

PRESENTACIÓN

CoSECiVi es el principal evento de la **Sociedad Española para las Ciencias del Videojuego (SECiVi)**. En línea con el carácter multidisciplinar de la creación de videojuegos, CoSECiVi es un punto de encuentro entre investigadores de distintas disciplinas, desde las Humanidades a la Ingeniería, conectados por el interés en los videojuegos, ya sea como objeto de estudio o instrumento a través del cual alcanzar otros fines. El congreso aceptará artículos escritos tanto en lengua inglesa como en castellano, y abarcará diferentes áreas, incluyendo: la aplicación de técnicas de inteligencia artificial, en particular aprendizaje automático y algoritmos genéticos, para el desarrollo de personajes no jugadores; el ajuste dinámico de la dificultad de los videojuegos; el desarrollo de aplicaciones serias de los videojuegos; el uso de la realidad virtual y realidad aumentada; la generación procedimental de contenido para videojuegos; arte y videojuegos; traducción de videojuegos; y videojuegos y artes escénicas. En su V edición, CoSECiVi'2018, se celebrará en Granada, en el marco de la Conferencia de la Asociación Española de Inteligencia Artificial (CAEPIA).

TEMAS

Las contribuciones enviadas deben abordar alguna de las siguientes áreas de interés relacionadas con el sector del videojuego y el entretenimiento:

Aspectos culturales del diseño de videojuegos	Inteligencia Artificial para videojuegos
Arte y entretenimiento	Metodologías paradigmas y herramientas para el desarrollo de aplicaciones de entretenimiento
Computación afectiva	Música y sonido
Diseño de sonido interactivo	Narración interactiva
Edutainment	Videojuegos y salud
Entretenimiento ubicuo	Localización y traducción de videojuegos
Exergaming	Accesibilidad
Física para videojuegos	Otras aplicaciones al desarrollo de videojuegos y software de entretenimiento
Generación procedimental de contenido	

CoSECiVi está abierto a la propuesta de **sesiones especiales (ver fechas de interés)**.

TIPOS DE TRABAJOS

CoSECiVi incluye dos modalidades de trabajos:

1. Trabajos inéditos que podrán publicarse en español o inglés. La extensión de estos trabajos será de **hasta 6 páginas**, siguiendo el **estilo IEEE** (disponible en formato [Word](#) y [LaTeX](#)).

23-26 OCTUBRE 2018

CAEPIA 2018

Granada

XVIII Conference of the Spanish
Association for Artificial Intelligence

caepia18.aepia.org

V CoSECiVi – CAEPIA 2018

2. Trabajos aceptados recientemente (key works) en revistas de prestigio. Su extensión será de **hasta 2 páginas**, siguiendo el **estilo IEEE** (disponible en formato [Word](#) y [LaTeX](#)) y clara referencia al trabajo ya publicado.

Todo el proceso de envío y revisión de trabajos se realizará a través de la plataforma [EasyChair](#).

FECHAS DE INTERÉS

- Trabajos originales:
Recepción de trabajos: **20 Junio 2018 (fecha firme)**.
Fecha de notificación de aceptación/rechazo: **20 Julio 2018**.
Versión Camera-ready **10 Septiembre 2018**.
- Trabajos Key works:
Recepción de trabajos: **5 Julio 2018 (fecha firme)**.
Fecha de notificación de aceptación/rechazo: **20 Julio 2018**.
Versión Camera-ready **10 Septiembre 2018**.
- Propuestas de sesiones especiales:
Recepción de propuestas: **15 Abril 2018 (fecha firme)**.

FECHAS LÍMITE DE INSCRIPCIÓN

En todas las modalidades de trabajos **será imprescindible el registro de un autor**.

Temprana: **10 Septiembre**

Normal: **10 Octubre**

Tardía: **11 Octubre**

COMITÉ ORGANIZADOR CoSECiVi

Presidentes: **Pedro Antonio González, David Camacho**

Secretaría Técnica: **Marco Antonio Gómez, Antonio Mora**

COMITÉ ORGANIZADOR CAEPIA 2018

Presidente de Honor: **Enric Trillas**

Presidente General: **Francisco Herrera**

Presidente Comité Organizador: **Sergio Damas**

Presidente Comité Premios: **Enrique Alba**

Presidente Tutoriales/Workshop: **Luis Martínez**

Secretaría: **Pedro Villar**

Publicaciones y programa: **Sergio Alonso,**

Jorge Casillas, Julián Luengo

Publicidad: **Dolores Pérez, Pedro González**

Web: **Rosana Montes** Logo: **Manuel Parra**

