

Prefacio

CoSECiVi en su tercera edición se consolida como el punto de encuentro en España de los grupos de investigación que trabajan en temas relacionados con los distintos aspectos del desarrollo de videojuegos. En estas actas podemos encontrar trabajos que se centran en la aplicación de técnicas de inteligencia artificial, y en particular aprendizaje automático y algoritmos genéticos, para el desarrollo de personajes no jugadores que resulten verosímiles o al ajuste dinámico de la dificultad de los videojuegos. Encontramos también un número de trabajos relacionados con el desarrollo de aplicaciones serias de los videojuegos, más allá del puro entretenimiento, incluyendo tanto aplicaciones concretas como metodologías genéricas para el desarrollo de este tipo de juegos. Este año es de destacar la aparición de trabajos relacionados con el uso de la realidad virtual y la apertura a otras disciplinas a través de la *gamificación*. CoSECiVi prosigue así con su vocación de servir de punto de encuentro multidisciplinar jugando un papel complementario al de conferencias más especializadas en áreas más tradicionales como la inteligencia artificial, la enseñanza asistida por ordenador o la ingeniería del software.

En esta edición CoSECiVi continua también la colaboración con la feria profesional Gamelab Conference buscando tender puentes entre el mundo profesional y el académico. CoSECiVi sigue formando parte de la propia programación de Gamelab, ocupando una de las dos sesiones paralelas durante el primer día de la feria.

Junio 2016

Pedro Antonio González Calero
David Camacho
Marco Antonio Gómez Martín