

Parte A. DATOS PERSONALES

Fecha del CVA 24/01/2020

Nombre y apellidos	Antonio Alejandro Sánchez Ruiz-Granados		
DNI/NIE/pasaporte	11847389C	Edad	40
Núm. identificación del investigador	Researcher ID	L-1278-2014	
	Código Orcid	0000-0003-0034-1254	

A.1. Situación profesional actual

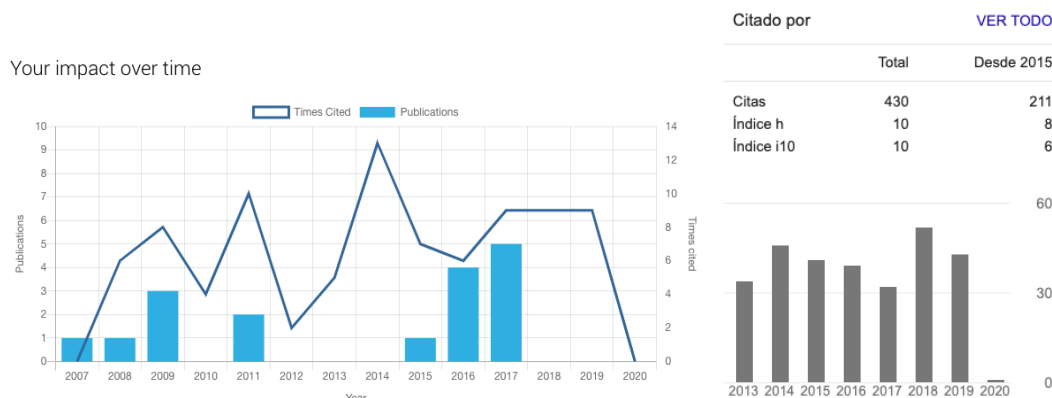
Organismo	Universidad Complutense de Madrid		
Dpto./Centro	Dpto. de Ingeniería del Software e Inteligencia Artificial Facultad de Informática		
Dirección	C/ Profesor José García Santesmases, nº 9. 28040. Ciudad Universitaria. Madrid		
Teléfono	913947518	Correo electrónico	antsanch@ucm.es
Categoría profesional	Profesor Contratado Doctor	Fecha inicio	15/12/2015
Espec. cód. UNESCO	120304		
Palabras clave	Razonamiento basado en casos, ontologías, aprendizaje automático, videojuegos		

A.2. Formación académica (título, institución, fecha)

Licenciatura/Grado/Doctorado	Universidad	Año
Ingeniero en Informática	Universidad Complutense de Madrid	2002
Doctor en Informática	Universidad Complutense de Madrid	2010

A.3. Indicadores generales de calidad de la producción científica (véanse instrucciones)

- Sexenios de investigación: 0
- Tesis doctorales dirigidas en los últimos 10 años: 0
- Publicaciones por cuartiles (JCR/SJR): Q1: 0, Q2: 4, Q3: 2, Q4: 1
- Publicaciones en conferencias CORE (Conference Ranking Exercise): A: 1, B: 12, C:2
- Web of Science: Citas totales: 88 Índice h: 4 Citas/ítem: 5.5 Citas/año: 6.8
- Google Scholar: Citas totales: 430 Índice h: 10 Índice i10: 10
<http://scholar.google.es/citations?user=hy1WfJkAAAAJ&hl=es&oi=sra>



- Acceso a publicaciones en DBLP
http://www.informatik.uni-trier.de/~ley/pers/hd/s/S=acute=nchez=Ruiz=Granados:Antonio_A=

Parte B. RESUMEN LIBRE DEL CURRÍCULUM (*máximo 3500 caracteres, incluyendo espacios en blanco*)

Ingeniero en Informática (2002) y Doctor en Informática (2010) por la Universidad Complutense de Madrid. Comienzo mi experiencia profesional en el sector privado trabajando en empresas del sector de las telecomunicaciones, diseñando y desarrollando sistemas de telefonía empresarial (ADATEL Telecomunicaciones, S.A. 2002-2004; Valor Informático Valor Añadido, S.A.L. 2004-2005). A partir de 2005, decido dar un giro a mi trayectoria profesional e inicio mi andadura como profesor e investigador en la Facultad de Informática de la UCM donde he ocupado distintas figuras docentes y actualmente desempeño mi labor como profesor Contratado Doctor. Cuento, por tanto, con 3 años de experiencia en el sector privado y 15 años de experiencia como docente e investigador a tiempo completo en la universidad pública.

