

IEEE Conference on Games (CoG) берет свое начало от IEEE Conference on Computational Intelligence and Games (CIG) и с 2019 года была переименована в CoG. Игры не только создают одну из самых прибыльных отраслей во всем мире, но также предлагают общую и сложную среду для развития искусственного интеллекта (AI) и вычислительного интеллекта (CI). Ежегодная конференция IEEE по играм (IEEE CoG) собирает вместе ведущих исследователей и практиков из академических кругов и индустрии в области игр, чтобы обсудить последние достижения и изучить будущие направления. Он охватывает все темы в области игр, от игрового дизайна до игрового интеллекта и теории игр, включая научные, технические, инженерные и социальные аспекты.

В дополнение к существующим темам, в этом году мы хотели бы привлечь внимание участников к прогрессу ИИ и КИ в играх и обсудить потенциальные направления применения новейших теорий, алгоритмов, методов и концепций ИИ / КИ в области игр. и дальше. IEEE CoG 2022 будет включать презентации рецензируемых статей, приглашенные доклады ведущих представителей отрасли и академических кругов, панели, плакаты и демонстрации. Мы приветствуем статьи, относящиеся ко всем аспектам игр, включая, помимо прочего, следующие обширные предметные области:

∇ Искусственный / вычислительный интеллект в играх

- Глубокое обучение в играх
- Обучение с подкреплением в играх
- Эволюционные вычисления в играх
- Нечеткие системы в играх
- Мультиагентные системы в играх
- Методы поиска по дереву и графу в играх
- Информативные методы в играх
- Общий искусственный интеллект в играх
- Реальное решение проблем и принятие решений
- Теория игр

∇ Дизайн игры

- Создание процедурного контента
- Игровой баланс

- Автоматический дизайн и оптимизация игры
- Смешанный игровой дизайн
- Совместное творчество человека и ИИ

∇ Игровые технологии

- Мультимедийные технологии в играх
- Игровые интерфейсы и взаимодействие с пользователем
- Виртуальная и дополненная реальность
- Адаптация игры и создание контента
- Моделирование игроков
- Аффективное моделирование и распознавание эмоций
- Развитие персонажа
- Виртуальная кинематография

∇ Тесты игры и соревнования

- Интегрированная игровая среда
- Ультрасовременный игровой ИИ
- Общая игра

∇ Игра в реальном мире

- Игровое образование
- Симуляционное обучение

Статьи и презентации.

Полная техническая документация. Срок сдачи – 1 марта 2022 г.

Полные статьи имеют ограничение в 8 страниц (включая ссылки и приложения) и должны представлять собой технический или эмпирический вклад в научные, технические и инженерные аспекты игр.

Краткие, конкурсные, видовые и демонстрационные работы. Крайний срок до 14 мая 2022 г.

Краткие статьи (2-4 страницы): описывают незавершенную работу, небольшие

проекты, которые еще не готовы к публикации в виде полной статьи, или новый прогресс по проектам, о которых сообщалось в других источниках.

Конкурсные работы (8 страниц): описывают исследования, связанные с одним из конкурсов в сообществе Игр, включая разработку новых конкурсов и, в частности, заявки на существующие конкурсы.

Документы о видении (8 страниц): описывают видение будущего области игр или какой-либо ее части, основаны на обширных исследованиях и включают исчерпывающую библиографию. Стандарты для конкурсных работ такие же высокие, как и для других документов CoG, а стандарты для технических документов выше.

Демо-документы (2 страницы): описывают незавершенную работу и будут представлены во время демонстрационной сессии.

Все ограничения на страницы включают ссылки и приложения. Как и в случае с CoG 2022, мы планируем пригласить основных авторов представить расширенную версию своих документов в IEEE Transactions on Games (ToG)