



Grupo de Percepción, Robótica y Tiempo Real

Departamento de Informática e Ingeniería de
Sistemas
Universidad de Zaragoza



Propuesta de Proyecto Fin de Carrera (2005)

Proyecto: Implantación de tecnologías de evitación de obstáculos en un motor de videojuegos.

Este proyecto consiste en la implantación de últimas tecnologías de movimiento surgidas en el contexto de la inteligencia artificial en motores de juegos comerciales. En particular, estas nuevas tecnologías permiten una mayor adaptación y rapidez de decisión en entornos altamente dinámicos y desestructurados. Los juegos de aplicación son aquellos en los que existan multijugadores, sistemas de movimientos muy rápidos o una gran densidad de personajes móviles autónomos. El proyecto se desarrollará en colaboración con la empresa OMEPET y finalizará con la implantación de esta tecnología en uno de sus juegos.



Objetivo: Desarrollar y evaluar nuevas tecnologías en materias de videojuegos e inteligencia artificial.

Material: Estaciones de trabajo y soft. disponibles en el laboratorio de robótica.

Perfil: Ingeniero Informático

Persona de contacto CPS: Javier Mínguez (jminguez@unizar.es)

Web: <http://webdiis.unizar.es/~jminguez>

Persona de contacto OMEPET: Jorge López (443984@unizar.es)

Web: <http://www.mundo-omepet.com>



Grupo de Percepción, Robótica y Tiempo Real

Departamento de Informática e Ingeniería de
Sistemas
Universidad de Zaragoza



Propuesta de Proyecto Fin de Carrera (2005)

Proyecto: Movimiento libre de colisiones para personajes virtuales en aplicaciones de gráficos y videojuegos.

Este proyecto consiste en la implantación de últimas tecnologías de movimiento tridimensional surgidas en el contexto de la inteligencia artificial en motores de juegos comerciales. La problemática del movimiento de los personajes virtuales radica en el compromiso de la aproximación de la superficie del cuerpo para el cómputo de las colisiones en tiempo real. A su vez, el comportamiento de estas técnicas se degrada al aumentar el dinamismo y la complejidad del entorno de aplicación. Las nuevas tecnologías permiten resolver este tipo de compromiso y apuntan muy prometedoras en estos campos. El proyecto se desarrollará en colaboración con la empresa OMEPET y finalizará con la implantación de esta tecnología en uno de sus juegos.



Objetivo: Desarrollar y evaluar nuevas tecnologías en materias de videojuegos e inteligencia artificial.

Material: Estaciones de trabajo y soft. disponibles en el laboratorio de robótica.

Perfil: Ingeniero Informático

Persona de contacto CPS: Javier Mínguez (jminguez@unizar.es)

Web: <http://webdiis.unizar.es/~jminguez>

Persona de contacto OMEPET: Jorge López (443984@unizar.es)

Web: <http://www.mundo-omepet.com>