



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO DE INFORMÁTICA
GRADUAÇÃO EM CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO
2007.1

Incluindo Características de Personalidade entre Atores Sintéticos

Proposta de Trabalho de Graduação



Aluno: Bengt Fernando Fernandes Karlsson (bffk2@cin.ufpe.br)
Orientador: Geber Lisboa Ramalho (glr@cin.ufpe.br)
Co-Orientadora: Patrícia Cabral de Azevedo Restelli Tedesco (pcart@cin.ufpe.br)

1. Contexto

É cada vez mais comum o uso de agentes inteligentes na resolução dos mais diversos tipos de problemas. Um tipo específico de agentes, os atores sintéticos, possibilitam a criação de ambientes virtuais onde usuários e agentes interagem, cooperando ou competindo entre si. Porém, essa interação só será positiva se os agentes apresentarem um comportamento próximo à realidade.

Vários estudos e trabalhos vêm sendo feitos buscando tornar os atores mais reais, desenvolvendo até uma personalidade própria, baseada no próprio ser humano. Desta forma, os ambientes e as interações seriam muito mais condizentes com a realidade e os resultados mais concretos. No entanto, a maioria dos trabalhos disponíveis não leva em consideração os efeitos causados pela interação entre os atores sintéticos em seu comportamento. Neste sentido, um trabalho em particular vem sendo desenvolvido por um aluno de mestrado do Centro de Informática, buscando criar um ambiente cooperativo para resolução de tarefas, com atores sintéticos. Este seria um trabalho complementar ao citado acima.

2. Objetivos

Este trabalho tem como objetivo ajudar no desenvolvimento de um ambiente cooperativo para resolução de tarefas, com atores sintéticos dotados de personalidade. O processo será dividido em duas etapas:

1. Estudar o projeto em seu estado atual e avaliar quais variáveis tem prioridade no desenvolvimento do trabalho, sejam elas relacionadas à personalidade ou não.
2. Implementar uma nova versão que faça uso das novas variáveis, testá-la e avaliar as melhorias alcançadas.

3. Cronograma

Atividades	Maio	Junho	Julho	Agosto
Levantamento do material bibliográfico e referencial	■	■		
Análise do material bibliográfico e referencial		■		
Acompanhamento do trabalho e avaliação das variáveis a serem desenvolvidas		■	■	
Implementação das variáveis			■	■
Escrita do relatório final			■	■
Preparação da apresentação oral				■

4. Referências Bibliográficas

- SILVA, D. R. D.- *Atores Sintéticos em Jogos Sérios: Uma Abordagem Baseada em Psicologia Organizacional*. 2005. Dissertação (Mestrado em Ciência da Computação)– Universidade Federal de Pernambuco, Recife.
- PRADA, R. F. F.- *Teaming Up Humans and Synthetic Characters*. 2005. Dissertação (Doutorado em Engenharia Informática e de Computadores)- Universidade Técnica de Lisboa, Lisboa.
- HOWARD, Pierce J.; HOWARD, Jane Mitchell. *The Big Five Quickstar: An Introduction to the Five-Factor Model of Personality for Human Resource Professionals*. Center for Applied Cognitive Studies.
- ORTONY, A., CLORE, A., COLLINS, G. **The Cognitive Structure of Emotions**. Cambridge University Press. Cambridge, England. 1988.

5. Data e Assinaturas

Bengt Fernando Fernandes Karlsson
Graduando

Geber Lisboa Ramalho
Orientador

Patrícia Cabral de Azevedo Restelli Tedesco
Co-Orientadora

Recife, 18 de maio de 2007