



Propuestas de TFM en Diseño y desarrollo de interfaces multimodales y experiencias de usuario interactivas

A continuación se muestran los títulos provisionales y descripción de los temas de trabajo que se proponen en el curso 2024-2025 en la especialidad de Diseño y desarrollo de interfaces multimodales y experiencias de usuario interactivas.

- **Generación de asistentes conversacionales mediante RASA.** El objetivo fundamental de este TFM es automatizar el desarrollo de asistentes conversacionales tipo chatbot a partir de plataformas disponibles como RASA. En el proyecto se llevará a cabo una comparativa con el desarrollo de este tipo de asistentes con otras plataformas y se primará su cooperación con otras alternativas de código abierto para el desarrollo de sistemas de reconocimiento y síntesis del habla, así como para el despliegue de estos sistemas. Trabajo de aplicación práctica (T1). Tutores: **David Griol, Zoraida Callejas.** Posibilidad de continuar con tesis: Si
- **Desarrollo práctico de modelos estadísticos para la gestión del diálogo mediante chatbots.** El objetivo principal de este TFM es el desarrollo y evaluación de diferentes métodos para el desarrollo de chatbots cuyo comportamiento se aprenda a partir de conversaciones reales. De entre los diversos módulos que se engloban en estos sistemas, el TFM se centrará en el diseño y desarrollo de métodos estadísticos para la gestión de diálogo y representación del contexto de la interacción. Los modelos desarrollados se evaluarán en tareas reales a partir de corpus disponibles en diferentes proyectos de investigación y que se suministrarán al estudiante. . Trabajo de aplicación práctica (T1). Tutores: **David Griol, Zoraida Callejas.** Posibilidad de continuar con tesis: Si
- **Desarrollo de sistemas conversacionales basados en modelos de lenguaje.** Se proponen TFM en dos líneas relacionadas con esta temática general. La primera de investigación, relacionada con hacer estos sistemas más fiables, accionables y que se atengan a reglas del dominio. La segunda, consiste en la aplicación de estos sistemas a distintos dominios, sobre todo relacionados con atención a la ciudadanía, salud y salud mental. Existe la posibilidad de colaborar en equipos de trabajo multidisciplinares e internacionales. Trabajo de investigación teórica [T2]. Tutores: **Zoraida Callejas y David Griol.** Posibilidad de continuar con tesis: Si.
- **Estudio de la aceptación tecnológica de los sistemas de RV por personas mayores y propuesta de técnicas para mejorarla**
. El uso de los entornos Inmersivos de realidad virtual (RV) está sufriendo un

importante auge en los últimos años y para todas las franjas de edades. Sin embargo, es necesario analizar los problemas y las limitaciones que, a nivel de usabilidad y experiencia de usuario, se generan en este colectivo específico de personas. El principal objetivo del trabajo es analizar la usabilidad y la experiencia de usuario que generan los entornos de RV y los dispositivos usados en las personas mayores y de forma indirecta los niveles de aceptación que tiene este tipo de tecnología. Para realizar la evaluación se va a diseñar y desarrollar un entorno de ejemplo, que sea interesante y motivador para los mayores, al que se le integrarán elementos de interacción y locomoción específicos de este paradigma y que permitan medir problemas importantes como son: la pérdida de inmersión y motivación, el mareo, el cansancio físico y cognitivo o la dificultad en la interacción y locomoción. Se propondrán cuestionarios de evaluación basados en los modelos de aceptación tecnológica y de satisfacción específicos para los mayores y los entornos inmersivos y se realizarán evaluaciones reales con personas de este colectivo. Uno de los objetivos secundarios del proyecto va a consistir en proponer un conjunto de guías de diseño que ayuden al desarrollo y a la evaluación de los entornos de RV para personas mayores. Para el desarrollo se usarán unas gafas de RV Meta Quest 3 que serán proporcionadas por los tutores. Trabajo de investigación empírica(T3). Tutores: **Francisco Luis Gutiérrez, Patricia Paderewski Rodríguez.** Posibilidad de continuar con tesis: Si

- **Medida del grado de interacción y aceptación de los robots sociales en entornos asistenciales usando la técnica del “Mago de OZ”**

