

Detección de glitches en videojuegos mediante Convolutional Neural Networks (CNNs)

Carlos García Ling

KTH Royal Institute of Technology / EA DICE.

Con dos líneas paralelas y un punto, Pong (1972) es probablemente uno de los primeros videojuegos más reconocidos. Desde entonces, los gráficos han evolucionado hasta proporcionar una experiencia totalmente inmersiva, cuyo desarrollo es llevado a cabo por grupos con cientos de personas creando miles de componentes que interaccionan de incontables maneras. El fallo de estas interdependencias es relativamente común, causando que el videojuego se "rompa", siendo una forma habitual la aparición de glitches en la interfaz gráfica.

Tras el éxito de las CNNs en la clasificación de imágenes de AlexNet (2012), la investigación en visión por computador ha ganado gran popularidad, con nuevas arquitecturas y aplicaciones en diferentes campos. En esta charla presentamos los resultados de la aplicación de CNNs a la detección de glitches. Durante la sesión introduciremos la problemática, el fundamento de las redes convolucionales y cómo enmarcamos esta aplicación en métodos de detección de anomalías.

Fecha: 22 de Abril de 2021.

Lugar: Online a través de MS Teams. Todas las personas interesadas en asistir, pueden solicitar, antes de las 14 horas del 19 de abril, el enlace de acceso a MS Teams al correo-e: masec@usc.es

Duración: 1 hora (aproximadamente).

Hora: 17:00h.

