



A0040

**ESTUDO DE APLICAÇÕES DE INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL PARA JOGOS DE COMPUTADOR**  
Bruno Henrique de Paula (Bolsista PIBIC/CNPq) e Prof. Dr. José Armando Valente (Orientador),  
Instituto de Artes - IA, UNICAMP

A Inteligência Artificial têm sido aplicada em jogos de computador através de variadas técnicas computacionais. O presente projeto busca entender não só como surgiu esta vertente de pesquisa, mas também explorar os principais conceitos relacionados tanto à Inteligência Artificial quanto aos games. Por fim, a partir dos conceitos iniciais levantados, a análise de três jogos de computador de diferentes gêneros selecionados, este projeto estuda algumas das principais técnicas de IA para games, suas diferenças e busca ampliar a compreensão acerca deste campo de pesquisa, bem como auxiliar pesquisadores e desenvolvedores de jogos em possíveis trabalhos futuros.

Games para computador - Inteligência artificial - História dos games