. El comienzo del trabajo va a consistir en crear una herramienta para diseñar y generar simulaciones de diálogos afectivos y empáticos usando las características de un robot social (mostrar expresiones faciales, reconocimiento y generación de voz, detector de movimiento, cambio de posición y movimiento de brazos, interacción y visualización con pantalla táctil, ...). La herramienta permitirá realizar sesiones de interacción entre el robot y un adulto mayor usando la técnica del Mago de Oz (WzO). Esta técnica permite que el sistema simule interacciones Humano-Robot (HRI) mientras es controlado por operadores humanos detrás de la escena. La herramienta se apoyará en las características y herramientas que proporciona el sistema de desarrollo del robot que incluye un SDK con funciones de alto nivel en Android. El flujo narrativo que controlará/simulará el robot, estará compuesto por un diálogo asociado a un tema de conversación específico que incluirá un conjunto de preguntas y respuestas con diferentes opciones que el controlador humano puede usar en base a las respuestas del interlocutor. Al mismo tiempo, el robot interactuará con el usuario usando la voz y produciendo una expresión facial como refuerzo visual. Probaremos el sistema con adultos mayores de una residencia de Granada y en las sesiones analizaremos aspectos como el nivel de atención, la acción fluida con el robot, el mantenimiento de la conversación o la actitud hacia el robot. Esta evaluación se podría realizar de forma observacional durante las sesiones y mediante cuestionarios de satisfacción realizados una vez terminadas. Para el trabajo se utilizará un robot de tipo social denominado “Sandbot Elf” <http://en.sanbot.com/product/sanbot-elf> que

está disponible en el laboratorio. Trabajo de investigación práctica (T1).

Tutores: **Francisco Luis Gutiérrez, Patricia Paderewski Rodríguez**

. Posibilidad de continuar con tesis: Si

- **Desarrollo de un juego de fomento de las interacciones sociales en adultos mayores usando un robot social.**

Uno de los mayores problemas que tienen las personas mayores, es la disminución de las relaciones e interacciones sociales. En centros como las residencias de mayores o centros de día se realizan diferentes actividades para fomentar este tipo de actividades, donde los cuidadores se encargan de fomentar, motivar y dirigir las actividades para que los mayores participen y aumenten sus relaciones sociales con otros miembros de las residencias. El uso de tecnología es un motivador clásico para muchas actividades, como pueden ser el entretenimiento, la educación, el turismo, ... En el caso de los mayores, es necesario adaptar los sistemas a sus características y limitaciones. En los últimos años están proliferando los robots llamados sociales, debido a sus capacidades no sólo de moverse (propias de los robots) sino de realizar conversaciones con las personas y participar en actividades de carácter social. El objetivo de este trabajo es utilizar un robot social (en concreto el robot Sanbot Elf - <http://en.sanbot.com/product/sanbot-elf>) para diseñar y desarrollar una actividad lúdica de socialización en el entorno de una residencia de mayores (ya se está en contacto con una residencia de mayores de Granada que ha indicado su interés en el trabajo y en la que se podrán realizar pruebas y evaluaciones), donde el robot va a actuar como el encargado de dinamizar la actividad y fomentar la participación de los adultos mayores. La programación del robot se realiza a partir de un SDK proporcionado por el fabricante, que se programa en Android y posee funciones de alto nivel para manejo del robot. El robot será proporcionado por los tutores del TFG y se dará acceso a un laboratorio del CITIC en el que se podrá usar de forma controlada. Trabajo de investigación práctica (T1). Tutores: **Francisco Luis Gutiérrez, Patricia Paderewski Rodríguez**. Posibilidad de continuar con tesis: Si

- **Análisis de la experiencia de usuario para entornos inmersivos basados en los paradigmas de realidad virtual y mixta.**

