

Mestrado • Lisboa

# INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL PARA JOGOS



## Direção

Phil Lopes  
phil.lopes@ulusofona.pt

## Secretariado

Daniela Resende  
daniela.resende@ulusofona.pt

## Duração

2 Anos

## Créditos

120 ects

## Apresentação

O Mestrado em Inteligência Artificial para Jogos centra-se no desenvolvimento e exploração de técnicas e algoritmos de Inteligência Artificial (IA) com elevado potencial de aplicação nos videojogos, tanto a nível académico como a nível da indústria. O curso aborda a IA no contexto de diferentes áreas dos jogos, tais como Interação Homem-Máquina, Design de Jogos, Computação Gráfica ou Ciência de Dados, e na sua utilização em aplicações interativas (2D/3D), aplicações AR/VR, cinematografia digital e usabilidade de interfaces gráficas, e claro, videojogos comerciais.

# PLANO DE ESTUDOS

## 1º Ano / Tronco comum

---

1º Semestre	ects	2º Semestre	ects
Ateliers de Especialização I	6	Ateliers de Especialização II	6
Fundamentos de Aprendizagem Máquina	10	Geração Procedimental de Conteúdos	10
Processamento de Dados do Jogador	8	Metodologias de Investigação e Jogos	4
Sistemas de Agentes Autónomos	6	Modelação de Experiências do Jogador	10

## 2º Ano / Tronco comum

---

Anual	ects	1º Semestre	ects
Dissertação	50	Adaptação Autónoma de Jogos	6
		Ateliers de Especialização III	4

Linha direta  
para o teu futuro



963 640 100



217 515 500



info@ulusofona.pt



@u.lusofona.pt

WWW.ULUSOFONA.PT