Miembro del grupo de investigación GAIA (*Group of Artificial Intelligence Applications*) de la UCM, donde he colaborado como investigador a tiempo completo en 4 proyectos del Plan Nacional de Investigación, 1 proyecto Europeo y varias redes temáticas financiadas a través de convocatorias públicas. Durante estos años he publicado más de 35 publicaciones científicas en diversos congresos y revistas incluyendo algunos de los más prestigiosos del área.

Soy miembro del comité de programa de conferencias importantes en mi área de investigación (*International Joint Conference on Artificial Intelligence, ICJAI; AAAI Conference on Artificial Intelligence, AAAI; International Conference on Case-Based Reasoning, ICCBR; International Conference of the Florida Artificial Intelligence Research Society, FLAIRS*) así como revisor de varias revistas indexadas en el JCR.

Me interesa especialmente la aplicación y combinación de distintas técnicas de Inteligencia Artificial para la resolución de problemas en distintos dominios. Mis principales líneas de investigación estudian los sistemas de Razonamiento Basado en Casos, la representación de conocimiento estructurado (Ontologías) y el Aprendizaje Automático aplicados al dominio de los Videojuegos.

Parte C. MÉRITOS MÁS RELEVANTES (*ordenados por tipología*)**C.1. Publicaciones**

- Antonio Tenorio-Fornés, Viktor Jacynycz, David Llop-Vila, Antonio A. Sánchez-Ruiz, Samer Hassan: Towards a Decentralized Process for Scientific Publication and Peer Review using Blockchain and IPFS. HICSS 2019: 1-10. **CORE A.**
- Diana Sofía Lora Ariza, Antonio A. Sánchez-Ruiz, Pedro A. González-Calero: Towards Finding Flow in Tetris. ICCBR 2019: 266-280. **CORE B.**
- Maximiliano Miranda, Antonio A. Sánchez-Ruiz, Federico Peinado: Towards Human-Like Bots Using Online Interactive Case-Based Reasoning. ICCBR 2019: 314-328. **CORE B.**
- Maximiliano Miranda, Antonio A. Sánchez-Ruiz, Federico Peinado: A CBR Approach for Imitating Human Playing Style in Ms. Pac-Man Video Game. ICCBR 2018: 292-308. **CORE B.**
- Guillermo Jiménez-Díaz, Pedro Pablo Gómez-Martín, Marco Antonio Gómez-Martín, Antonio A. Sánchez-Ruiz: Similarity metrics from social network analysis for content recommender systems. AI Commun. 30(3-4): 223-234 (2017). **JCR-SCI 2017: Computer Science, Artificial Intelligence: 0.461 (127/132, Q4).**
- Antonio A. Sánchez-Ruiz, Santiago Ontañón: Structural plan similarity based on refinements in the space of partial plans. Computational Intelligence 33(4): 926-947 (2017). **JCR-SCI 2017: Computer Science, Artificial Intelligence: 1.352 (80/132, Q3)**
- Antonio A. Sánchez-Ruiz, Maximiliano Miranda: A machine learning approach to predict the winner in StarCraft based on influence maps. Entertainment Computing 19: 29-41

