

12 diciembre

Conferencia 19:30

Ciclo Encuentros con la ciencia

CREATIVIDAD COMPUTACIONAL Y TEORIA DE JUEGOS



**por Néstor Romeral,
Ingeniero Técnico
Industrial**

En 2005, el científico en computación Cameron Browne creó un programa informático llamado LUDI como parte de la investigación llevada a cabo para su Doctorado. Pero ese programa informático realizó algo increíble, mientras los humanos crean programas para ser ejecutados por ordenadores, LUDI creó un programa para que los humanos se divirtieran ejecutándolo. El primer juego de la historia creado por una inteligencia artificial.

Durante la conferencia se hablará de cómo se creó este juego, de cómo estos algoritmos de creación han evolucionado hasta la fecha, de cómo sus procesos se asemejan a los de un diseñador humano, de la utilización de los juegos como herramienta para el desarrollo de algoritmos de búsqueda de soluciones para problemas combinatorios.