



Universidad de Granada

Escuela Técnica Superior de Ingenierías Informática y de
Telecomunicación

Máster Universitario en Ingeniería Informática
Inteligencia Computacional (IC)

Estudio de un caso práctico:
Control - Indoor Environment Quality

Autora

Marina Jun Carranza Sánchez

Resumen:

Abstract:

Palabras clave:

Key words:

Índice

1. Introducción	5
1.0.1. Motivación y contexto	5
1.0.2. Objetivos	5
2. Estado del arte	6
3. Análisis del problema	7
4. Desarrollo	8
5. Conclusiones y trabajos futuros	9
5.1. Consecución de objetivos	9
5.2. Trabajos futuros	9
6. Bibliografía	10

Índice de figuras

Índice de cuadros

1. Introducción

Este se enfoca en

1.0.1. Motivación y contexto

1.0.2. Objetivos

2. Estado del arte

3. Análisis del problema

Este capítulo abarca desde

4. Desarrollo

Una vez pasada a la fase de

5. Conclusiones y trabajos futuros

En conclusión, este

5.1. Consecución de objetivos

Se recupera la tabla de objetivos de la sección 1.2. (Cuadro ??) para marcar aquellos que han sido alcanzados en la

Otra de las aplicaciones estudiadas han sido la skill de Alexa del juego de los trayectos orientado a la detección del deterioro físico (sección 2.4.2.), y los juegos serios y experiencias inclusivas (sección 2.4.3.), que consiste en dos juegos principales (series de palabras y verdadero o falso).

5.2. Trabajos futuros

Como aplicación práctica de

6. Bibliografía