

نسخه اولیه: ۱۴۰۱/۱۱/۱۶

(رویکردهای هوش مصنوعی در بازی‌های رایانه‌ای)

تاریخ به‌روز رسانی: ۱۴۰۱/۱۱/۱۶

نیمسال دوم سال تحصیلی ۱۴۰۲-۱۴۰۱

فارسی: رویکردهای هوش مصنوعی در بازی‌های رایانه‌ای		تعداد واحد: نظری ۳		مقطع: کارشناسی □ کارشناسی ارشد <input checked="" type="checkbox"/> دکتری □	
نام درس		لاتین: Artificial Intelligence Approaches for Computer Games			
پست الکترونیکی: dorrigiv@semnan.ac.ir		شماره تلفن دفتر کار (اتاق ۳۷۳): ۰۲۳-۳۱۵۳۲۷۰۸			
برنامه تدریس در هفته: یکشنبه‌ها (ساعت ۱۳ تا ۱۶ - مجازی)		مدرس: مرتضی درّی‌گیو			
اهداف درس: در این درس، دانشجو با رویکردهای اصلی موجود در هوش مصنوعی بازی‌های رایانه‌ای آشنا می‌شود. در واقع این درس به عنوان مقدمه‌ای بر هوش مصنوعی بازی حساب خواهد آمد. توقع می‌رود پس از پایان این درس، دانشجو دیدی کلی نسبت به تفاوت‌های هوش مصنوعی بازی با هوش مصنوعی سنتی و رویکردهای اصلی هوش مصنوعی پیدا کند. همچنین انجام بازی، تولید محتوا، مدل‌سازی بازیکن‌ها، دورنمای هوش مصنوعی بازی و مرزهای تحقیقاتی هوش مصنوعی بازی مورد بحث قرار خواهند گرفت.		مدرس: مرتضی درّی‌گیو			
نحوه ارزشیابی		مدرس: مرتضی درّی‌گیو			
درصد نمره		مدرس: مرتضی درّی‌گیو			
فرمول محاسبه نمره		مدرس: مرتضی درّی‌گیو			
قوانین درس		مدرس: مرتضی درّی‌گیو			
منابع و مآخذ درس		مدرس: مرتضی درّی‌گیو			
نیم‌سال‌های ارائه درس		مدرس: مرتضی درّی‌گیو			
صفحه گروه درس		مدرس: مرتضی درّی‌گیو			

بودجه‌بندی درس

توضیحات	مبحث	شماره هفته آموزشی
	مباحث مقدماتی	۱
	روش‌های هوش مصنوعی در بازی	۲
	روش‌های هوش مصنوعی در بازی	۳
	روش‌های هوش مصنوعی در بازی	۴
	انجام بازی	۵
	انجام بازی	۶
	انجام بازی	۷
	تولید محتوا	۸
	تولید محتوا	۹
	تولید محتوا	۱۰
	مدل‌سازی بازیکن‌ها	۱۱
	مدل‌سازی بازیکن‌ها	۱۲
	مدل‌سازی بازیکن‌ها	۱۳
	دورنمای هوش مصنوعی بازی	۱۴
	مرزهای تحقیقاتی هوش مصنوعی بازی	۱۵
	مرزهای تحقیقاتی هوش مصنوعی بازی	۱۶