

*O impacto da inteligência
artificial na indústria dos games*

2024

Termo de Abertura do Projeto

Baseado na 5ª edição do Guia PMBOK®

Modelo de documento de uso livre, desde que seja citada a fonte.
Não se esqueça de sempre consultar o Guia PMBOK® 5ª edição e
outras publicações para maior detalhamento, e para aumentar as
chances de atingir resultados consistentes em seus projetos.

Nome dos Alunos

Aluno: Adrian Vinicius Silvas Campos
Aluno: Igor Henrique Rondon
Aluno: Geovanna Cabral Campos

Curso: Análise e Desenvolvimento de
Sistemas
1º Semestre

06/04/2024

O impacto da inteligencia artificial na indústria dos games

Histórico de alterações do documento

Versão	Alteração efetuada	Responsável	Data
1.0	Versão inicial		



O impacto da inteligencia artificial na indústria dos games

Sumário

Histórico de alterações do documento.....	1
1. Propósito ou justificativa do Projeto	3
2. Objetivos do Projeto.....	3
3. Requisitos de alto nível.....	3
4. Premissas	3
5. Restrições.....	3
6. Descrição do Projeto em alto nível.....	4
7. Limites do Projeto	4
8. Riscos de alto nível	4
9. Resumo do cronograma de marcos.....	4
10. Resumo do orçamento	4
11. Lista das partes interessadas.....	4
12. Requisitos para aprovação do Projeto.....	4
13. Gerente do Projeto.....	5
14. Patrocinador.....	5
15. Responsável pela autorização do Projeto.....	5



O impacto da inteligência artificial na indústria dos games

1. Propósito ou justificativa do Projeto

O objetivo do tópico é explorar como a inteligência artificial está influenciando e transformando a indústria dos games. Isso inclui discutir as várias maneiras como a IA é usada no desenvolvimento de jogos, como na criação de gráficos e física mais realistas, na melhoria da mecânica do jogo e das experiências dos jogadores, e na criação de novas formas de jogabilidade e interação. Além disso, o projeto visa examinar as implicações da IA nos jogos, como seu impacto no design de jogos, na narrativa, no comportamento dos jogadores e no futuro da indústria.

2. Objetivos do Projeto

O objetivo deste projeto é investigar e analisar o impacto da inteligência artificial na indústria de games, identificando oportunidades e desafios e desenvolvendo estratégias para sua implementação bem-sucedida. Isso envolverá a pesquisa de soluções de IA existentes, a avaliação de seu potencial na indústria de jogos e a criação de diretrizes para sua integração.

3. Requisitos de alto nível

Os requisitos de alto nível para o desenvolvimento e implementação bem-sucedidos da inteligência artificial incluem:

1. Dados de qualidade.
2. Algoritmos eficazes
3. Capacidade computacional.
4. Acesso a especialistas em IA
5. Ética e regulamentação
6. Monitoramento e manutenção
7. Integração com sistemas existentes



4. Premissas

As premissas para este projeto incluem o acesso a recursos adequados de pesquisa e tecnologia, a cooperação de especialistas em inteligência artificial e a disponibilidade de dados relevantes da indústria de jogos

5. Restrições

Apesar das oportunidades oferecidas pela IA, a indústria de jogos enfrenta desafios significativos na integração e implementação eficaz dessa tecnologia. Questões como a complexidade do desenvolvimento de algoritmos, a adaptação aos requisitos específicos dos jogos e a garantia de uma experiência de usuário otimizada são desafios que precisam ser superados



6. Descrição do Projeto em alto nível

Atualmente, a indústria de games está passando por uma transformação significativa devido ao avanço da inteligência artificial (IA). A IA tem o potencial de impactar positivamente diversos aspectos do desenvolvimento, produção e experiência dos jogos, desde a criação de personagens até a melhoria da jogabilidade

7. Limites do Projeto

A inteligência artificial tem limitações significativas, especialmente quando comparada à inteligência humana. Alguns dos principais limites incluem:

1. Falta de criatividade e intuição
2. Entendimento do contexto
3. Consciência e emoções
4. Ética e moralidade
5. Limitações técnicas
6. Interpretação e nuance
7. Sensibilidade ao contexto cultural

Embora a inteligência artificial tenha avançado significativamente, essas limitações destacam a importância de usar a IA com cautela e entender suas capacidades e limitações.

8. Riscos de alto nível

O principal risco deste projeto é a complexidade técnica envolvida na integração da inteligência artificial na indústria de jogos, que pode levar a atrasos no cronograma e custos adicionais.

9. Resumo do cronograma de marcos

- Início do Projeto: 25/03/2024
- Encerramento do Projeto: 06/04/2024

10. Resumo do orçamento



Orçamento: R\$ 3.000,00

11. Lista das partes interessadas

Partes Interessadas Área:

1. Sócios da XYZ Diretoria XYZ Informática
2. Diretor de Desenvolvimento de Novos Produtos Diretoria de Desenvolvimento
3. Marcelo Braga - Gerente de Projeto Diretoria de Desenvolvimento
4. Atendimento Técnico do Provedor da XYZ Provedor da XYZ

12. Requisitos para aprovação do Projeto

1. [Quais são os requisitos a serem atendidos para considerar o Projeto bem sucedido, quem decide e quem encerra o Projeto];
2. ...



13. Gerente do Projeto

- Nome: Geovanna Cabral Campos
- Nome: Igor Henrique Rondon
- Nome: Adrian Vinicius Silva Campos
- Responsabilidade: Geovanna Cabral Campos
- Nível de autoridade designado:

14. Patrocinador

- Nome:
- Autoridade:

15. Responsável pela autorização do Projeto

Prof. Rui Reis

