

Programación: Inteligencia Artificial para videojuegos

Profesor: Alfredo Ceballos/Nanzui Palomino

Objetivos: Este taller tiene como intención presentar un panorama general de lo que es la Inteligencia Artificial, así como algunas técnicas básicas de su uso aplicado a videojuegos.

Requisitos: Los participantes del taller deberán estar en último semestre de preparatoria o ya en licenciatura relacionada a los medios interactivos, electrónica o desarrollo de software. Es deseable también que tengan conocimientos básicos de programación en cualquier lenguaje.

Costos: Taller de 4 horas:
Normal: \$800 pesos
Antes del 30 de septiembre: \$650 pesos más IVA
Antes del 10 de Septiembre: \$500 pesos más IVA