En los últimos años podemos observar cómo se están desarrollado y usando los dispositivos de Realidad Virtual como son las gafas Meta Quest 3, que permiten introducirnos en entornos inmersivos para hacernos sentir que formamos parte de una aventura en un castillo medieval, que estamos realizando una actividad deportiva, que estamos saltando sobre los edificios de una ciudad o que han aparecido zombis en el salón de nuestra casa y tenemos que defendernos. Las sensaciones que generan estos sistemas son difíciles de evaluar y los modelos, técnicas y herramientas que existen para evaluar sistemas interactivos en general no están adaptados a sus características. Es necesario ver cuáles son las características y problemas que nos encontramos en el uso de estos dispositivos y qué propiedades debemos medir y cómo, para analizar si la experiencia que están percibiendo los usuarios o jugadores son las adecuadas. A lo largo del TFM se implementarán tanto ejemplos de entornos de realidad virtual como de realidad mixta, de forma que puedan ser evaluados por un conjunto de usuarios desde el punto de vista de la experiencia de usuario que perciben. Para esta evaluación usaremos el modelo y los cuestionarios

propuestos previamente en el trabajo. Estas sesiones de evaluación pueden ser usadas tanto para probar los entornos construidos, como para analizar si las herramientas propuestas son las adecuadas. Para el desarrollo se usarán unas gafas de RV Meta Quest 3 que serán proporcionadas por los tutores. Trabajo de investigación práctica (T1). Tutores: **Francisco Luis Gutiérrez, Patricia Paderewski Rodríguez**. Posibilidad de continuar con tesis: Si

- **Juegos sociales soportados por Asistentes Virtuales.** Las experiencias de juego tienen una fuerte capacidad de motivación, debidas a las características propias de los juegos. Estas experiencias las podemos usar en diferentes situaciones como son la educación, la salud o el entretenimiento generando unos beneficios muy importantes. En el caso de las experiencias de juego que involucran a más de una persona, se pueden generar entornos de interacción social donde el juego motiva las relaciones entre las personas, aumentando actitudes como el enganche, la colaboración e incluso la competición entre las personas. Uno de los elementos tecnológicos que hoy en día está teniendo un auge importante son los asistentes virtuales (AV), estos dispositivos permiten mediante técnicas de interacción multimodal (por voz, táctil, gestos, tarjetas, ...) facilitar la coordinación de una experiencia de juego, facilitando y gestionando el dialogo entre los participantes y coordinando todos los aspectos de la experiencia. El objetivo de este trabajo es analizar las posibilidades de los AV como herramienta para la coordinación y motivación de experiencias de juego social. Para ello se diseñará, desarrollará y probará una experiencia concreta, se generarán unas guías de diseño para ayudar al desarrollo de este tipo de experiencias y se propondrá una herramienta para evaluarlas. Para el desarrollo se usará un dispositivo tipo ALEXA que será proporcionado por los tutores. Trabajo de investigación práctica (T1). Tutores: **Patricia Paderewski Rodríguez y Francisco Luis Gutiérrez Vela**. Posibilidad de continuar con tesis: Si
- **Desarrollo de una aventura tipo Point & Click usando la plataforma de desarrollo de juegos Godot y apoyado en la generación de contenido usando IA.** Las aventuras gráficas es uno de los géneros de juegos que desde siempre han tenido una amplia aceptación por parte de los jugadores. Son juegos en los que la parte narrativa es un elemento muy importante y donde las mecánicas de juego están orientadas a tomar decisiones y formar parte de la narrativa que el juego va contando al jugador. Las aventuras tipo Point&Click, como pueden ser las clásicas "The Secret of Monkey Island" y "Day of the Tentacle" o aventuras más modernas como "Broken Age" y "Deponia" basan su jugabilidad en buscar objetos por las diferentes escenas, usar esos objetos en retos que nos proporciona el juego y tomar decisiones sobre los diálogos que se realizan con los personajes que van a pareciendo en las escenas. El objetivo del trabajo es diseñar y desarrollar un juego basado en este género, usando la plataforma de desarrollo de juegos Godot (<https://godotengine.org/>). Para el desarrollo del juego se propondrá una metodología basada en la narrativa del juego y se realizaran análisis de los niveles de jugabilidad, en base a la diversión que provoca el juego en los jugadores. Se va a prestar especial interés durante la realización del trabajo a como las nuevas herramientas de generación de contenido basadas en IA pueden ayudar en los procesos creativos y de diseño del contenido necesario

para desarrollar el juego (personajes, objetos, escenarios, sonido, historias, ...). Trabajo de investigación práctica (T1). Tutores: **Patricia Paderewski Rodríguez y Francisco Luis Gutiérrez Vela**. Posibilidad de continuar con tesis: Si

