

I SEMANA ACADÊMICA INTEGRADA
Cocriar, Viver, Inovar, Despertar (COVID)
Temáticas para Superar a Pandemia

INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL EM JOGOS

(máximo de 150 caracteres com espaços)

Riva AD¹

1. Curso de Ciência da Computação, Universidade La Salle - Unilasalle, Canoas, R.S.,
Brasil

E-mail: aline.riva@unilasalle.edu.br

Texto - parágrafo único, com, no máximo, 2500 caracteres com espaços (da introdução até a conclusão)

Atualmente um dos temas mais discutidos na área da computação é a inteligência artificial (IA), visto que muito se fala sobre a autonomia das máquinas em executar tarefas como humanos. Esse tema se refere aos computadores serem capazes de executar e pensar como seres humanos e animais. Utilizando IA com o objetivo de tentar resolver problemas, aprender e se comunicar. Dentro da área de IA existem duas abordagens tradicionais: a) abordagem cognitiva e b) abordagem conexionista. Será apresentado um breve histórico de IA com os principais acontecimentos e marcos de cada década. Além disso alguns conceitos e fundamentos necessários para o entendimento dessa área. Na sequência se terá um histórico da área de IA em jogos pois o objetivo da utilização de IA é incrementar e enriquecer a experiência do jogador, quais as principais técnicas e abordagens são utilizadas nos jogos eletrônicos a exemplo do Pac-Man, Warcraft, The Sims dentre outros. Com o passar dos anos os jogadores ficaram cada vez mais exigentes em relação aos seus oponentes nos jogos, com isso a indústria dessa área está se aperfeiçoando para aprimorar e entreter cada vez mais os jogadores para que eles se sintam motivados a continuar jogando. E por fim quais são os próximos passos da IA nos jogos.