NOMBRE DE LA COMPETICIÓN
Sistemas Inteligentes Virtuales
COORDINADOR DE LA COMPETICIÓN
Ángel Arroyo Castillo
ESCUELA ORGANIZADORA
EU DE INFORMÁTICA
AMBITO TERRITORIAL
Nacional
PÁGINA WEB
http://aicu.eui.upm.es/sl/doku.php
CORREO ELECTRÓNICO DE CONTACTO
aarroyo@euii.upm.es
RESUMEN
El objetivo del concurso será desarrollar sistemas virtuales que presenten comportamiento inteligente. Estos sistemas se desenvolverán dentro de un mundo virtual con la suficiente complejidad para que puedan producirse distintos tipos de comportamiento inteligente autónomo (movimientos, percepciones, búsquedas…) Los alumnos participantes en el concurso podrán en práctica las distintas técnicas de Soft Computing estudiadas recibiendo una realimentación directa de su trabajo mediante la observación de las interacciones en tiempo real en las que participan sus creaciones. Se pondrá especial interés en los sistemas cooperativos en los que el comportamiento inteligente global emerge a partir de las interacciones entre las unidades consultivas. En esta edición del concurso se empleará el mundo virtual desarrollado por Linden Lab conocido como Second Life (SL)pudiendo cambiar en posteriores ediciones si surgen mundos virtuales de implementación será el propio mundo virtual de SL denominado LSL (Linden Script Lenguaje) que tiene una estructura similar a lenguajes como Java o C++