- **Evaluación del potencial empático de los sistemas de diálogo proporcionado por las herramientas de IA basadas en grandes modelos de lenguajes (LLM).** En los últimos tiempos han aparecido sistemas basados en IA como ChatGPT, Copilot o Gemini que tienen una gran capacidad de interpretar y generar Lenguaje Natural, logrando una comunicación muy similar a como lo hacemos los seres humanos. El principal objetivo del TFM es analizar el potencial empático que proporcionan estos sistemas de diálogo y su comparación con los niveles alcanzados por las personas. El primer problema que debe ser analizado en el TFM es estudiar qué entendemos por empatía y cómo podemos medir la empatía de un diálogo. A este nivel, un resultado del TFM debería ser un modelo que permita definir qué aspectos de la empatía son necesarios medir, sobre todo para ver el nivel empático que una persona o sistema produce en un diálogo concreto. El centro del trabajo consistirá en analizar el potencial de los sistemas basados en IA. Para ello podemos diseñar una experiencia del tipo: proporcionamos varias situaciones de interacción (en contextos específicos y para usuarios determinados, por ejemplo, adultos mayores o adolescentes) entre una persona y un agente conversacional y analizamos cómo la inclusión de elementos y mecanismos empáticos generan un diálogo más eficiente. Esto lo podemos hacer con propuestas realizadas por las IAs y con propuesta prediseñadas por un diseñador de diálogos. Finalmente, usando los modelos de evaluación definidos en la primera fase del trabajo, se puedan evaluar qué diálogos han sido los mejores en base a cuestionarios que les pasemos a los usuarios que han interactuado con los diálogos propuestos. Finalmente, a partir de los resultados obtenidos, un objetivo que podría ser interesante es proponer un conjunto de guías de diseño que ayuden a los diseñadores conversacionales cuando tengan que construir diálogos predefinidos a los que se les quiera añadir niveles de empatía. Trabajo de investigación empírica(T3). Tutores: **Francisco Luis Gutiérrez, Patricia Paderewski Rodríguez**. Posibilidad de continuar con tesis: Si
- **Utilización de un sistema conversacional para la detección de síntomas de depresión y ansiedad en adultos mayores.** El proyecto propone el diseño y desarrollo de un sistema conversacional inteligente orientado a la detección temprana de síntomas de depresión y ansiedad en adultos mayores. El sistema se basará en una narrativa interactiva que fomente la participación diaria de los usuarios mediante una aventura con decisiones que reflejen aspectos emocionales, sociales y cognitivos. A través de las respuestas del usuario, el sistema analizará patrones lingüísticos, tono emocional y toma de decisiones que puedan indicar estados de ánimo depresivos o ansiosos, permitiendo la identificación de señales tempranas de malestar psicológico. Para el desarrollo se propone usar un asistente virtual que actuará como un compañero conversacional empático y modelos de inteligencia artificial generativa para adaptar la narrativa a cada usuario. Además, se integrarán métricas de análisis emocional y comportamiento interactivo que permitan realizar un seguimiento longitudinal del bienestar del

mayor. Un aspecto importante es la motivación creada por las mecánicas de juego y la adaptación de los diálogos y de la narrativa a los análisis que se van realizando. Para el desarrollo se usará un dispositivo tipo ALEXA que será proporcionado por los tutores. Trabajo de investigación práctica (T1). Tutores: **Francisco Luis Gutiérrez, Patricia Paderewski Rodríguez**. Posibilidad de continuar con tesis: Si

