidos y utilizados en videojuegos 3D. Se mostrará la utilidad de la PG en general, y su aplicación particular para el diseño gráfico. Se mostrarán los resultados más recientes obtenidos, y su aplicación en el juego Chapas:

http://www.youtube.com/watch?v=aMywXJI_xwU

sobre Francisco Fernández de Vega:

Francisco Fernández de Vega se doctoró en la Universidad de Extremadura (Uex) en 2001. Ha sido Director del Servicio de informática de la Uex, y subdirector de investigación del Centro Universitario de Mérida. Actualmente es director del grupo de investigación GEA (Grupo de Evolución Artificial). Ha publicado más de 140 artículos en congresos y revistas, trabajando en líneas de investigación relacionadas con la Computación Distribuida, con particular interés en sistemas Desktop Grid, e Inteligencia Computacional, Programación Genética y Automatas Celulares. Ha co-editado varios números especiales de revista y el libro *Parallel and Distributed Computational Intelligence*.

Forma parte del comité director del Congreso Español de Algoritmos Evolutivos y Bioinspirados y de varios Workshops internacionales (1st and 2nd Workshop on Parallel Bioinspired Algorithms, and 1st and 2nd Workshop on Parallel Architectures and Bioinspired Algorithms). Ha presentado tutoriales invitados en varias conferencias internacionales (CEC, PPSN).