

El día 12 de septiembre del presente, año la Universidad Militar Nueva Granada realizó una conferencia acerca de videojuegos e inteligencia artificial, y cómo se ha desarrollado a lo largo de estos años, Mostrándonos una gráfica de cómo lo que es las inteligencias artificiales y así evolucionarán de aquí a futuro, dándonos los estudiantes enfocados en el campo, una idea de qué ámbito laboral enfocarse al pasar de los años donde cada momento surge una mejor viabilidad para investigar y especializarse.

En la conferencia se trató temas de como actualmente desarrolladores de videojuegos como UNREAL ha utilizado la IA para mejorar las dinámicas de sus videojuegos, donde los npc (No playable characters) actuarán según el comportamiento del jugador, como por ejemplo el último juego desarrollado de la saga "Alíen" llamado "Alíen rouge incursion" el enemigo principal el cual es el Alíen, esta codificado con IA siendo que al transcurrir el videojuego, va aprendiendo de los comportamientos del jugador y comenzará a hacer suposiciones de los posibles movimientos que este realice, haciendo más difícil el juego a medida que se avanza.

Se habló de cómo esto ha ayudado en los videojuegos en general, siendo que gracias a bases de cómo se constituye la IA, que son solo condiciones teniendo en cuenta una base de datos en forma de listas almacenadas y se aplica según los avances que se tenga a la hora de estar jugando.

