

GENERACIÓN PROCEDURAL Y ALGORÍTMICA



Rodrigo René Cura

Licenciatura en Informática

Universidad Nacional la Patagonia San Juan Bosco

Puerto Madryn, Argentina

rodrigo.renecura@gmail.com

RESUMEN

Un paseo muy sencillo por la generación procedural mediante el uso de algoritmos de inteligencia artificial en Unity

Presentó un taller práctico de generación procedural de mapas bidimensionales para niveles de juegos, empleando inteligencia artificial sobre el motor de videojuegos Unity

SOBRE EL AUTOR

Jefe de Trabajos Prácticos en la carrera de Licenciatura en Informática de la UNPSJB. Docente investigador categoría 5 en el programa de Incentivos. Forma parte de proyectos en áreas de Datos en entornos Urbanos. Participó en proyectos de Extensión, Docente en las cátedras de Paradigmas y Lenguajes de Programación, Laboratorio de Programación y Lenguajes y Sistemas y Organizaciones. Integrante del LINVI (Laboratorio de Investigaciones en Informática) de la UNPSJB. Integró el proyecto “Procesamiento y análisis de datos espaciales y temporales relativos a entornos urbanos” y participó en el proyecto “Enseñanza de TICs mediante el desarrollo de videojuegos utilizando metodologías STEAM” avalado por la Facultad de Ingeniería y actualmente

en evaluación externa. Cuento con publicaciones en libros, revistas y congresos, producidas en diferentes proyectos de investigación en los que he participado y participo. He sido integrante de Comités Académicos de la Facultad de Ingeniería. En formación de recursos, he participado como tutor en ambos ciclos. En Extensión Universitaria, he integrado proyectos de convocatorias SPU y he participado como director de uno de ellos. Soy director del Grupo de Desarrollo de Videojuegos de la sede Puerto Madryn.

Licenciado en Informática. UNPSJB, cuenta con 13 cursos de posgrado, 4 cursos de perfeccionamiento en docencia universitaria y varias actividades de perfeccionamiento en los últimos 10 años.

Publicó varios trabajos en congreso y revistas



Figura 1: Fotografía de presentación de la ponencia