- **Implementación de un módulo de comprensión del habla para un sistema de diálogo** Los sistemas de diálogo hablado constan de un módulo para reconocer las frases expresadas por los usuarios mediante lenguaje natural, y de otro módulo que se encarga de comprender las frases. En este trabajo fin de máster se propone que el alumno desarrolle un módulo de comprensión del habla. Para simplificar el problema, se asumirá que las frases se corresponden con una tarea concreta realizada por el sistema de diálogo, por ejemplo, diagnóstico médico. Trabajo de aplicación práctica (T1). Tutores: **Ramón López-Cózar**. Posibilidad de continuar con tesis: si.
- **Implementación de un gestor del diálogo para Inteligencia Ambiental basado en ontologías.** La Inteligencia Ambiental (AmI) tiene como objetivo transformar en entornos inteligentes los lugares en que las personas desarrollan sus actividades cotidianas. Tales entornos captan información de las personas de forma automática y no intrusiva con la finalidad de adaptarse automáticamente a ellas, aumentando su calidad de vida y confort, así como otras características de los entornos, por ejemplo, su eficiencia energética. Tales entornos se pueden implementar mediante sistemas de diálogo, siendo uno de sus módulos más importantes el denominado “gestor del diálogo”. La finalidad de este módulo es interaccionar con el entorno y con las personas para lograr la adaptación del entorno y proporcionar servicios específicos. En este trabajo fin de master se propone que el alumno implemente un gestor del diálogo basado en ontologías para representar las características y preferencias del usuario, así como las características del entorno en que el usuario desarrolla su actividad, por ejemplo, un hogar. Trabajo de aplicación práctica (T1). Tutores: **Ramón López-Cózar**. Posibilidad de continuar con tesis: si.
- **Implementación de un módulo de fusión multimodal.** Los sistemas de diálogo multimodal disponen de un módulo que se encarga del realizar un proceso denominado “fusión multimodal”. Este proceso consiste en combinar la información que el sistema capta del usuario a través de varias modalidades de interacción, por ejemplo, habla, gestos corporales, expresiones faciales y movimientos de labios. De esta forma se logra que los sistemas puedan interaccionar de forma más natural con los usuarios, pues la fusión multimodal permite aumentar la robustez de los sistemas frente a errores, especialmente cuando la interacción se lleva a cabo en entornos ruidosos. Asimismo, el proceso de fusión permite adaptar la interacción a las características y preferencias de los usuarios. En este trabajo fin de master se propone el desarrollo de un módulo de fusión multimodal para un sistema de diálogo, debiendo determinar el alumno cuáles serán las modalidades de interacción

involucradas así como la tarea concreta que realice el sistema de diálogo. Trabajo de aplicación práctica (T1). Tutores: **Ramón López-Cózar**. Posibilidad de continuar con tesis: si.

- **Implementación de un sistema de razonamiento automático para un entorno de Inteligencia Ambiental (Aml).** La Inteligencia Ambiental (Aml) es un campo de investigación que tiene como finalidad desarrollar entornos adaptativos a las necesidades y/o preferencias de los usuarios, con la finalidad de mejorar su calidad de vida. En estos entornos, es característico el uso de una capa software inteligente que, entre otras cuestiones, permite a los entornos aprender cuales son los hábitos de los usuarios, así como realizar acciones automáticas si el comportamiento observado de los usuarios difiere del habitual. En este proyecto se propone implementar un sistema de razonamiento que reciba información de los hábitos de los usuarios de un determinado entorno Aml, captada mediante diversos tipos de sensores, por ejemplo, de presencia, proximidad (p.e., RFID), iluminación y ruido. Usando esta información, el sistema realizará automáticamente una determinada acción, por ejemplo, generará un mensaje de emergencia, o bien, informará acerca de la actividad que está realizando el usuario en un momento dado. Tutores del Trabajo: Trabajo de aplicación práctica (T1). Tutores: **Ramón López-Cózar**. Posibilidad de continuar con tesis: si.
- **Implementación de un módulo de procesamiento del lenguaje natural probabilístico para un sistema de diálogo.** El procesamiento del lenguaje natural (PLN) es un área de investigación que emplea técnicas, herramientas y metodologías para procesar y analizar automáticamente el lenguaje natural, es decir, el lenguaje usado por los seres humanos para transmitir todo tipo de conocimiento. Entre otras aplicaciones, el .PLN se utiliza en los sistemas de diálogo con la finalidad de obtener representaciones semánticas de las frases emitidas de forma hablada o mediante texto por los usuarios de estos sistemas. Las primeras aproximaciones a este problema se basan en el uso de reglas creadas a mano por los diseñadores de los sistemas, usando su conocimiento experto sobre las tareas que deben realizar los sistemas. En dominios de aplicación bien restringidos, esta aproximación puede ser acertada y los módulos de PLN pueden funcionar satisfactoriamente. No obstante, la creación de las reglas generalmente conlleva un gran esfuerzo. Además, las reglas presentan problemas de portabilidad, pues suele ser complicado adaptarlas si un determinado sistema se debe cambiar de dominio de aplicación. Por ello, los sistemas de diálogo actuales suelen usar módulos de PLN probabilísticos, que no utilizan reglas sino conocimiento aprendido automáticamente a partir de corpus de frases de entrenamiento. En este trabajo fin de máster se propone la implementación de un módulo de procesamiento del lenguaje natural que funcione en base a información probabilística. Este módulo deberá integrarse en un sistema de diálogo simple, que interacione mediante habla o texto, y que será diseñado para una o varias aplicaciones concretas. Trabajo de aplicación práctica (T1). Tutores: **Ramón López-Cózar**. Posibilidad de continuar con tesis: si.

