

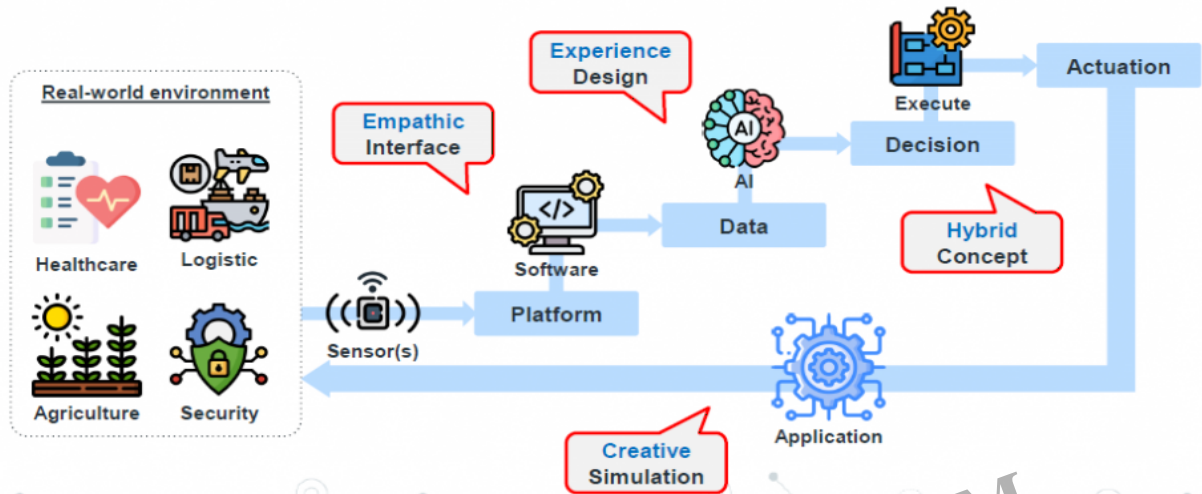
## AI & Permainan – Cara Bermain Mendorong Inovasi

### Description



Bahan pembentangan ucaptama bertajuk *“How Playing Incentivizes Innovation”* meneroka hubungan menarik antara bermain, permainan, dan kemajuan teknologi, dengan menekankan peranan penting bermain sebagai konstruksi budaya dan sosial yang mendorong inovasi. Perspektif unik ini menyatakan bahawa bermain dan permainan lebih daripada sekadar hiburan; mereka berfungsi sebagai pemangkin asas untuk kreativiti dan pembangunan teknologi. Pembentangan ini memperkenalkan konsep *“The Trifecta of Entertainment,”* yang menggabungkan permainan, kecerdasan buatan, dan pemodelan sebagai alat yang kuat untuk inovasi. Bahan ini menekankan bahawa permainan adalah platform untuk eksperimen, kreativiti, dan aplikasi dunia nyata, menawarkan tempat ujian untuk idea dan teknologi baharu. Fungsi permainan dijelaskan, menunjukkan bagaimana mereka boleh menginspirasi kerjaya dengan mensimulasikan kemahiran dunia nyata, menyediakan pengalaman yang mendalam dan bermanfaat, dan bahkan meningkatkan teknologi pintar melalui automasi dan pengoptimuman. Integrasi bermain dengan teknologi canggih ini dianggap penting untuk pembangunan masa depan, di mana permainan akan terus membentuk dan meningkatkan interaksi kita dengan teknologi pintar, menyediakan persekitaran yang kaya untuk kedua-dua hiburan dan aplikasi serius. Bahan ini mengajak pembaca untuk melihat permainan bukan sekadar sebagai aktiviti masa lapang tetapi sebagai komponen penting dalam evolusi teknologi dan sosial, menekankan kepentingan mengadopsi bermain untuk memajukan inovasi dalam era digital.

# Layers of Smart Technology



19

Oleh:  
Mohd. Nor Akmal Khalid  
akmal@ukm.edu.my

## Category

1. Aktiviti Penyelidikan

## Tags

1. #AI
2. Games

## Date Created

2024/12/05

## Author

root

Portal AKSES FTSM UKM