

Reconocimiento internacional a la Universidad San Jorge en computación evolutiva

Un equipo de investigadores ha desarrollado un motor de sugerencias de videojuegos que crea nuevas entregas de forma mucho más rápida.

NOTICIA JUEVES, 29 JULIO 2021, 05:00

HERALDO.ES



Tres de los investigadores del equipo de la Universidad San Jorge que ha obtenido el galardón | usj

El grupo de investigación 'Software Variability for Internet of Things SVIT' de la

[Universidad San Jorge](#) (USJ) ha alcanzado la medalla de bronce en los **premios**

Humies, otorgados por Acm-Sigevo, la asociación de **computación evolutiva** más

prestigiosa del mundo. Este equipo ha desarrollado un **motor de sugerencias de**

contenido de videojuegos que crea expansiones de manera mucho más rápida.

Llegando a reducir el trabajo de 10 meses a cinco horas.

Los investigadores de la USJ son **los primeros españoles que logran una medalla en**

los dieciocho años de recorrido de estos galardones, que reconocen aquellos

trabajos que consiguen que un ordenador obtenga mejores resultados que los humanos,

han subrayado fuentes de la entidad académica. Los premios se fallaron el pasado 14 de

julio en una ceremonia virtual. La medalla de oro correspondió a científicos de [Google](#) y la

Universidad de Stanford.

El grupo de la San Jorge está integrado por Carlos Cetina, Jaime Font, Daniel Blasco y Mar Zamorano. Su proyecto lo publicaron en enero de 2020 en el 'Journal of Systems and Software'.

Para probar su tecnología, el equipo utilizó el videojuego 'Kromaia', desarrollado

por el estudio español Kraken Empaire para PlayStation 4 y Steam. Los enemigos finales de

cada nivel de 'Kromaia' costaron a sus desarrolladores 10 meses de dedicación, un tiempo

que con el motor de sugerencias se redujo a cinco horas de computación en un ordenador

convencional.

Pero, tal y como explica el investigador principal del grupo Carlos Cetina, **lo más**

importante es el proceso. "El cómo lo hemos hecho tiene potencial para revolucionar la

forma en la 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", explica. De hecho, el grupo SVIT ha acuñado un nuevo término en la

literatura científica para describirlo denominado Modelado Genético. "Nuestro Modelado

Genético se inspira en la biología, **el ordenador trata el contenido como una**

población de seres vivos que se cruzan entre ellos y que mutan, como ocurre

en la naturaleza".

Para guiar la evolución del contenido, el ordenador utiliza como ejemplo el material creado

previamente por los desarrolladores, simula cómo se comporta el nuevo contenido y lo

compara con el original. De este modo, se aseguran de que **el resultado es comparable**

al que hacen los desarrolladores. "Unimos lo mejor de los dos mundos: los

ordenadores son muy eficientes explorando grandes espacios de búsqueda y los

desarrolladores son mucho mejores con la creatividad", declara Carlos Cetina.

Gracias a este trabajo el grupo de investigación dirigido por Cetina ha abierto **un nuevo**

campo donde "está todo por probar y explorar". Además, el camino que están

recorriendo les ha llevado a **aliarse con investigadores de University College**

London y, a su vez, cuenta este investigador, **han atraído la atención de Facebook**

para "explorar posibilidades de colaboración".

En este contexto, Carlos Cetina asegura que **van a continuar con el trabajo en el**

contexto del desarrollo de videojuegos: "Creemos que podemos ayudar a la industria

española a ser más competitiva y a hacer frente a los titanes de la industria internacional"

Desarrollar videojuegos significa invertir tiempo

Desarrollar nuevos videojuegos de sagas como 'Call of Duty' o 'Grand Theft

Auto' requiere equipos de hasta 1.000 personas, siendo en la creación del contenido

(niveles, enemigos, objetos, escenarios, etc.) donde los desarrolladores invierten más

tiempo. Incluso una vez en el mercado, estos videojuegos siguen necesitando nuevos

contenidos para los pases de temporada o parches de contenido adicional, nuevas

entregas del videojuego en el que se añaden desde nuevos personajes y vestimentas hasta

nuevas historias que pueden ser casi como un juego completo.

Además, para asegurarse de que las nuevas entregas van a gustar, dedican mucho

esfuerzo a seguir una línea determinada en la creación del contenido y lo prueban con un

gran número de jugadores. En este escenario, el motor de sugerencias les permitirá crear

estas expansiones de manera mucho más rápida y sin perder la esencia del videojuego.

Conforme a los criterios de



The Trust Project

Más información

Etiquetas

Educación

Aragón

Universidad San Jorge

Videojuegos

Internet

tagfree

CONTENIDO PATROCINADO

Cómo evitar los robos en viviendas durante el verano co...

Seguritas Direct

Jorge Javier se desmarea de Rocío Flores tras confirmar q...

Lecturas

recomendado por Taboola ▶

Articles Stone

¿Qué pasaría si hubieras invertido \$1K en Netflix hace u...

eToro

Así evitan los españoles de más de 70 años los gastos funerari...

Experts in Money

La esposa de Boateng es probablemente la mujer más...

Crowdy Fan

Un método simple para eliminar la grasa del vientre y de los...

nootric.club

Una inversión en Amazon CFD podría darte un salario extra

T1Markets

Los ascensores de escaleras pueden ser un sueño hecho...

Salvaescaleras | Enlaces Publicitarios

COMENTARIOS

Debes estar registrado para poder visualizar los comentarios

Regístrate gratis

Iniciar sesión

Cargando... El Gobierno de Aragón recurre ante el Supremo el rechazo del TSJA al toque de queda

...

...

...

...

...