


Tópicos de CG V – Game AI Avançada		
CENTRO UNIVERSITÁRIO CTC/ DEPARTAMENTO DE INFORMÁTICA	2021.2	
INF2691	Prof. Bruno Feijó	
DIA: 4ª feira	CARGA HORÁRIA: HORAS	CRÉDITOS: 3
Horário: 9h - 11h + 1h SHF	PRÉ-REQUISITO(S): INF2609 – IA em Jogos e Storytelling	

OBJETIVOS	Esta disciplina é uma continuação do curso sobre “IA em Jogos e Storytelling”, onde se busca um aprofundamento nas principais técnicas de inteligência artificial e storytelling em jogos e simulação.
EMENTA e PROGRAMA	Discutindo IA (limites, <i>embodied cognition</i> , intencionalidade, safety, transdisciplinaridade). <i>Automated Planning</i> . Narratologia Computacional. <i>Behavior Trees</i> . <i>Utility Theory</i> em jogos. <i>Gamification</i> . <i>Game Analytics</i> . <i>Machine Learning</i> . Modelos de Psicologia (emoções, personalidade, comportamentos, <i>drivers</i> , empatia).
AVALIAÇÃO	(1) ensaio de 1 página (2) short paper (5 páginas) Grau final = média de (1) e (2)
BIBLIOGRAFIA	Artigos e livros