

TRIC VIII: TORNEO REGIONAL DE INTELIGENCIA COMPUTACIONAL

SOCIEDAD CIENTÍFICA ARGENTINA

Av. Santa Fe 1145, Buenos Aires

Ref: Inteligencia Computacional

Ref: Juegos digitales (video juegos, gaming).

JUEVES 27/09

	Auditorio	Biblioteca Sarmiento	Sala Moreno	Sala Candiotti
19:00		Novedades en procesamiento neuronal a bordo de la nueva generación de smartphones (Carlos Alejandro Pérez - CIS)	Creando un Tower Defense rápido con Unity (Alexandre Kikuchi)	Taller: Aplicaciones de la Lógica Proposicional Difusa (Mariela Azul Gonzalez)
19:30		Virtualización de plantas industriales en el paradigma Industria 4.0. Lucas Rafael Crestani dos Santos (PTI)		
20:00				
20:25	coffee break	coffee break	coffee break	coffee break
20:35		Videojuegos, valores y admins (Alejandro Tortolini)	Creando un Tower Defense rápido con Unity (Alexandre Kikuchi) (cont.)	Taller: Aplicaciones de la Lógica Proposicional Difusa (Mariela Azul Gonzalez) (cont.)
21:00		Estrategias de Game Design para crear universos narrativos transmedia (Universidad Maimónides)		
21:30				
22:00	Fin de la jornada del jueves			

VIERNES 28/09

		Biblioteca Sarmiento	Sala Moreno	Sala Candiotti
19:00		Deep Game Design (Sebastián Blanco, UAI)	Creando un Tower Defense rápido con Unity (Alexandre Kikuchi)	Reuniones de intercambio
19:30		Mun² - Realidad Aumentada en Educación (Alejandro Iparraguirre, Bernardo Mallaina y Eduardo Martín Labollita)		Presentación de libro: "Diseño de Juegos en América Latina: Memoria del Juego". Autores: Durgan Nallar, Cecilia Barat.
20:00				"Tu historia es como la juegas" (Holman Zarate, streaming)
20:25	coffee break	coffee break	coffee break	coffee break
20:35		Experiencia de una Ingeniera Biomédica en el ámbito de la inteligencia Computacional. (WCI, Mariela Azul Gonzalez)	Creando un Tower Defense rápido con Unity (Alexandre Kikuchi) (cont.)	Trabajos en video
21:00		IEEE WCI: Soft Computing para modelado de comportamiento humano (Daniela López de Luise - IEEE CIS/WIE/WCI/GTC)		
21:30				
22:00	Fin de la jornada del viernes			

SÁBADO 29/09

	Auditorio	Biblioteca Sarmiento	Sala Moreno	Sala Candiotti
9:30	Desayuno	Desayuno	Desayuno	Desayuno
10:00	Reuniones de intercambio		Demos. Inteligencia Computacional y Juegos Digitales	Papers
10:30		Tu historia es como la juegas. Holman Zárate (Dinomotion Studios) - Streaming		Presentación de libro. "Press Start: Cómo escribir un guión para videojuegos y no morir en el intento". Autores: Lucas Simons, Ramiro Moreta.
11:00		Anthony Lins (UNICAP): Experiencia como formadores de RR.HH para juegos		Papers
11:30		Nuevas características de Unity 2018 (Alexandre Kikuchi)	Anthony Lins (UNICAP): Presentación de la agencia experimental de juegos digitales Combogó - UNICAP	
12:00	ENTREGA DE MEDALLAS			
12:30		Donación de libros a UADER: Press Start: Cómo escribir el guión para un videojuego y no morir en el intento. Por Lucas Simons y Ramiro Moreta.		
		Donación de libros a UADER: • Diseño de juegos en América latina, teoría y práctica I: Estructura lúdica • Diseño de juegos en América latina, teoría y práctica II: Diseño y narrativa transmedia • Diseño de juegos en América latina, III: Memoria del juego. Por Durgan Nallar		
	PALABRAS DE CIERRE			
13:00	Fin del evento.			