



Fecha del CVA	24/01/2020
----------------------	------------

Parte A. DATOS PERSONALES

Nombre y apellidos	Federico Peinado Gil		
DNI/NIE/Pasaporte	04206092J	Edad	40
Nº identificación del investigador	Researcher ID	B-2423-2009	
	Código Orcid	orcid.org/0000-0002-8893-0020	

A.1. Situación profesional actual

Organismo	Universidad Complutense de Madrid		
Dpto. / Centro	Dpto. Ing. del Software e Inteligencia Artificial / Fac. Informática		
Dirección	c\ Profesor José García Santesmases s/n		
Teléfono	+34 653226142	Correo electrónico	fpeinado@ucm.es
Cat. profesional	Profesor Contratado Doctor	Fecha inicio	1/10/2013
Espec. cód. UNESCO	1203 Ciencia de los Ordenadores – 04 Inteligencia Artificial		
Palabras clave	Narrativa, Inteligencia Artificial, Videojuegos, Realidad Virtual		

A.2. Formación académica

Licenciatura/Grado/Doctorado	Universidad	Año
Doctor Europeo en Ingeniería Informática	Universidad Complutense de Madrid	2008
Diploma de Estudios Avanzados	Universidad Complutense de Madrid	2004
Ingeniero en Informática	Universidad Complutense de Madrid	2002

A.3. Indicadores generales de calidad de la producción científica

Los principales datos del currículum investigador, que podrán ser detallados más extensamente después, son los siguientes: 1 sexenio reconocido (2004-2011), 2 tesis doctorales codirigidas, 6 artículos publicados en revistas indexadas en JCR, más de 25 artículos publicados en congresos, 1 capítulo de libro, más de 20 conferencias impartidas por invitación y 965 citas según Google Scholar con un índice h de 16 y un índice i10 de 20. Participación en 7 proyectos de investigación del plan nacional, 4 proyectos de financiación competitiva autonómica, 1 proyecto BBVA, y un grupo de investigación reconocido. Participación en proyectos de transferencia (1 AVANZA y 1 CENIT). Participación (1 Artículo 83 y 1 Artículo 11) y dirección (1 Artículo 83) en contratos con empresas. Investigador principal en 1 proyecto Santander-UCM, y de 1 proyecto de innovación educativa (además de participar en otro).

Parte B. RESUMEN LIBRE DEL CURRÍCULUM

Federico Peinado es Profesor Contratado Doctor en la Facultad de Informática de la Universidad Complutense de Madrid, con dos quinquenios reconocidos, y fue director del Máster en Producción de Videojuegos Multiplataforma de la Universidad de Alcalá y Electronic Arts desde 2012 a 2014. Lleva desde 2004 investigando en diversos temas de Informática del Entretenimiento e Inteligencia Artificial, incluyendo Narración Interactiva, Creatividad Computacional, Generación de Historias, Modelado de Usuario, Ontologías y Representación de Conocimiento, utilizando Tecnologías como Web Semántica, Razonamiento Basado en Casos y Sistemas Multiagente. Desde 2014 ha centrado sus esfuerzos en coordinar un laboratorio de investigación especializado en la aplicación de nuevas tecnologías para videojuegos, abriendo líneas innovadoras e impartiendo conferencias y realizando divulgación en torno a la Realidad Virtual y la Inteligencia Artificial para Videojuegos. Este laboratorio forma parte del grupo de investigación UCM sobre Procesamiento del Lenguaje Natural, que consta actualmente de 10 doctores (6 formados internamente) y 7 doctorandos. El trabajo del grupo está reconocido internacionalmente y respaldado por publicaciones de prestigio, además de contar con participaciones en proyectos europeos en colaboración.

Parte C. MÉRITOS MÁS RELEVANTES

C.1. Publicaciones

Capítulos de libro

Virginia Francisco, Federico Peinado, Raquel Hervás, Pablo Gervás: Semantic Web: Standards, Tools and Ontologies Semantic Web Approaches to the Extraction and Representation of Emotions in Texts. NOVA Publishers. Páginas, inicial: 127 (2010)

Artículos en revistas científicas

Jaume Esteve y Federico Peinado. Retos para diseñar una metodología para el estudio de la historia del videojuego en España. Comunicación y Métodos 1 (2), 181-195 (2019)

Raquel Hervás, Javier Arroyo, Virginia Francisco, Federico Peinado, Pablo Gervás: Influence of personal choices on lexical variability in referring expressions. Natural Language Engineering. Volumen: 22(2). Páginas, inicial: 257 final: 290 (2016)

Virginia Francisco, Raquel Hervás, Federico Peinado, Pablo Gervás: EmoTales: Creating a Corpus of Folk Tales with Emotional Annotations. Language Resources and Evaluation. Volumen: 46(3). Páginas, inicial: 341 final: 381 (2011)

Federico Peinado, Virginia Francisco, Raquel Hervás, Pablo Gervás: Assessing the Novelty of Computer-Generated Narratives using Empirical Metrics. Minds and Machines. Volumen: 20(4). Páginas, inicial: 565 final: 588 (2010)

