

Generación automática de contenidos para Videojuegos mediante Programación Genética

Prof. Francisco Fernández de Vega
Universidad de Extremadura

Facultad de Informática
Aula 5 • 18 de abril de 2016 • 13:00
Entrada libre hasta completar el aforo

Resumen:

La pujante industria del videojuego requiere de amplios equipos de diseño y programación capaces de crear todos los contenidos necesarios para que los productos de calidad tengan éxito en el mercado: gráficos, sonido, mundos virtuales, argumento, guiones...

Cada vez más se hace necesaria la utilización de métodos que permitan generar los contenidos de forma semiautomática, liberando así a los equipos de diseño y desarrollo de tareas que puedan ser mecanizables, y reduciendo por tanto los costes de desarrollo.

En esta conferencia revisaremos la aplicación de técnicas evolutivas a la generación de contenidos. En particular hablaremos de Programación Genética y sus aplicaciones para crear familias de terrenos.

Sobre Francisco Fernández:

Profesor Titular de la Uex en el área ATC de la Universidad de Extremadura. Licenciado en Informática por la Universidad de Sevilla en 1993, y Doctorado Europeo y premio extraordinario de Doctorado por la Universidad de Extremadura en 2001.

Su investigación se centra en el estudio de modelos de cómputo paralelo y distribuido para la mejora de Algoritmos Bioinspirados, con aplicaciones en el mundo del Arte y la Música. Ha publicado más de 200 artículos científicos en revistas y congresos de impacto, y a editado números especiales en las revistas *Soft Computing*, *Parallel Computing*, *Journal of Parallel and Distributed Computing* y ha editado los libros *Parallel and Distributed Computational Intelligence and Parallel Architectures and Bioinspired Algorithms*, con Springer.

Actualmente es co-chair de la Task Force on Creative Intelligence, IEEE Computational Intelligence Society, y co-chair of EvoPar, parte de EvoApplications, la más relevante conferencia europea sobre aplicaciones de los algoritmos evolutivos.

Su trabajo en el mundo de la creatividad, arte y videojuegos fue premiado con el 2013 ACM GECCO Art, Design and Creativity Competition. Dirigió el desarrollo del videojuego Chapas, primer videojuego 3D realizado en Extremadura con Software Libre.