
Inteligencia artificial

PID_00244012

Jordi Duch i Gavalda
Heliodoro Tejedor Navarro
Samir Kanaan Izquierdo
Gerard Escudero Bakx

Material docente de la UOC



Jordi Duch i Gavaldà

Heliodoro Tejedor Navarro

Samir Kanaan Izquierdo

Gerard Escudero Bakx

El encargo y la creación de este material docente han sido coordinados por el profesor: Carles Ventura Royo (2017)

Primera edición: marzo 2017

© Jordi Duch i Gavaldà, Samir Kanaan Izquierdo, Heliodoro Tejedor Navarro, Gerard Escudero Bakx

Todos los derechos reservados

© de esta edición, FUOC, 2017

Av. Tibidabo, 39-43, 08035 Barcelona

Diseño: Manel Andreu

Realización editorial: Oberta UOC Publishing, SL

Depósito legal: B-3.561-2017

Ninguna parte de esta publicación, incluido el diseño general y la cubierta, puede ser copiada, reproducida, almacenada o transmitida de ninguna forma, ni por ningún medio, sea éste eléctrico, químico, mecánico, óptico, grabación, fotocopia, o cualquier otro, sin la previa autorización escrita de los titulares del copyright.

Contenidos

Módulo didáctico 1

Inteligencia artificial para videojuegos

Jordi Duch i Gavaldà, Heliodoro Tejedor Navarro, Samir Kanaan Izquierdo y Gerard Escudero Bakx

1. Inteligencia artificial en los videojuegos
2. Técnicas de movimiento
3. Toma de decisiones
4. Aprendizaje
5. Técnicas avanzadas de IA

