



ENTREVISTA

# Carlos Cetina: "Dentro de unos años nos conectaremos a un videojuego para trabajar"

Carlos Cetina (Zaragoza, 1982) dirige el grupo Software Variability for Internet of Things de la USJ. Su corazón se quedó en los videojuegos de los noventa.

CONTENIDO EXCLUSIVO | NOTICIA ACTUALIZADA 19/10/2021 A LAS 05:00  
MARÍA PILAR PERLA MATEO



El investigador en ingeniería de software Carlos Cetina, en el campus de la Universidad San Jorge | Francisco Jiménez

**Su grupo de la Universidad San Jorge se ha convertido en el primer equipo de españoles que logra una medalla en los premios Humies. De bronce, pero el oro fue para investigadores de Google y de Stanford, nada menos.**

Son como los Óscar de la computación evolutiva. Valoran lo que realmente supone un avance. Nosotros hemos desarrollado un motor de sugerencias de contenido de videojuegos que reduce el trabajo de los desarrolladores de 10 meses a 5 horas.

MÁS INFORMACIÓN |

- Reconnocimiento internacional a la Universidad San Jorge en computación evolutiva**
- Un motor de sugerencias genera nuevos contenidos para videojuegos en tan solo unas horas**

¿Por qué es tan rompedor?

Inspirándonos en la biología, en cómo los seres vivos se cruzan y mutan, lo novedoso es que el propio software nos ayuda a hacer software. Más allá del mundo del videojuego, se abre un nuevo campo donde está todo por probar y explorar y que tiene potencial para revolucionar la forma en que se desarrolla cualquier tipo de software, desde el que conduce los coches autónomos hasta el que permite la exploración espacial profunda o el que controla un marcapasos. Hoy, hay software hasta en una humilde cafetera.

*"Hoy, la complejidad del software es tan abrumadora que supera la capacidad de los ingenieros. No hacen más porque no pueden; y no se resuelve poniendo más ingenieros. Hoy los humanos no somos capaces de construir todo ese software que necesitamos"*

¿No es demasiada invasión?

Hoy, la complejidad del software es tan abrumadora que supera la capacidad de los ingenieros. No hacen más porque no pueden; y no se resuelve poniendo más ingenieros. Google maneja 2.000 millones de líneas de código y en muchas cosas dependemos de códigos software que no llegamos a entender. Hoy los humanos no somos capaces de construir todo ese software que necesitamos. Los ingenieros sufren mucho y no entienden lo que están desarrollando.

¿Cómo que no lo entienden?

Hay ejemplos de vehículos que aceleraban solos y no se encontraba el porqué. En ocasiones es anecdótico, otras puede ser inaceptable, como tener que encender y apagar un avión o un marcapasos para que funcione bien.

¿Las máquinas nos superarán en todo?

Desde la máquina de vapor, el miedo a que nos superen o reemplacen es un clásico. Las máquinas nos permiten hacer más cosas y mejor. La tecnología no se cansa, el humano sí. Hay que tener sueños mayores, como un software más ambicioso.

*"Los humanos somos buenos en unas cosas, las máquinas en otras: juguemos en equipo"*

¿En qué no le gustaría que una máquina sustituyera nunca a un humano?

Es que no se trata de sustituir sino de complementar. Los humanos somos buenos en unas cosas, las máquinas en otras: juguemos en equipo. Los desarrolladores tendrán un compañero digital. Lo que me preocupa es aquello en lo que las máquinas o el software no nos pueden ayudar. Si miras hacia delante, está todo por hacer.

MÁS INFORMACIÓN |

**Robots científicos: ¿puede una inteligencia artificial hacer ciencia?**

¿Hacia dónde vamos?

Dentro de cinco o diez años, posiblemente lo que ahora llamamos videojuego sea la plataforma en la que socialicemos, trabajemos y pasemos el tiempo libre, por lo que se convertirá en el lugar donde quieras también tener tu publicidad y tus tiendas. Como lo fue en su día la web y las apps móviles. Si somos capaces de construir todo ese software que necesitamos para "rellenar" cada edificio, para generar todo ese contenido, en unos años nos conectaremos a un videojuego para trabajar.

¿Van a faltar programadores?

La gente no es consciente de lo importante que es el software y de la dependencia que tenemos de él. A mis alumnos les digo: "El doctorado no es el título de tu tesis ni los artículos publicados, el doctorado eres tú, el doctorando". Te das cuenta de que tienes la capacidad de transformar el mundo donde pensabas que eras un espectador: desde esa humilde cafetera al satélite, el marcapasos o el coche de conducción autónoma. A muchos se les atasca la programación en primero, porque te dejas un punto y coma y nada funciona, pero una vez que eso deja de ser un problema, esos superpoderes que acabas adquiriendo para hacer la vida más fácil a los demás son una experiencia tan bonita que tendríamos que encontrar la forma de contagiar ese sentimiento.

Conforme a los criterios de [Más información](#)



Etiquetas

- Universidad San Jorge
- Videojuegos
- Tercer Milenio
- Ingeniería

COMENTARIOS |

Debes estar registrado para poder visualizar los comentarios

- [Regístrate gratis](#)
- [Iniciar sesión](#)

Pº Independencia, 29, 50001 Zaragoza  
Teléfono 976 765 000

[Política de privacidad](#) [Condiciones generales de contratación](#) [Política de cookies](#)  
[Enviar cartas al director](#) [Enviar noticia a redacción](#) [Publicidad](#)