

La Complutense, única universidad española en el ranking 'Technical Game Research'

Se trata del primer ranking mundial de universidades y centros de investigación referido a la actividad científica dentro del ámbito de la investigación en informática aplicada al desarrollo de videojuegos

El estudio ha analizado las publicaciones de 1.338 investigadores de 490 instituciones de todo el mundo, estableciendo el ranking de las 100 primeras

9 de abril de 2018.- La Complutense, en el puesto 52, es la única universidad española que aparece en [Technical Game Research](#), un estudio que establece el primer ranking mundial de universidades y centros de investigación por lo que se refiere a su actividad científica dentro del ámbito de la Informática aplicada al desarrollo de videojuegos.

El estudio ha analizado las publicaciones de 1.338 investigadores de 490 instituciones de todo el mundo, estableciendo el ranking de las 100 primeras. **Entre ellas sólo se encuentra una universidad española, la Universidad Complutense de Madrid que ocupa el puesto 52.**

Esta posición en el ranking es el fruto del trabajo de un grupo de investigadores de la Facultad de Informática de la Universidad Complutense. Este grupo de profesores lleva más de 15 años **investigando en las aplicaciones de la inteligencia artificial y la ingeniería del software a la producción de videojuegos** y el uso de los videojuegos en aplicaciones más allá del puro entretenimiento. Dicha actividad, pionera en España, ha dado sus frutos no sólo en el ámbito de la investigación como se refleja en este ranking, sino también en el de la formación y la transferencia de tecnología.

El [máster propio UCM en Desarrollo de Videojuegos](#), que lleva formando desde 2004 a algunos de los mejores programadores de la industria del videojuego, [PadaOne Games](#), que es la primera spin-off universitaria española dedicada a la producción de videojuegos, y el [Grado en Desarrollo de Videojuegos](#), ahora en su cuarto año y también en la Facultad de Informática, sirven para completar el círculo virtuoso de investigación-formación-docencia en este centro de la Complutense.

En el estudio se recogen publicaciones de los investigadores de los grupos de investigación de la Facultad de Informática [GAIA](#) (Grupo de aplicaciones de inteligencia artificial, y [NIL](#) (Natural Interaction based on Language) en revistas como IEEE Transactions on Games, publicada por IEEE, o Entertainment Computing, publicada por Elsevier, y congresos internacionales como Artificial Intelligence and Interactive Digital

Entertainment (AIIDE), Foundations of Digital Games (FDG) o International Conference on Entertainment Computing (ICEC).

Recientemente, en la **revista *IEEE Transactions on Games***, que es la de mayor impacto dentro de este campo de investigación, se [ha publicado un trabajo de miembros de GAIA sobre la aplicación de inteligencia artificial a la creación de los personajes de videojuegos](#), que se ha mantenido varios meses entre los más descargados de esta revista.

El primer lugar del ranking lo ocupa la *University of California* Santa Cruz (USA) de donde acaba de regresar de una estancia de dos meses el [profesor Pedro González Calero](#) que es quien viene liderando muchas de estas iniciativas en la Universidad Complutense. **Estrechando los lazos de colaboración con instituciones punteras como la Universidad de Santa Cruz es la mejor forma de que la Universidad Complutense afiance su posición de liderazgo.**

NOTA DE PRENSA