Virginia Francisco, Pablo Gervás, Federico Peinado: Ontological Reasoning for Improving the Treatment of Emotions in Text. Knowledge and Information Systems. Volumen: 25(3). Páginas, inicial: 421 final: 443 (2010)

Federico Peinado, Pablo Gervás: Evaluation of Automatic Generation of Basic Stories. New Generation Computing, Special issue: Computational Creativity. ISSN 0288-3635. Ohmsha Springer. Volumen: 24, 3. Páginas, inicial: 289 final: 302 (2006)

Pablo Gervás, Belén Díaz-Agudo, Federico Peinado, Raquel Hervás: Story Plot Generation based on CBR. Knowledge Based Systems, Special issue: AI-2004. Volumen: 18,4-5 Páginas, inicial: 235 final: 242 (2005)

Conferencias Internacionales

Maximiliano Miranda, Antonio A. Sánchez-Ruiz y Federico Peinado. Towards Human-Like Bots Using Online Interactive Case-Based Reasoning. International Conference on Case-Based Reasoning (ICCBR), Otzenhausen, Alemania, 2019.

Manuel López Ibáñez, Nahum Álvarez y Federico Peinado. Assessing the Effect of Adaptive Music on Player Navigation in Virtual Environments. International Conference on Digital Audio Effects (DAFx), Aveiro, Portugal. 2018.

Maximiliano Miranda, Antonio A. Sánchez-Ruiz y Federico Peinado. A CBR Approach for Imitating Human Playing Style in Ms. Pac-Man Video Game. International Conference on Case-Based Reasoning (ICCBR), Stockholm, Sweden. 2018.

Manuel López Ibáñez, Nahum Álvarez y Federico Peinado. Towards an Emotion-Driven Adaptive System for Video Game Music. Advances in Computer Entertainment Conference (ACE). LNCS 10714. Springer Cham. Londres, UK, 2017.

Gabriel Peñas y Federico Peinado. An Approach to Basic Emotion Recognition through Players Body Pose Using Virtual Reality Devices. Advances in Computer Entertainment Conference (ACE). LNCS 10714. Springer Cham. Londres, UK, 2017.

Nahum Álvarez, Federico Peinado: Exploring Body Language as Narrative Interface. Oyarzun, D., Peinado, F., Young, R.M., Elizalde, A., Mendez, G. (Eds.): International Conference on Interactive Digital Storytelling. LNCS 7648. Springer Verlag, 2012.

Federico Peinado, Marc Cavazza, David Pizzi: Revisiting Character-Based Affective Storytelling under a Narrative BDI Framework. 1st International Conference on Interactive Digital Storytelling (ICIDS). Volumen: 5334. Springer Verlag, 2008.

Carlos León, Federico Peinado, Álvaro Navarro, Héctor Cortiguera: An Intelligent Plot-Centric Interface for Mastering Computer Role-Playing Games. 1st International Conference on Interactive Digital Storytelling (ICIDS). In Spierling, U. and Szilas, N. (Eds.). Lecture Notes in Computer Science. Volumen: 5334. Springer Verlag, 2008.

Federico Peinado, Álvaro Navarro: RCEI: An API for Remote Control of Narrative Environments. 4th International Conference on Virtual Storytelling: Using Virtual Reality Technologies for Storytelling (ICVS). In Cavazza, M. and Donikian, S. (Eds.). Lecture Notes in Computer Science. Volumen: 4871. Springer Verlag, 2007.

Héctor Gómez-Gauchía, Federico Peinado: Automatic Customization of Non-Player Characters Using Players Temperament. 3rd International Conference on Technologies for Interactive Digital Storytelling and Entertainment (TIDSE). In Göbel, S., Malkewitz, R., Iurgel, I. (Eds.). Lecture Notes in Computer Science. Volumen: 4326. Springer Verlag, 2006.

Pablo Gervás, Birte Lönneker-Rodman, Jan Christoph Meister, Federico Peinado: Narrative Models: Narratology Meets Artificial Intelligence. Satellite Workshop: Toward Computational Models of Literary Analysis. 5th International Conference on Language Resources and Evaluation, 2006.

Federico Peinado: Interactive Digital Storytelling: Automatic Direction of Virtual Environments. Upgrade. Monograph: Virtual Environments. CEPIS-ATI. Volumen: VII, 2, 2006.

Federico Peinado, Pablo Gervás: A Generative and Case-based Implementation of Proppian Morphology. Proceedings of the 17th Joint International Conference of the Association for Computers and the Humanities and the Association for Literary and Linguistic Computing (ACH/ALLC), 2005.

Belén Díaz-Agudo, Pablo Gervás, Federico Peinado: A Case Based Reasoning Approach to Story Plot Generation. Advances in Case-Based Reasoning. Proceedings of the 7th European Conference on Case Based Reasoning. Lecture Notes in Artificial Intelligence 3155 Páginas, inicial: 142 final: 156. Springer Verlag, 2004.

