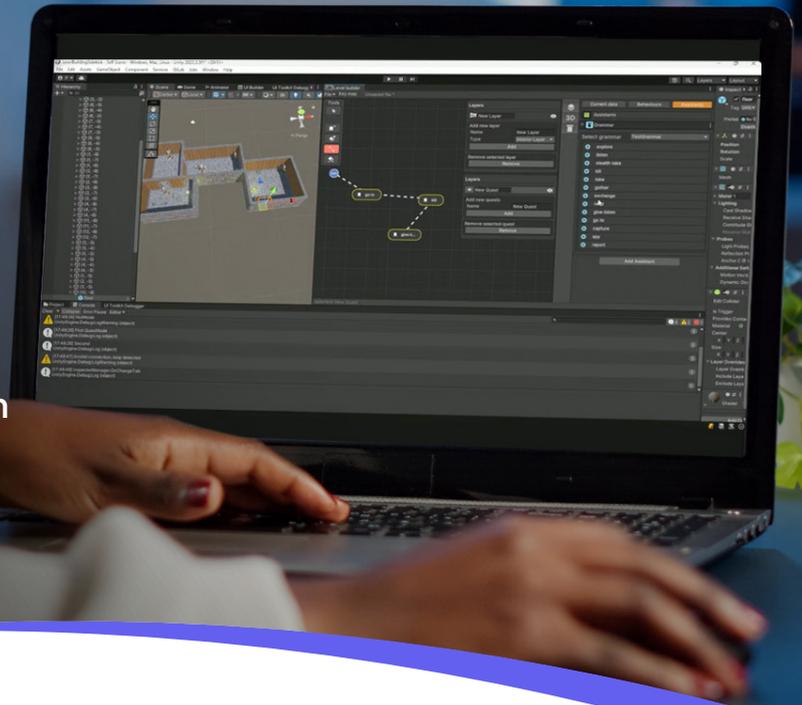


**LOGÍSTICA, CIENCIAS  
INFORMÁTICAS, REALIDAD VIRTUAL  
Y TECNOLOGÍAS/ DIGITALIZACIÓN**

# CHARACTER BRAIN BOOSTER

CBB es una herramienta para Unity Engine que permite monitorear, modificar y crear comportamientos de agentes en videojuegos, tanto en desarrollo como en versiones compiladas, en tiempo real.



## PROBLEMA/OPORTUNIDAD

El desarrollo de videojuegos con agentes inteligentes presenta complejidad debido a las múltiples iteraciones y pruebas necesarias para ajustar comportamientos, lo que puede ralentizar el proceso de prueba, modificación y detección de errores en las interacciones del jugador.

## VENTAJAS

- Mejora la eficiencia en pruebas y modificaciones.
- Permite monitoreo y edición en tiempo real.
- Facilita la detección de errores en comportamientos de agentes.
- Optimiza el proceso de prueba sin crear nuevas versiones.

## PROPIEDAD INTELECTUAL

- Registro de derechos de autor

## EQUIPO DE INVESTIGACIÓN

- **Nicolas Arturo Barriga Richards**
- Camila Elena Aliaga Vergara
- Sven von Brand Laredo
- Diego Norambuena Vergara
- Fernanda González Ávila
- Cristian Vidal Silva
- Nicolas Romero Emparanza

## ESTADO DE LA TECNOLOGÍA

El software puede ser utilizado en un entorno real.