- **Implementación de un módulo de procesamiento del lenguaje natural híbrido para un sistema de diálogo.** El procesamiento del lenguaje natural (PLN) es un área de investigación que emplea técnicas, herramientas y metodologías para procesar y analizar automáticamente el lenguaje natural, es decir, el lenguaje usado por los seres humanos para transmitir todo tipo de conocimiento. Entre otras aplicaciones, el .PLN se utiliza en los sistemas de diálogo con la finalidad de obtener representaciones semánticas de las frases emitidas de forma hablada o mediante texto por los usuarios de estos sistemas. Las primeras aproximaciones a este problema se basan en el uso de reglas creadas a mano por los diseñadores de los sistemas, usando su conocimiento experto sobre las tareas que deben realizar los sistemas. En dominios de aplicación bien restringidos, esta aproximación puede ser acertada y los módulos de PLN pueden funcionar satisfactoriamente. No obstante, la creación de las reglas generalmente conlleva un gran esfuerzo. Además, las reglas presentan problemas de portabilidad, pues suele ser complicado adaptarlas si un determinado sistema se debe cambiar de dominio de aplicación. Por ello, muchos sistemas de diálogo actuales usan módulos de PLN probabilísticos, que no utilizan reglas sino conocimiento aprendido automáticamente a partir de corpus de frases de entrenamiento. También existen hoy en días sistemas que utilizan módulos de PLN híbridos, los cuales funcionan combinando información estadística con información representada mediante reglas. En este trabajo fin de máster se propone la implementación de un módulo híbrido para realizar el procesamiento del lenguaje natural en un sistema de diálogo. Este módulo deberá integrarse en un sistema de diálogo simple, que interaccione mediante habla o texto, y que será diseñado para una o varias aplicaciones concretas. Trabajo de aplicación práctica (T1). Tutores: **Ramón López-Cózar**. Posibilidad de continuar con tesis: si.
- **Implementación de un módulo probabilístico para la gestión del diálogo.** La gestión del diálogo (GD) es un aspecto muy importante en un sistema de diálogo. Su finalidad es determinar la siguiente acción que realizará el sistema, como por ejemplo, proporcionar información al usuario, solicitar al usuario que confirme algún dato, transferir el diálogo hacia un operador humano, etc. Existen diversas técnicas para realizar la GD. Las primeras aproximaciones se basan en reglas. No obstante, usar reglas conlleva tener que crear nuevas reglas, o adaptar las ya existentes, si se cambia el dominio de aplicación del sistema de diálogo, lo cual suele conllevar bastante tiempo y esfuerzo. En este trabajo fin de máster se propone la implementación de un módulo de GD que no utilice reglas, sino que tome las decisiones en base a información exclusivamente probabilística aprendida automáticamente a partir de un corpus de entrenamiento. Este módulo deberá integrarse en un sistema de diálogo simple, que interaccione mediante habla o texto, y que será diseñado para una o varias aplicaciones concretas. Trabajo de aplicación práctica (T1). Tutores: **Ramón López-Cózar**. Posibilidad de continuar con tesis: si.
- **Implementación de un módulo híbrido para la gestión del diálogo.** La gestión del diálogo (GD) es un aspecto muy importante en un sistema de

