

## Propuesta de tesis

Este documento contiene una propuesta de tesis que esta siendo ofrecida a los nuevos estudiantes de doctorado del Programa de Doctorado en Ciencias de la Computación por un profesor UNIR que es miembro del programa. Esperamos que la propuesta de investigación resulte de interés para algunos de los estudiantes que solicitan admisión al programa. Un estudiante de doctorado no tiene por qué atenerse a las propuestas publicadas, sino que tiene libertad para designar el tema de investigación del que tratará su tesis. Sin embargo, si durante el proceso de admisión designa una propuesta de tesis publicada, la Comisión Académica valorará esta petición de cara a la asignación de su director de tesis. Además, las propuestas de tesis se desarrollan dentro de grupos y líneas de investigación para la que disponemos de investigadores especializados, que además pueden tener ayudas económicas asociadas. Le recomendamos contactar con el profesor que publica la ayuda para obtener más información sobre esta propuesta.

## Datos de la propuesta

<b>Título: Aplicación técnicas de Machine Learning para la mejora en las animaciones en los videojuegos</b>
<b>Línea de investigación: Human-Computer Interaction</b>
<b>Breve descripción y objetivos</b> Las animaciones en videojuegos son una de las tareas que más tiempo de desarrollo implican en la creación de un videojuego. Además de su coste en tiempo y dinero, es muy complicado que las animaciones en tiempo real queden naturales incluso siendo realizadas por motion capture por actores, debido a que se parte de un corpus de animación finito que debe aplicarse a múltiples y variadas situaciones de gameplay. La solución para que estas queden lo más naturales posibles es interpolar unas animaciones con otras, pero no siempre ofrecen el resultado esperado. El objetivo de esta tesis sería investigar como la aplicación de Machine Learning u otras técnicas de IA se pueden aplicar para que el resultado de las animaciones sea más naturales y orgánicas y que estas se adapten mejor a las diferentes situaciones de gameplay.
<b>Profesor que convoca la propuesta y dirección de contacto</b> Ismael sagredo Olivenza ismael.sagredo@unir.net
<b>Información adicional sobre el profesor/organización que publica</b> ESIT: Escuela Superior de Ingeniería y Tecnología, Universidad Internacional de La Rioja (UNIR)
<b>Potenciales ayudas asociadas a la propuesta</b>