


TOP. COMPUTAÇÃO GRAFICA I: (Metaverso: Games e IA)		 PUC <small>RIO</small>
CENTRO UNIVERSITÁRIO CTC DEPARTAMENTO DE INFORMÁTICA		
INF2062	Metaverso: Games e IA	
	CARGA HORÁRIA TOTAL: 45h	CRÉDITOS: 3
	2h sala + 1h SHF Bruno Feijó	

OBJETIVOS	Esta disciplina é uma discussão sobre conceitos e potencialidades do Metaverso, à luz dos games e da IA.
EMENTA	Conceitos de ambientes virtuais. Problemas e limites com sentidos. O conceito de metaverso. IA, Jogos e Metaverso.
PROGRAMA	Conceitos de ambientes virtuais 3D e XR (Extended Reality). Problemas com áudio e tato. Limites. O conceito de metaverso. Indústria e pesquisa em metaverso. O conceito de IA com relação a metaverso. Jogos e Metaverso.
AVALIAÇÃO	A avaliação é feita através de um trabalho individual ou em grupo (na forma de um jogo/simulação com documentação ou de um artigo).
BIBLIOGRAFIA PRINCIPAL	Matthew Ball, The Metaverse: and how it will revolutionize everything, Liveright, 2022.
BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR	