



IAS NOS JOGO E ROBÓTICA

João Paulo Barbosa Port¹

Marcelo da Silva dos Santos²

Com os avanços recentes em inteligência artificial (IA), a área dos jogos e robótica tem sido profundamente impactada, transformando a experiência do usuário e estabelecendo novas oportunidades para a indústria.

Os jogos eletrônicos têm se tornado cada vez mais realistas, com o uso de gráficos de alta qualidade, jogabilidade complexa e, agora, a implementação de IA. A tecnologia permite que personagens do jogo se comportem de maneira mais humana e imprevisível, respondendo às ações do jogador de maneira mais natural, acrescentando um valor surpresa e desafiador ao jogo.

Outra aplicação da IA nos jogos é a personalização da experiência do usuário. Algoritmos são utilizados para coletar informações a respeito da jogabilidade de cada usuário, permitindo que o jogo se adapte ao seu estilo de jogo, habilidades e preferências. Exemplos de jogos que utilizam IAs: Alien: Isolation, Middle-earth: shadow of mordor, AI Dungeon

A robótica também tem sido impactada pela inteligência artificial, permitindo robôs de alta qualidade, eficiência e precisão, essenciais para diversas áreas, como a medicina, militares e indústrias. Os robôs, antes automatizados, agora podem ser programados para reagir a situações e alcançar objetivos sem intervenção humana.

A resolução de problemas é outra aplicação da IA na robótica. Algoritmos de processamento de linguagem natural permitem que os robôs entendam as necessidades dos humanos e forneçam soluções adaptáveis a diferentes cenários.

Em resumo, a IA tem transformado as indústrias de jogos e robótica através dos avanços tecnológicos que permitem uma experiência mais autêntica, personalizada e adaptável. Com a rápida evolução da inteligência artificial, o futuro nos traz cada vez mais possibilidades e transformações inimagináveis.

¹ Graduando em Análise e Desenvolvimento de Sistemas. Faculdade QI Brasil. E-mail: Joaoport210@gmail.com

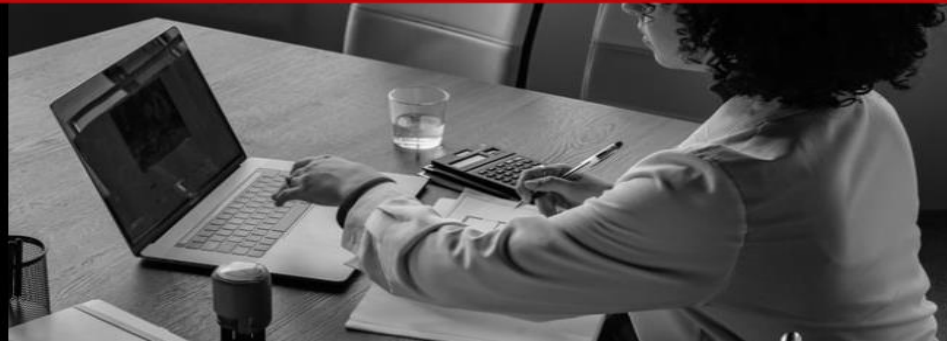
² Mestre em Computação Aplicada. Faculdade QI Brasil. marcelo.santos@qi.edu.br

FAQI

JORNADA ACADÊMICA

12/06 A 14/06

<https://innova.faqi.edu.br/index.php/jornada>



Palavras chaves: Inteligência Artificial (IA), Jogos Eletrônicos, Robótica, Experiência do usuário, Personalização.