Federico Peinado, Pablo Gervás: Transferring Game Mastering Laws to Interactive Digital Storytelling. Proceedings of the 2nd International Conference on Technologies for Interactive Digital Storytelling and Entertainment. Lecture Notes in Computer Science, 2004.

C.2. Proyectos

Título del proyecto: Comunicación efectiva a través de la Realidad Virtual y las Tecnologías Educativas. Entidad financiadora: Fundación BBVA. Entidades participantes: Universidad Complutense de Madrid. Duración, desde: 1/1/2018 hasta: 31/12/2019. Subvención: 100.000 €.

Título del proyecto: Interfaces de Comunicación Narrativa para Aplicaciones de Realidad Virtual (NarraKit VR - PR41/17-21016). Entidad financiadora: Banco Santander y Universidad Complutense de Madrid. Duración, desde: 1/1/2018 hasta: 31/12/2018. Subvención: 5.000 €.

Título del proyecto: Navegación basada en Ontologías Mediante la Verbalización de Mensajes de Ayuda (NOVA - TIN2009-14659-C03-01). Entidad financiadora: Ministerio de Ciencia y Tecnología. Plan Nacional de investigación (Tecnologías de la Información). Duración, desde: 1/10/2010 hasta: 31/12/2012 (extendido a 31/12/2013). Subvención: 183.800 €.

Título del proyecto: Galante: Generación de lenguaje natural para textos con emociones (TIN2006-14433-C02-01). Entidad financiadora: Ministerio de Educación y Ciencia. Plan Nacional de investigación (Tecnologías de la Información). Duración, desde: 1/10/2006 hasta: 30/9/2009. Subvención: 60.000 €.

Título del proyecto: IVERNAO: Instrucciones Verbales para la Navegación basadas en Ontologías (CCG08-UCM/TIC-4300). Entidad financiadora: Universidad Complutense de Madrid y la Dirección General de Universidades e Investigación de la Comunidad de Madrid. Entidades participantes: Universidad Complutense de Madrid y Universidad Politécnica de Madrid. Duración, desde: 1/1/2009 hasta: 31/12/2009. Subvención: 7.000 €.

Título del proyecto: Análisis de las Metodologías de Diseño Aplicadas al Desarrollo de Videojuegos (178-04-08). Formando parte del programa de Diseño Gráfico en la Línea de Nuevas Técnicas y Tecnologías de Expresión y Representación, como investigador a título personal ad-honorem. Entidad financiadora: Proyecto Educativo Institucional (PEI), Colombia. Entidades participantes: Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano. Duración, desde: 1/9/2008 hasta: 30/09/2009.

Título del proyecto: ArDISIA: Arquitectura para el desarrollo e integración de simulaciones interactivas en el aprendizaje, subproyecto de MoNSIA: Modelos Narrativos para Simulaciones Interactivas en el Aprendizaje (TIN2005-09382-C02-01). Entidad financiadora: Ministerio de Educación y Ciencia. Plan Nacional de Tecnologías Informáticas. Duración, desde: 31/12/2005 hasta: 30/12/2006. Subvención: 14.280 €.

Título del proyecto: Javy Forest: Application of Metaphor and Blending in Game Environments (HP2003-0068). Entidad financiadora: Ministerio de Ciencia y Tecnología, Acción Integrada Hispano-Portuguesa. Entidades participantes: Universidad Complutense de Madrid y Universidad de Coimbra (Portugal). Duración, desde: 1/10/2003 hasta: 30/6/2006. Subvención: 7.650 €.

Título del proyecto: Arcano: Documentación de Armazones Basada en Casos y su Aprendizaje mediante Ejemplos (TIC2002-01961). Entidad financiadora: Ministerio de Ciencia y Tecnología. Programa CICYT. Duración, desde: 1/12/2002 hasta: 30/11/2005. Subvención: 115.789 €.

C.3. Contratos, méritos tecnológicos o de transferencia

Trasferencia tecnológica en proyectos Universidad-Empresa

Formación Profesional en Producción de Videojuegos – Acuerdo Art.83 entre Telefónica Educación Digital S.L. y Universidad Complutense de Madrid. Duración marzo 2016-septiembre 2016.

AutoIndexer - Investigación y desarrollo de metodologías y recursos terminológicos de apoyo para los procesos de indexación de informes clínicos en áreas de BioMedicina y Salud (TSI-020100-2009-252). Entidad financiadora: Ministerio de Industria, Turismo y Comercio. Plan AVANZA I+D. Entidades participantes: Universidad Complutense de Madrid. Duración, desde: 1/4/2009 hasta: 1/1/2011. Subvención: 54.270 €.

INREDIS: Interfaces de Relación con el entorno para personas con Discapacidad. Entidad financiadora: Ministerio de Industria, Turismo y Comercio. Programa CENIT - Iniciativa Ingenio 2010. Entidades participantes: Consorcio de 16 empresas liderada por Technosite (Fundosa Teleservicios S.A.). Participación de 17 organismos de investigación (entre ellos, la Universidad Complutense de Madrid). Duración, desde: 1/1/2007 hasta: 31/12/2010. Subvención: 23.615.505 € (50.000 € para el grupo de investigación al que pertenecía).