

Índice

Lista de figuras	IV
Lista de tablas	VI
Capítulo 1. Introducción a Objetos de Aprendizaje Móvil.....	1
1.1 Definición del problema	3
1.2 Objetivo general.....	4
1.3 Objetivos específicos	4
1.4 Alcances.....	5
1.5 Limitaciones.....	5
1.6 Impacto	6
1.7 Software	6
Capítulo 2. Trabajos Relacionados.....	7
2.1 Proyectos sobre Objetos de aprendizaje	7
2.2 Análisis de artículos relacionados.....	10
Capítulo 3. Marco Teórico.....	18

3.1 Definición de Objeto de aprendizaje móvil	18
3.2 Definición del enfoque.....	20
3.3 Modelos computacionales presentes en ARMOLEO	21
3.4 Definición de aprendizaje en dispositivos móviles.....	23
Capitulo 4. JavaFX	25
4.1 Plataforma JavaFX	25
4.2 Lenguaje JavaFX	27
4.3 Ejemplo HelloWorld.fx.....	29
Capitulo 5. Diseño de MACLEN	34
5.1 Ambiente de desarrollo	34
5.2 Servicio Web y JavaFX	35
5.3 MySQL	35
5.4 GlassFish.....	36
5.5 Diseño	36
5.6 Arquitectura general de MACLEN	37
5.7 Arquitectura del módulo <i>Expressions</i>	44
5.8 Diseño de aplicaciones en JavaFX.....	44
Capitulo 6. Implementación de MACLEN.....	46

6.1 Interfaces con pantalla táctil	46
6.2 <i>Vocabulary</i>	49
6.3 <i>Language patterns</i>	53
6.4 <i>Other</i>	59
6.5 <i>Expressions</i>	61
Capítulo 7. Pruebas y Experimentos.....	67
7.1 Pruebas de caja negra.....	67
7.2 Unidad <i>Vocabulary</i>	68
7.3 Unidad <i>Language patterns</i>	74
7.4 <i>Inform</i>	78
7.5. <i>Other</i>	84
7.6 <i>Expressions</i>	87
Capítulo 8. Conclusiones.....	94
Referencias	97
Apéndice A. Intenciones / Speech acts.....	101