

# Tabla de Contenido

<b>1. Introducción</b>	<b>1</b>
1.1. Contexto y Problema a Abordar . . . . .	1
1.2. Objetivos de la Memoria . . . . .	2
1.3. Resultados . . . . .	2
1.4. Estructura del Documento . . . . .	3
<b>2. Estado del Arte</b>	<b>4</b>
2.1. Investigaciones en ACI . . . . .	4
2.2. Juegos . . . . .	5
2.3. Limitaciones de aplicaciones existentes . . . . .	6
2.4. Frameworks de desarrollo . . . . .	7
2.5. Literatura . . . . .	8
2.6. Ética . . . . .	8
<b>3. Diseño de la Solución</b>	<b>10</b>
3.1. Tipos de Usuarios . . . . .	10
3.2. Principales Requisitos . . . . .	10
3.3. Principales Procesos . . . . .	11
<b>4. Implementación de la Solución</b>	<b>16</b>
4.1. Software . . . . .	16
4.2. Vistas . . . . .	16

4.3. Funcionalidades . . . . .	23
<b>5. Evaluación de la Solución</b>	<b>30</b>
5.1. Participantes . . . . .	30
5.2. Descripción del proceso de evaluación . . . . .	30
5.3. Instrumento de evaluación de Usabilidad percibida . . . . .	30
5.4. Resultados obtenidos . . . . .	31
<b>6. Conclusión y Trabajo a Futuro</b>	<b>33</b>
6.1. Contribuciones . . . . .	33
6.2. Lecciones Aprendidas . . . . .	33
6.3. Trabajo futuro . . . . .	34
<b>Bibliografía</b>	<b>37</b>
<b>Anexo A. Vistas de la aplicación</b>	<b>38</b>
<b>Anexo B. Cuestionario de la evaluación final</b>	<b>44</b>
<b>Anexo C. Respuesta original a pregunta abierta</b>	<b>45</b>