

## Sitio web sobre la motivación intrínseca.

Proyecto rector

Badillo Flores Osvaldo  
Castro Jiménez Crisol Elizabeth  
Hernández Martínez Saul  
Lira Martínez Jailine Vianey  
Muñoz Hernández Edgar  
Vázquez Franco Yessica Ashlin

Fecha: 02 de enero del 2024

## INTRODUCCION

El propósito de este trabajo es mostrar como que un tema como la “Motivación intrínseca” es realmente relevante para llevarlo a cabo dentro de un sitio web, se podrá observar cada uno de los pasos para lograr tener un sitio web para que alumnos de la universidad Tres Culturas al igual que docentes puedan ingresar para informarse sobre como se lleva acabo este tipo de motivación.

A través de una amalgama de recursos, herramientas y experiencias diseñadas meticulosamente, “MTCU – Motivación para termina una carrera universitaria” ofrece un abanico de oportunidades para explorar toda la información junto con test para saber qué grado de motivación se tiene en este momento. Desde artículos de información verídica hasta una actividad interactiva y testimonios inspiradores de los mismos alumnos que crearon este proyecto, cada elemento de esta plataforma está diseñado para empoderarte en un camino hacia la autorrealización.

Nos enorgullece presentarles el resultado de este trabajo, sabiendo que representa no solo el producto de nuestro esfuerzo, sino también un recurso valioso para la comunidad educativa de UTC plantel Chalco en su búsqueda por cultivar la motivación en cada estudiante.

## ÍNDICE

INTRODUCCION.....	2
CAPITULO 1: GENERALIDADES DE PROYECTO .....	4
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	4
OBJETIVO GENERAL.....	4
OBJETIVOS ESPECIFICOS.....	4
LIMITACIÓN .....	5
DELIMITACIÓN.....	5
HIPOTESIS .....	5
CAPITULO 2: FUNDAMENTO TEÓRICO.....	7
ESTADO DEL ARTE.....	7
MARCO TEORICO .....	10
ARQUITECTURA DE LA INFORMACIÓN.....	20
GLOSARIO.....	22
REFERENCIAS .....	23

## **CAPITULO 1: GENERALIDADES DE PROYECTO**

En esta sección, proporcionará la descripción sobre la situación actual del tema de investigación, donde se establece el problema identificado en el área de especialización.

Nota: Este apartado sirve como justificación fundamental para el desarrollo del proyecto, destacando cómo su implementación puede generar impactos significativos a nivel social, económico y cultural. Este punto es crítico para la aceptación del proyecto, ya que resalta la relevancia y el potencial beneficio que puede aportar a diversos aspectos de la sociedad.

### **PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

En la Universidad Tres Culturas plantel Chalco no se cuenta con algún sitio web que informe la importancia de contar con una carrera universitaria en la actualidad y así motive a los alumnos a terminarla, lo cual provoca deserción de estos por falta de interés y motivación propia.

### **OBJETIVO GENERAL**

Diseñar un sitio web que informe a los alumnos de ingeniería en sistemas computacionales, sobre la importancia de concluir una carrera universitaria, mediante sketch wireframes, mockups, prototipos y diagramas UML para generar motivación intrínseca de alumnos.

### **OBJETIVOS ESPECIFICOS**

- Realizar el levantamiento de requerimientos en equipo con los profesores de ingeniería en sistemas computacionales a dicho proyecto mediante

entrevistas y revisiones semanales para crear una propuesta del sitio web con las características y lineamientos requeridos.

- Realizar sketch del sitio web, mediante hojas milimétricas y dibujos a mano alzada para estructurar la información que se implementara en el sitio web.
- Realizar wireframes y mockups del sitio web, utilizando Balsamic y Figma para obtener una visualización significativa al momento de presentarlo ante el cliente.
- Elaboración de diagramas, maquetación, se subirá al hosting y dominio (gratis) y se realizaran pruebas.

### **LIMITACIÓN**

- Que las autoridades institucionales no permitan la difusión del sitio web.
- Que el proveedor de hosting deje de ofertar sus servicios.

### **DELIMITACIÓN**

- El sitio web solo se limitará a la etapa del prototipo del sitio web.
- El sitio web será exclusivo para la Universidad Tres Culturas plantel Chalco.
- El sitio web solo será para uso informativo, por lo cual no adquiere responsabilidad sobre la toma de decisiones de los alumnos.

### **HIPOTESIS**

La creación de un sitio web en base a la motivación intrínseca para una audiencia de alumnos universitarios es algo muy relevante en esta sociedad para lograr una conciencia emocional ante lo que se esta llevando o lo que se llevará

en el camino de una carrera universitaria; con este tipo de proyecto se logrará compartir experiencias e información sobre lo que la motivación intrínseca, llevando también un crecimiento de auto reflexión en cada estudiante de UTC plantel Chalco.

