



Pedro Antonio González Calero es catedrático de la Facultad de Informática de la Universidad Complutense de Madrid, donde viene desarrollando su actividad docente e investigadora desde su creación en 1991. Ha realizado diversas estancias de investigación en University of Southern California (Los Angeles, California, EEUU), Simon Fraser University (Vancouver, Canadá), University of California Santa Cruz (Santa Cruz, California, EEUU), y The Open University (Milton Keynes, Reino Unido).

Como fundador y responsable del Grupo de Aplicaciones de inteligencia artificial de la UCM su investigación se centra en la confluencia de la Ingeniería del software y la Inteligencia artificial, con aplicaciones a la ingeniería de sistemas de entretenimiento digital. Esta actividad ha dado lugar a la publicación de más de 130 trabajos en revistas y congresos internacionales de reconocido prestigio y se ha financiado con diversos proyectos competitivos nacionales e internacionales. Ha dirigido 14 tesis doctorales.

Su actividad como emprendedor ha dado lugar a la creación de dos empresas de base tecnológica, GuruGames dedicada a la producción de juegos serios que recibió en 2006 el primer premio del Concurso de Ideas y Nuevas Empresas de Base Tecnológica madri+d en el área de Tecnologías de la Información y de las Comunicaciones, y PadaOne Games, participada por la UCM, dedicada desde 2012 a la producción de videojuegos de todo tipo y la comercialización de middleware para su producción.

Fundador y presidente de la Sociedad Española para las Ciencias del Videojuego (<https://secivi.org>), director del Máster de Videojuegos de la Universidad Complutense de Madrid desde su creación en 2004 (<https://www.videojuegos-ucm.es>), director del evento profesional de videojuegos Guerrilla Game Festival (<https://guerrillagamefestival.es>), el profesor González Calero es una figura de referencia en España en la investigación, la docencia y la transferencia de tecnología en el ámbito de la inteligencia artificial aplicada al desarrollo de videojuegos.

En el ámbito docente, el profesor González Calero entre 1991 y 1997 impartió asignaturas de introducción a la programación, estructuras de datos y programación orientada a objetos. Entre 1997 y 2014 participó en los cursos del programa de doctorado en Ingeniería Informática impartiendo asignaturas de reutilización de software, patrones de diseño, razonamiento basado en casos y aprendizaje automático. Entre 2014 y 2020 impartió desarrollo de videojuegos en el Máster en Ingeniería Informática y entre 2018 y 2021 Inteligencia artificial en el Máster en Internet de las cosas. Desde el curso 2002-2003 imparte la asignatura optativa de Aprendizaje automático en los distintos grados de la Facultad de Informática.