- (2017). **SJR 2016: Computer Science, Human-Computer Interaction 0.48 (48/276, Q2)**
- Diana Sofía Lora Ariza, Antonio A. Sánchez-Ruiz, Pedro A. González-Calero: Time Series and Case-Based Reasoning for an Intelligent Tetris Game. ICCBR 2017: 185-199. **CORE B.**
 - Antonio A. Sánchez-Ruiz, Guillermo Jiménez-Díaz, Pedro Pablo Gómez-Martín, Marco Antonio Gómez-Martín: Case-Based Recommendation for Online Judges Using Learning Itineraries. ICCBR 2017: 315-329. **CORE B.**
 - Antonio A. Sánchez-Ruiz, Santiago Ontañón, Pedro A. González-Calero, Enric Plaza: Measuring similarity of individuals in description logics over the refinement space of conjunctive queries. J. Intell. Inf. Syst. 47(3): 447-467 (2016). **JCR 2016: Computer Science, Artificial Intelligence : 1.294 (87/133, Q3)**
 - Helmut Prendinger, Nahum Álvarez, Antonio A. Sánchez-Ruiz, Marc Cavazza, Joao Catarino, João Oliveira, Rui Prada, Shuji Fujimoto, Mika Shigematsu: Intelligent Biohazard Training Based on Real-Time Task Recognition. TiiS 6(3): 21:1-21:32 (2016). **SJR 2015: Computer Sciences, Human-Computer Interaction 0.358 (67/276, Q2).**
 - Viktor Jacynycz, Adrian Calvo, Samer Hassan, Antonio A. Sánchez-Ruiz: Betfunding: A Distributed Bounty-Based Crowdfunding Platform over Ethereum. DCAI 2016: 403-411
 - Diana Lora, Antonio A. Sánchez-Ruiz, Pedro A. González-Calero, Marco Antonio Gómez-Martín: Dynamic Difficulty Adjustment in Tetris. FLAIRS Conference 2016: 335-339. **CORE C.**
 - Guillermo Jiménez-Díaz, Pedro Pablo Gómez-Martín, Marco Antonio Gómez-Martín, Antonio A. Sánchez-Ruiz: Similarity Metrics from Social Network Analysis for Content Recommender Systems. ICCBR 2016: 203-217. **CORE B.**
 - Nahum Álvarez, Antonio A. Sánchez-Ruiz, Marc Cavazza, Mika Shigematsu, Helmut Prendinger: Narrative Balance Management in an Intelligent Biosafety Training Application for Improving User Performance. I. J. Artificial Intelligence in Education 25(1): 35-59 (2015). **SJR 2015: Social Sciences, Education 0.567 (292/914, Q2)**
 - Antonio A. Sánchez-Ruiz, Santiago Ontañón: Least Common Subsumer Trees for Plan Retrieval. ICCBR 2014: 405-419. **CORE B.**
 - Antonio A. Sánchez-Ruiz-Granados, Santiago Ontañón, Pedro A. González-Calero, Enric Plaza: Refinement-Based Similarity Measure over DL Conjunctive Queries. ICCBR 2013: 270-284. **CORE B.**
 - Ricardo Palma, Antonio A. Sánchez-Ruiz-Granados, Marco Antonio Gómez-Martín, Pedro Pablo Gómez-Martín, Pedro A. González-Calero: Combining Expert Knowledge and Learning from Demonstration in Real-Time Strategy Games. ICCBR 2011: 181-195. **CORE B.**
 - Antonio A. Sánchez-Ruiz-Granados, Santiago Ontañón, Pedro A. González-Calero, Enric Plaza: Measuring Similarity in Description Logics Using Refinement Operators. ICCBR 2011: 289-303. **CORE B.**
 - Antonio A. Sánchez-Ruiz-Granados, Pedro A. González-Calero, Belén Díaz-Agudo: Abstraction in Knowledge-Rich Models for Case-Based Planning. ICCBR 2009: 313-327. **CORE B.**
 - Antonio A. Sánchez-Ruiz-Granados, David Llansó, Marco Antonio Gómez-Martín, Pedro A. González-Calero: Authoring Behaviour for Characters in Games Reusing Abstracted Plan Traces. IVA 2009: 56-62. **CORE B.**
 - Juan A. Recio-García, Guillermo Jiménez-Díaz, Antonio A. Sánchez-Ruiz-Granados, Belén Díaz-Agudo: Personality aware recommendations to groups. RecSys 2009: 325-328. **CORE B.**
 - Antonio A. Sánchez-Ruiz-Granados, Pedro Pablo Gómez-Martín, Belén Díaz-Agudo, Pedro A. González-Calero: Adaptation through Planning in Knowledge Intensive CBR. ECCBR 2008: 503-517. **CORE B.**
 - Belén Díaz-Agudo, Pedro A. González-Calero, Juan A. Recio-García, Antonio A. Sánchez-Ruiz-Granados: Building CBR systems with jcolibri. Sci. Comput. Program. 69(1-3): 68-75 (2007). **JCR 2007: Computer Science, Software Engineering 0.832 (40/84, Q2)**

