



---

Antonio A. Sánchez Ruiz-Granados es profesor Contratado Doctor en el Dpto. de Ingeniería del Software e Inteligencia Artificial de la Universidad Complutense de Madrid (UCM). Obtuvo el título de Ingeniero en Informática en 2002 en la UCM. Tras trabajar algunos años en el sector de las telecomunicaciones, consiguió el título de Doctor en Informática en 2010 en la misma universidad con una tesis dirigida por Pedro A. González Calero y M<sup>a</sup> Belén Díaz Agudo sobre con el uso de ontologías en problemas de planificación.

Actualmente su investigación se centra en el uso de distintas técnicas de Inteligencia Artificial (aprendizaje automático, razonamiento basado en casos, representación de conocimiento y razonamiento, búsqueda heurística, ...) aplicadas al dominio de los videojuegos. Es miembro del Grupo de investigación en Aplicaciones de Inteligencia Artificial (GAIA) junto con el que ha participado en distintos proyectos de investigación nacionales y europeos. Ha publicado numerosos artículos en prestigiosas revistas y congresos internacionales, y forma parte del comité de programa de algunas de las conferencias más relevantes de su área (AAAI, IJCAI, ICCBR, ...).

Respecto a su labor docente, ha impartido distintas asignaturas de Grado y Máster desde 2005, obteniendo varias evaluaciones muy positivas o excelentes. En los últimos años su docencia se ha centrado en asignaturas relacionadas con inteligencia artificial, programación y algoritmia, desarrollo de sistemas interactivos y desarrollo de videojuegos. También es profesor de los títulos propios de Diseño y Desarrollo de Videojuegos de la UCM desde 2005.

Desde 2017 dirige los Cursos de Formación en Informática de la UCM.