Pueden realizar tesis o proyectos finales sobre los siguientes temas:

- Inteligencia Artificial aplicada a Juegos FPS (First Person Shooters) y RTS (Real Time Strategy).
- Desarrollo de juegos de entretenimiento digital con innovación tecnológica. Modificación de juegos Open Source con fines académicos científicos
- Desarrollo de aplicaciones web como soporte a tareas del Laboratorio de Investigación y Desarrollo en Inteligencia Artificial.
- Programación Web (PHP, AJAX, Java2, Java Server Pages, Java Server Faces, Jakarta Projects, etc)
- Aplicación de las tecnologías mencionadas en Inteligencia Artificial.

Deben enviarme un mail para coordinar una reunión inicial. Es preferible que ya tengan una idea o propuesta sobre la cual comenzar a definir el proyecto, pero no es excluyente. Aún si no tuvieran el tema definido pueden contactarse para averiguar qué aspectos ir aprendiendo como para tener un conocimiento inicial de las áreas que son de mi interés.

Les solicito NO presentarse sin haber coordinado antes por mail. Por lo general deben solicitar una reunión con una semana de anticipación. **Las reuniones serán los días jueves a la tarde, en horario a convenir.** Gracias!

Importante: La Tesis o Trabajo final requiere dedicación y compromiso. Los estudiantes que se encuentren trabajando afuera suelen demorarse en los plazos establecidos y a veces el resultado final no posee la calidad esperada. Estoy especialmente interesado en alumnos que pueden dedicar tiempo a la Tesis, pues el desarrollo no debería extenderse más allá de un cuatrimestre.

Temas específicos vacantes

Los siguientes temas son de especial interés y están vacantes. Si estás interesado en hacer la tesis o proyecto final sobre uno de ellos (y en comprometerte en buscar un producto final de calidad), enviame un mail.

- **Competencias de Inteligencia Artificial en Juegos**, tales como el Starcraft AI Competition, Geometry Friends o Demolition Derby entre otros. El objetivo de la tesis o trabajo

final es producir un agente inteligente que juegue a alguno de estos juegos y participe oficialmente en una de las competencias anuales.

- **Desarrollo de Juegos en Unity y DeLP.** El objetivo es implementar un juego o un escenario parcial que plantee situaciones que requieren tomar decisiones diversas. La inteligencia artificial puede aplicarse en dos posibles aspectos:

- IA en el Agente Inteligente que debe enfrentar las situaciones que propone el juego o escenario (*bot* inteligente)

- Implementación de un Director del juego. El jugador es humano y el Director sensa las acciones del jugador y reacciona apropiadamente para obstaculizar su tarea. Los AI Directors se han utilizado en juegos como Left 4 Dead o Saints Row.

Horarios de consulta (exclusivo para tesistas) : todos los jueves a las 10:30 hs.