C.2. Proyectos

- Miembro del equipo investigador a tiempo completo del proyecto “CBREx: Razonamiento basado en casos para la explicación de sistemas inteligentes” financiado con 79.618€ por el Ministerio de Economía, Industria y Competitividad (**TIN2017-87330-R**).
- Miembro del equipo investigador a tiempo completo del proyecto “PerSO: Personalización social en sistemas de recomendación” financiado con 67.000€ por el Ministerio de Economía y Competitividad (**TIN2014-55006-R**).
- Miembro del equipo investigador a tiempo completo del proyecto “NEXT-CBR: Evolución del razonamiento basado en casos para aplicaciones con Múltiples fuentes de experiencia y ricas en conocimiento” financiado con 179.564€ por el Ministerio de Ciencia e Innovación (**TIN2009-13692-C03-03**).
- Miembro del equipo investigador a tiempo completo del proyecto “MID-CBR: un modelo integrador para el desarrollo de sistemas de Razonamiento Basado en Casos” financiado con 43.197€ por el Ministerio de Ciencia e Innovación (**TIN2006-15140-C03-02**).
- Miembro del equipo investigador del proyecto “Plataforma middleware para desarrollo de una nueva generación de mundos virtuales sociales en 3D para jugadores casuales” financiado con 284.969€ por el Ministerio de Industria Turismo y Comercio (**TSI-020110-2009-205**).
- Miembro de la “Red Temática Española de Web Semántica” financiado con 12.000€ por el Ministerio de Educación y Ciencia (**TSI2007-29712-E**).
- Miembro de la “Red temática española de Linked Data” financiado con 22.000€ por el Ministerio de Ciencia e Innovación (**TIN2010-10811-E**).

C.5. Estancias en centros de I+D+i

- Estancia en Teesside University (Middlesbrough, Reino Unido) colaborando con el profesor Marc Cavazza. Fecha: 2013, Duración: 1 mes, Tipo: postdoctoral
- Estancia en Lehigh University (Bethlehem, Estados Unidos) bajo la supervisión del profesor Hector Muñoz-Ávila. Fecha: 2007, Duración: 3 meses, Tipo: predoctoral

C.6. Otros méritos

Revisor en revistas indexadas

- Journal of Ambient Intelligence and Smart Environments (ISSN 1876-1364)
- IEEE Transactions on Computational Intelligence and AI in Games (1943-068X)

Miembro de comité de programa de congresos

- AAAI Conference on Artificial Intelligence (AAAI): 2018-actualidad
- International Joint Conference on Artificial Intelligence (IJCAI): 2016-actualidad
- International Conference on Case-Based Reasoning (ICCBR): 2012-actualidad
- International Florida Artificial Intelligence Research Society Conference (FLAIRS): 2012-actualidad
- Congreso de la Sociedad Española para las Ciencias del Videojuego (CoSECiVi): 2016-actualidad
- International Conference on Simulation and Modeling Methodologies, Technologies and Applications (SIMULTECH): 2015

Organización de eventos

- Conference organization: International Conference on Case-Based Reasoning (ICCBR) 2017, 2018, 2019.
- Special track chair: Special Track on Case-Based Reasoning in FLAIRS 2012
- Workshop chair: Workshop on Case-Based Reasoning for Computer Games in ICCBR 2010, 2011.