

"La aplicabilidad mejora las habilidades profesionales" - Mediterráneo - 02/06/2020

«La aplicabilidad mejora las habilidades profesionales»

Carlos Marín Lora

Máster Universitario en Sistemas Inteligentes

REDACCIÓN
especiales@epmediterraneo.com
CASTELLÓN

--¿Por qué estudiaste el máster?

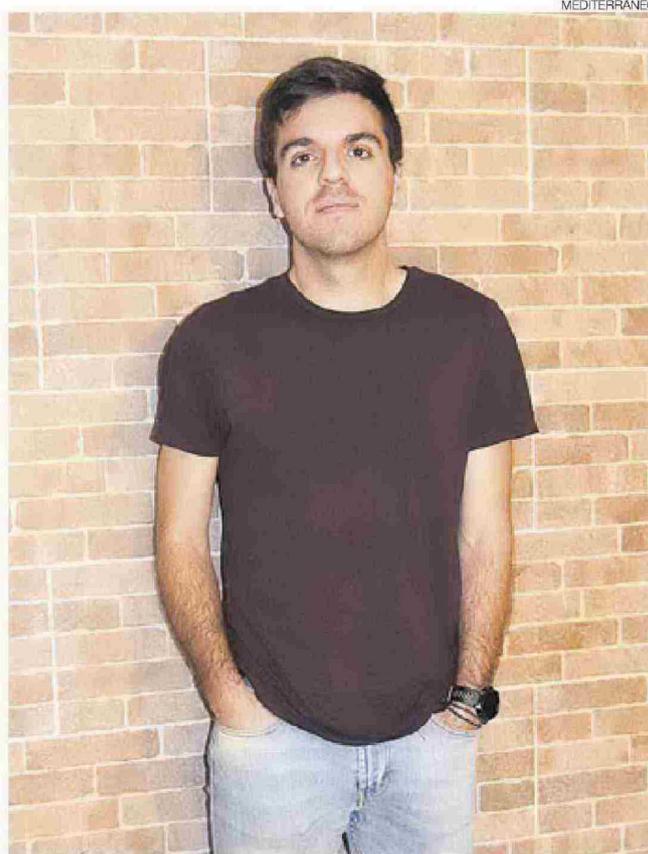
-En mi caso, el motivo fue para hacer después el Programa de Doctorado en Informática de la UJI. Estuve trabajando varios años en Ilion Animation Studios (una empresa de animación en Madrid) y cuando aquel proyecto terminó quise retomar la idea de hacer la tesis. La elección fue sencilla, ya que este máster encajaba con lo que pretendía investigar y, además, añadía temas sobre los que me apetecía aprender.

--¿Qué te ha aportado?

-Principalmente, conocimientos teóricos, pero que también he podido aplicar a nivel práctico. Aborda múltiples técnicas y procedimientos a un nivel más elevado del que se puede alcanzar en un grado.

--¿Qué aspectos destacarías?

-El máster contempla áreas de inteligencia artificial con dos vertientes: una de robótica y otra más multidisciplinar con ingeniería de datos, del conocimiento, visión y gráficos. Al principio, las asignaturas más ilusionantes eran: realidad virtual, animación avanzada o visión por ordenador. Pero, curiosamente, las que más recuerdo son las relacionadas con la gestión del conocimiento autónomo: sistemas multiagente y representación del conocimiento y razonamiento.



► Carlos Marín Lora tiene pensado realizar también el doctorado.

--¿Por qué lo recomendarías?

-Porque te plantean cuestiones aplicadas a problemas con los que te puedes enfrentar como profesional. Profundiza en el co-

nocimiento de temas que se estudian en los últimos cursos del grado como son las telecomunicaciones, informática, multimedia o videojuegos.



CARLOS MARÍN

EGRESADO DEL MÁSTER

«Aborda técnicas y procedimientos que permiten ampliar los conocimientos del grado»

--¿Qué aplicaciones tiene?

-Bastantes, la verdad. De hecho, mi trabajo final de máster estaba basado en una idea de motor de juegos, diseñado para personas sin experiencia previa, a la que añadimos conceptos de sistemas multiagente y lógica de primer orden. Al principio fue una investigación teórica para definir las acciones de un juego, pero, a medida que avanzamos, nos dimos cuenta de que estábamos alcanzando un nivel de simplicidad muy superior al que habíamos previsto, sin perder nada de potencial, justo lo contrario. Finalmente, este trabajo acabó siendo el punto de partida de varios artículos en congresos internacionales y de un artículo en una publicación de primer cuartil. Si todo va bien, en las próximas semanas la implementación del motor, junto con su editor, serán el núcleo de un proyecto empresarial en la provincia de Castellón. ≡