

La IA cambia las reglas del (video)juego

14/05/2026

Introducción

Durante mucho tiempo, cuando hablábamos de inteligencia artificial en videojuegos pensábamos en enemigos que nos perseguían, compañeros que nos ayudaban o personajes que repetían una y otra vez la misma frase al acercarnos a ellos. La IA era, en cierto modo, el guión invisible que hacía que el mundo del juego pareciera vivo. Pero hoy la situación está cambiando a gran velocidad.



La inteligencia artificial ya no solo decide por dónde se mueve un enemigo o cómo reacciona un personaje no jugable. Ahora participa en la creación de mundos, genera diálogos dinámicos, adapta la dificultad a cada jugador, diseña niveles, analiza estilos de juego e incluso abre la puerta a experiencias interactivas que cambian de forma impredecible. En otras palabras: la IA está dejando de ser una herramienta escondida dentro del videojuego para convertirse en una fuerza capaz de transformar cómo se diseñan, se juegan y se entienden los videojuegos.

En esta charla, “**La IA cambia las reglas del (video)juego**”, vamos a explorar algunas de las tendencias más importantes de la inteligencia artificial aplicada al sector: desde los comportamientos inteligentes de personajes y enemigos hasta la IA generativa, los mundos procedurales, los asistentes creativos para desarrolladores y las nuevas formas de interacción entre jugador y máquina.

La idea no es solo hablar de tecnología, sino preguntarnos qué significa todo esto para el futuro del videojuego. ¿Tendremos personajes que improvisen conversaciones únicas? ¿Juegos que se adapten por completo a nuestra forma de jugar? ¿Herramientas que permitan a equipos pequeños crear mundos enormes? ¿Dónde queda la creatividad humana cuando una IA también puede diseñar, escribir

o animar?

Porque, al final, los videojuegos siempre han sido un espacio donde se mezclan arte, tecnología e imaginación. Y ahora, con la inteligencia artificial, las reglas de ese juego están cambiando.

Fecha y lugar

Fecha: 14 de mayo de 2026

Hora: 13.30

Lugar: Salón de Grados de la ETSI Informática y Telecomunicación

Inscripción

La entrada es gratuita hasta completar el aforo.

Acerca del ponente

Antonio Mora García es profesor e investigador en nuestro centro (ETSIIT), en el Departamento de Teoría de la Señal, Telemática y Comunicaciones. Una de sus líneas de investigación es, desde hace años, el estudio y desarrollo de técnicas de IA para la mejora de videojuegos.

PDF de la presentación

[Nueva IA en videojuegos.pdf](#)