

Prefacio

CoSECiVi en su cuarta edición se consolida como el punto de encuentro en España de los grupos de investigación que trabajan en temas relacionados con los distintos aspectos del desarrollo y la aplicación de la tecnología de los videojuegos.

Por lo que se refiere al contenido de estas actas, este año es significativo el aumento del número de trabajos relacionados con el uso de dispositivos de realidad virtual, tanto por lo que se refiere a la construcción de este tipo de dispositivos como a la evaluación de su uso en distintos aspectos del diseño de videojuegos. Se consolida además la presencia de trabajos que refieren la aplicación de la tecnología de los videojuegos en ámbitos distintos al entretenimiento, ya sea en aplicaciones culturales, educativas o incluso terapéuticas. Y se consolida así mismo el grupo de trabajos relacionados con la generación procedimental de contenido para videojuegos, fundamentalmente a través de la aplicación de técnicas de inteligencia artificial, y en particular aprendizaje automático y algoritmos genéticos. CoSECiVi prosigue así con su vocación de servir de punto de encuentro multidisciplinar jugando un papel complementario al de conferencias especializadas en áreas más tradicionales como la Inteligencia artificial, la enseñanza asistida por ordenador o la Ingeniería del software.

En esta edición CoSECiVi consolida la colaboración con la feria profesional *Gamelab Conference* buscando tender puentes entre el mundo profesional y el académico. CoSECiVi forma parte de la programación de Gamelab, ocupando una de las dos sesiones paralelas durante el último día de la feria.

Junio 2017

Pedro Antonio González Calero
David Camacho
Marco Antonio Gómez Martín

Committees / Comité ejecutivo

General Chair / Presidente:

Pedro Antonio González Calero, Universidad Complutense de Madrid

Program Committee Chair / Presidente del Comité de programa:

David Camacho, Universidad Autónoma de Madrid

Organizing Chair / Presidente del Comité organizador:

Marco Antonio Gómez Martín, Universidad Complutense de Madrid

Program Committee / Comité de programa

Isabel Barbancho, Universidad de Málaga

Carlos Blanco Bueno, Universidad de Cantabria

David Camacho, Universidad Autónoma de Madrid

Miguel Chover, Universidad Jaume I

José Cuesta, Wildbit Studios

Antonio J. Fernández Leiva, Universidad de Málaga

Pablo Alejandro Figueroa Forero, Universidad de los Andes, Colombia

Francisco J. Gallego Durán, Universidad de Alicante

Pablo García Sánchez, Universidad de Cádiz

Pablo Gervás, Universidad Complutense de Madrid

Marco Antonio Gómez Martín, Universidad Complutense de Madrid

Pedro Antonio González Calero, Universidad Complutense de Madrid

Antonio González Pardo, Universidad Autónoma de Madrid

Pascual González, Universidad de Castilla-La Mancha

Javier Jaén, Universidad Politécnica de Valencia

Raúl Lara Cabrera, Universidad Autónoma de Madrid

Carlos León Aznar, Universidad Complutense de Madrid

Carme Mangiron, Universitat Autònoma de Barcelona

Ignacio Martínez de Salazar Muñoz, Voxel School

Antonio M. Mora García, Universidad de Granada

Gustavo Patow, Universitat de Girona

Federico Peinado Gil, Universidad Complutense de Madrid

Luis Peña Sánchez, Lurtis Rules

Diego Perez Liébana, Universidad de Essex, UK

Antonio José Planells de la Maza, Tecnocampus

Antonio Sánchez Ruiz-Granados, Universidad Complutense de Madrid

Mateu Sbert, Universidad de Gerona