Título:	**TÍTULO EM LETRAS MAIÚSCULAS**		
Autores:	Guilherme Potter Petry (Autor/Apresentador) Profa. Me. Viviane Müller (Orientadora)		
Área	[ ] Humanas [ ] Sociais Aplicadas [ ] Biológicas e da Saúde [x] Exatas, da Terra e Engenharias	Dimensão:	[x] Ensino [ ] Pesquisa [ ] Extensão [ ] Inovação

Resumo:
A evolução da indústria tem impulsionado a Inteligência Artificial no Desenvolvimento de Jogos, permitindo que a integração de Grandes Modelos de Linguagem (LLMs) transcenda o suporte mecânico tradicional. O estudo investiga a próxima fronteira evolutiva, em que a inteligência artificial deixa de apenas controlar o comportamento de Non-Player Characters (NPCs) para se tornar o próprio personagem autônomo, dotado de memória, identidade e emoção simulada. O objetivo principal deste trabalho é projetar uma arquitetura conceitual de Inteligência Artificial para a criação de personagens autônomos em jogos digitais que superem o papel de NPCs tradicionais, dotados de autonomia para atuar como o próprio personagem dentro das regras do mundo, a fim de construir micro-narrativas dinâmicas e promover uma experiência imersiva, comercialmente viável e eticamente segura, alinhando-se aos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) 9 e 16 da ONU. A metodologia caracteriza-se como exploratória e descritiva, utilizando abordagem de caráter misto. Realizou-se uma revisão sistemática da literatura nas bases de dados Scopus, Web of Science e ScienceDirect orientada pelo Método PRISMA, na qual identificou-se um corpus inicial de artigos filtrados e refinados até a inclusão de 6 trabalhos científicos centrais altamente aderentes ao escopo da pesquisa. Para garantir a viabilidade prática da proposta, as etapas de modelagem arquitetural foram validadas por meio de consultas técnicas com especialistas atuantes no setor de desenvolvimento de jogos. Como resultado do Trabalho de Conclusão I, a arquitetura conceitual de software proposta sustenta-se de forma igualitária em quatro pilares interdisciplinares. No pilar de Desenvolvimento, estruturam-se as diretrizes de integração para que a IA assuma os papéis criativos de Ator (Actor) e Produtor (Producer) da narrativa, operando sob uma rigorosa separação entre a macro-narrativa (controlada pelo Game Design) e a micro-narrativa gerada em tempo real subordinada às regras do jogo. No pilar de Interação Social, aborda-se o processamento em linguagem natural e a antropomorfização, mitigando a quebra de imersão associada ao Vale da Estranheza e avaliando o impacto psicológico para mitigar os riscos de isolamento digital e dependência afetiva. No pilar Empresarial, a proposta investiga a adaptação dos estúdios a novos modelos de negócios, como Games as a Service (GaaS) e assinaturas para custear a infraestrutura em nuvem, além de readequações de termos de licença (EULA) para resguardar os direitos autorais. Por fim, no pilar da Governança Ética, propõe-se um filtro algorítmico de moderação no backend que analisa saídas semânticas e intercepta toxicidades, preconceitos e desvios morais antes da renderização física na tela, atuando de forma protetiva sobre o ciclo afetivo (Affective Game Loop) do jogador. Como próximos passos no Trabalho de Conclusão II, espera-se que a validação ocorra de forma computacional através de uma Prova de Conceito (PoC) implementada em motor gráfico. A

eficácia técnica do filtro ético será mensurada quantitativamente pelas métricas estatísticas de Exatidão, Precisão, Recall e F1-Score contra um dataset de teste simulado, enquanto a experiência lúdica e a tomada de decisão do agente serão avaliadas qualitativamente por meio de logs de simulação para verificar a Coerência Identitária e a Imprevisibilidade Controlada do personagem autônomo.

Link do Vídeo:
https://drive.google.com/file/d/1rqiZ9-SghIzWrrwLHYtQovEMxtp_bNM5/view?usp=drive_link
cow-safj-gwm (2026-09-02 14:28 GMT-3)