diálogo. Su finalidad es determinar la siguiente acción que realizará el sistema, como por ejemplo, proporcionar información al usuario, solicitar al usuario que confirme algún dato, transferir la interacción hacia un operador humano, etc. Existen diversas técnicas para realizar la GD. Las primeras aproximaciones se basan en el uso de reglas. No obstante, usar reglas conlleva tener que crear nuevas reglas, o adaptar las ya existentes, si se cambia el dominio de aplicación del sistema de diálogo, lo cual suele conllevar bastante tiempo y esfuerzo. En este trabajo fin de máster se propone la implementación de un módulo de GD híbrido, que tome las decisiones en base a dos fuentes de información. Por una parte, información estadística aprendida automáticamente a partir de un corpus de entrenamiento. Y por otra, información implementada mediante reglas para mejorar la respuesta puramente estadística, o para complementarla frente a situaciones no observadas en el corpus de entrenamiento. Este módulo deberá integrarse en un sistema de diálogo simple, que interaccione mediante habla o texto, y que será diseñado para una o varias aplicaciones concretas. Trabajo de aplicación práctica (T1). Tutores: **Ramón López-Cózar**. Posibilidad de continuar con tesis: si.

- **Implementación de un módulo probabilístico para la generación del lenguaje natural en un sistema de diálogo.** La generación de lenguaje natural (GLN) es un aspecto muy importante en un sistema de diálogo. Su finalidad es generar mensajes de texto a partir de la representación interna de la información manejada por el sistema, que posteriormente serán transformados en voz mediante un proceso de conversión texto-a-voz (Text-To-Speech, TTS). Existen diversas técnicas para realizar la GLN. Las primeras aproximaciones han sido utilizadas en sistemas cerrados (canned systems) o en sistemas basados en patrones, frases o características. No obstante, más recientemente se han comenzado a utilizar técnicas basadas en aproximaciones probabilísticas con la facilidad de facilitar la implementación y la portabilidad de los sistemas de diálogo de una aplicación a otra. En este trabajo fin de máster se propone la implementación de un módulo que realice la GLN siguiendo una aproximación exclusivamente probabilística. Este módulo deberá integrarse en un sistema de diálogo simple, que interaccione mediante habla o texto, y que será diseñado para una o varias aplicaciones concretas. Trabajo de aplicación práctica (T1). Tutores: **Ramón López-Cózar**. Posibilidad de continuar con tesis: si.
- **Implementación de un módulo híbrido para la generación del lenguaje natural en un sistema de diálogo.** La generación de lenguaje natural (GLN) es un aspecto muy importante en un sistema de diálogo. Su finalidad es generar mensajes de texto a partir de la representación interna de la información manejada por el sistema, que posteriormente serán transformados en voz mediante un proceso de conversión texto-a-voz (Text-To-Speech, TTS). Existen diversas técnicas para realizar la GLN. Las primeras aproximaciones han sido utilizadas en sistemas cerrados (canned systems) o en sistemas basados en patrones, frases o características. No obstante, más recientemente se han comenzado a utilizar técnicas basadas en aproximaciones puramente

probabilísticas con la facilidad de facilitar la implementación y la portabilidad de los sistemas de diálogo de una aplicación a otra. Asimismo, han surgido aproximaciones híbridas, que combinan las ventajas de las técnicas probabilísticas con las de las técnicas basadas en patrones, frases o características. En este trabajo fin de máster se propone la implementación de un módulo que realice la GLN siguiendo una aproximación híbrida. Este módulo deberá integrarse en un sistema de diálogo simple, que interaccione mediante habla o texto, y que será diseñado para una o varias aplicaciones concretas. Trabajo de aplicación práctica (T1). Tutores: **Ramón López-Cózar**. Posibilidad de continuar con tesis: si.

