

MODELAGEM DE AMBIENTES VIRTUAIS INTELIGENTES. *Giorgenes P. Gelatti, Soraia R. Musse* (PIPICA – Programa Interdisciplinar de Pós-Graduação em Computação Aplicada, Centro de Ciências Exatas e Tecnológicas, Universidade do Vale do Rio dos Sinos – UNISINOS).

Esta pesquisa faz parte do Projeto HuMUS - Human Behavioural Modeling in Urban System - de cooperação internacional com a França (Programa CNPq-CNRS). Os objetivos deste projeto são: 1) modelagem de cidades virtuais inteligentes (que contém regras de comportamento associadas aos espaços), 2) implementação de agentes humanos virtuais (humanóides) que possam evoluir em ambientes urbanos e 3) agentes comunicativos que possam dialogar com os usuários através de linguagem natural escrita e fornecer respostas na forma escrita e também através de movimentos, posturas e gestos. Este projeto está contextualizado na área de modelagem e animação comportamental, em recente desenvolvimento a nível de Brasil e Rio Grande do Sul. Este trabalho visa descrever a modelagem de ambientes virtuais inteligentes. Os ambientes virtuais são representações arquitetônicas de espaços que podem ser populados por agentes virtuais. Neste trabalho estamos interessados no desenvolvimento de ambientes que possuam mais informações que puramente geométricas e topológicas, como os significados semânticos dos espaços e regras de comportamento associadas a estes. Como exemplo, pode-se citar os comportamentos associados a um restaurante que devem ser diferentes aos associados a uma igreja. No contexto do HuMUS, agentes humanos virtuais (humanóides) poderão evoluir de forma “inteligente” e seguindo as regras de convenção associadas aos ambientes através da interação e comunicação com os espaços semânticos. (Bolsa ITI-CNPq).