



---

Federico Peinado Gil es Ingeniero Informático y Doctor con Mención Europea por la Universidad Complutense de Madrid (UCM). Desde 2002 trabaja en la Facultad de Informática de la citada universidad, ocupando actualmente el puesto de Profesor Contratado Doctor en el Departamento de Inteligencia Artificial e Ingeniería del Software. A lo largo de estos años ha desempeñado también la función de investigador visitante en el grupo de Algoritmos para Generación de Historias de la Universidad de Hamburgo y la de investigador contratado en el grupo de Entornos Virtuales Interactivos y Realidad Virtual de la Universidad de Teesside.

Como docente ha impartido clases en multitud de materias técnicas (Programación de Sistemas, Tecnologías Web, Ingeniería del Software, etc.). Hasta 2014 fue el director del Máster en Producción de Videojuegos Multiplataforma de la Universidad de Alcalá y Electronic Arts, y desde su fundación, en 2004, Federico ha trabajado como profesor de Historia y Diseño de Videojuegos en el Máster en Desarrollo de Videojuegos de la UCM, y actualmente también en el Máster en Diseño y Desarrollo de Videojuegos y en el Grado en Desarrollo de Videojuegos, habiendo asesorado en el diseño y la producción de numerosos proyectos creados por los estudiantes.

Como investigador, miembro activo del grupo NIL y del Instituto de Tecnología del Conocimiento de la UCM, y responsable de la iniciativa Narratech Laboratories, ha participado en numerosos proyectos nacionales de I+D de financiación competitiva y de colaboración con la empresa privada, y publicado multitud de artículos científicos sobre Informática de Entretenimiento (Diseño de Juegos, Narración Digital Interactiva, Creatividad Computacional, Computación Afectiva, Realidad Virtual, etc.) en congresos y revistas de prestigio internacional.

Como organizador de eventos ha impulsado y formado parte del equipo detrás de las Jornadas de Videojuegos (Asociación GUEIM), del encuentro de jóvenes desarrolladores IDEÁME (Nintendo + UCM) y de la sede española de la Global Game Jam (IGDA) desde sus inicios. Además, es invitado habitual en ciclos de conferencias, mesas redondas y ponencias sobre videojuegos en nuestro país.