- **Diseño de un Sistema de Entrenamiento Cognitivo por Computador combinando adaptación al usuario y juegos serios.** El TFM consiste en estudiar como el Entrenamiento Cognitivo por Computador (computer-based cognitive training (CCT)) puede mejorar la calidad de vida de pacientes con diferentes enfermedades como puede ser Parkinson o Alzheimer en sus primeros estadios, y de personas mayores o con algún trastorno mental que muestren síntomas de deterioro cognitivo. Una vez establecido este marco general, esta investigación se centrará en propuestas que aborden el problema a resolver usando sistemas adaptativos y juegos serios, identificando las reglas de adaptación que se están implementando para optimizar las estrategias de entrenamiento cognitivo, así como los enfoques lúdicos utilizados para dirigir este entrenamiento a través de la diversión. Finalmente, se diseñará un sistema software para realizar un entrenamiento cognitivo sencillo, donde se combine la motivación que puede conseguir un juego serio, con la eficacia que pueden proporcionar las técnicas adaptativas al personalizar los entrenamientos cognitivos. Trabajo de investigación teórica (T2) Tutora: **Nuria Medina Medina**. Posibilidad de continuar con tesis: Si
- **Ánalysis ético del uso de gafas inteligentes en la infancia: una aproximación teórica y participativa con familias, educadores y niños.** Analizar las implicaciones éticas del uso de gafas inteligentes en la infancia mediante una doble aproximación: por un lado, una revisión teórica de la literatura académica y de la opinión de expertos en ética tecnológica, derechos de la infancia y educación; y por otro, el diseño y realización de sesiones participativas con usuarios finales —niños, padres, abuelos y educadores—, con el fin de recoger y analizar sus percepciones, preocupaciones, valores y expectativas en relación con esta tecnología. Estas sesiones incluirán dinámicas adaptadas a cada grupo (talleres lúdicos con niños, grupos focales con adultos), orientadas a identificar posibles dilemas éticos y a contrastar estos hallazgos con los marcos teóricos existentes. Como resultado final, se elaborará una guía de principios éticos que debería orientar el diseño, desarrollo y uso responsable de las gafas inteligentes y sus aplicaciones en contextos relacionados con la infancia. Trabajo de investigación teórica (T2) y Trabajo de investigación empírica (T3), Tutora: **Nuria Medina Medina**. Posibilidad de continuar con tesis: Si
- Diseño e implementación de una dinámica lúdica con Alexa para promover la socialización en residencias de mayores a partir de un proceso previo de codiseño. El objetivo de este Trabajo Fin de Máster es diseñar e implementar

una dinámica lúdica sencilla para dispositivos Alexa, basada en los intereses y preferencias identificados previamente en un proceso de codiseño con personas mayores en residencias, con el fin de fomentar la interacción social y fortalecer los vínculos entre residentes a través de la tecnología conversacional. Así como probar la experiencia con usuarios reales en un entorno controlado de la residencia, analizando aspectos como la participación, la interacción entre personas, la usabilidad y la aceptación de la tecnología. Trabajo de investigación práctica (T1) Tutora: **Nuria Medina Medina**.

Posibilidad de continuar con tesis: Si

- **Diseño y desarrollo de un ecosistema de hogar conectado.** El proyecto se centra en el diseño, desarrollo y puesta a punto de un ecosistema de hogar conectado que se encargue de optimizar el confort, eficiencia energética y seguridad perimetral de un hogar digital. Para ello, se va a implantar en un Laboratorio, accesible desde sistemas de internet de las cosas. Una vez implementada la infraestructura se realizarán distintos tipos de experiencias con personas adultas mayores y jóvenes para estudiar la aceptación tecnológica, integración con asistentes virtuales y asistentes robóticos. Trabajo de investigación empírica (T2). Tutores: **Juan Antonio Holgado, Francisco Luis Gutierrez**. Posibilidad de continuar con tesis: Si
- **Sistema de control domótico basado en el uso combinado de gafas de realidad mixta con un sistema de interacción gestual.** Recientemente han aparecido multitud de sistemas de interacción no táctiles con los que se puede controlar distintos tipos de sistemas de computo. En este trabajo se propone el uso combinado de gafas de realidad mixta con sistemas de interacción gestuales para el control y supervisión de hogares conectados. Para ello, se utilizará unas gafas RV Oculus Meta Quest 3 junto con un sistema de control gestual basado en Leap motion. Se considera como público objetivo las personas adultas mayores o personas adultas con algún tipo de discapacidad. Trabajo de aplicación práctica (T1). Tutores: **Juan Antonio Holgado, Francisco Luis Gutierrez**. Posibilidad de continuar con tesis: Si
- **Robots asistenciales en entornos de hogar digital.** Los sistemas asistenciales robóticos se están convirtiendo en agentes de interacción que pueden ayudar y supervisar a las personas mayores adultas para que puedan realizar las tareas de vida diaria. En este proyecto nos proponemos estudiar cómo pueden integrarse los sistemas robóticos en entornos de hogar digital para facilitar la resolución de problemas como agentes activos y participar junto con los humanos en las tareas de vida diaria en adultos mayores. Trabajo de investigación teórica (T2). Tutores: **Juan Antonio Holgado, Francisco Luis Gutierrez**. Posibilidad de continuar con tesis: Si