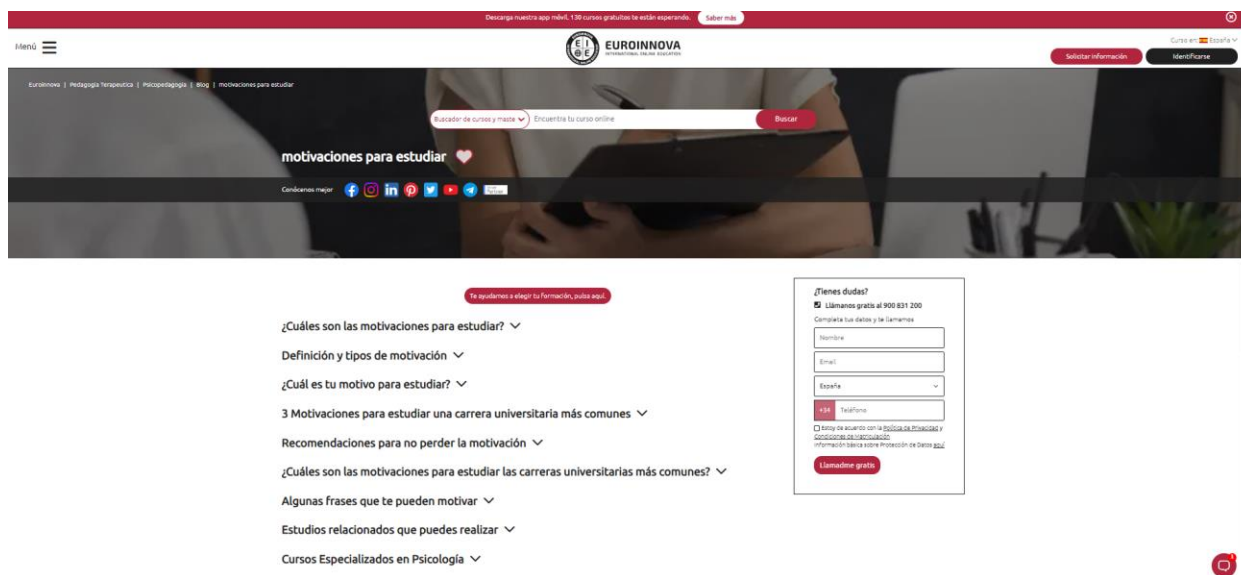
## CAPITULO 2: FUNDAMENTO TEÓRICO

En esta sección se expondrá la fundamentación teórica posible y los conceptos que se utilizarán en el desarrollo del proyecto.

Nota: Este apartado contiene las ideas o teorías previas a la realización de la investigación, por lo que será el espacio en el que esas teorías o ideas se pondrán en cuestión o se analizarán.

### ESTADO DEL ARTE

EUROINNOVA (2023). MOTIVACIONES PARA ESTUDIAR. EUROINNOVA - International online Education. <https://www.euroinnova.edu.es/blog/motivaciones-para-estudiar>.



Esta página tiene como tal una forma directa para presentar lo que es la motivación propia y compromiso para continuar con una carrera, con algunos consejos y dando a entender que tú eres el único que puede darte esa motivación para seguir adelante, claro que también con ayuda de factores externos. Al igual que la función de desplegar la información, al momento que se termina de leer se vuelve a colocar en su lugar sin invadir tanto espacio dejando que el usuario tenga la oportunidad de escoger lo que más requiere de información para leerla.

HABILIDAD SOCIAL (2015) Test de Inteligencia Emocional. HABILIDAD SOCIAL.

<https://habilidadsocial.com/test-de-inteligencia-emocional/>

The screenshot shows a web browser displaying the 'Test de Inteligencia Emocional' page. The browser's address bar shows the URL 'habilidadsocial.com/test-de-inteligencia-emocional/'. The website's header includes the 'HABILIDAD SOCIAL' logo and navigation links: 'Blog', 'Sobre mí', 'Manifiesto', 'Recursos', and 'Aprende'. The main heading is 'Test de Inteligencia Emocional'. Below it are social media share buttons for Facebook (5K), Twitter, LinkedIn, and a '5K COMPARTIR' button. The text explains that according to Daniel Goleman, a professor at Harvard, emotional intelligence is the ability to recognize, accept, and channel emotions to guide behavior towards desired goals. A red link invites users to 'Haz clic aquí para ir al test de inteligencia emocional'. Below this, a paragraph states that emotional intelligence means being able to identify and manage emotions correctly, without letting them dominate or surprise you, and that it affects social relationships and self-relationships. At the bottom, a cookie notice states 'Esta web usa cookies para mejorar tu experiencia.' with 'Entendido' and 'Leer más' buttons.

Dentro de este sitio web nos encontramos con una pequeña descripción de lo que se va a realizar al igual que de lo que se está viendo para poder realizar la prueba. En el sitio se puede observar las preguntas en el mismo lugar, al igual que el resultado de la prueba te lo brinda en el mismo sitio para que no nos mande a otra ventana o sitio web.



EAFIT UNIVERSIDAD (13 de marzo, 2016) Teoría de la Autodeterminación. EAFIT UNIVERSIDAD. <https://www.eafit.edu.co/proyecto50/aprendizaje/Paginas/Teoria-auotodeterminaci%C3%B3n.aspx>.

ASPIRANTES ESTUDIANTE GRADUADOS EMPLEADOS PROFESORES ORGANIZACIONES

**EAFIT** Programas Academia Ciencia e Innovación Conexión Internacional Cultura y bienestar Sobre EAFIT

**Centro para la Excelencia en el Aprendizaje / Aprendizaje**  
Inicio Agencia de L&A Experiencias de aprendizaje Innovación Educativa Contenidos Ecosistema digital Centro de Ayuda

EAFIT Centro para la Excelencia en el Aprendizaje Centro para la Excelencia en el Aprendizaje / Aprendizaje Teoría de la Autodeterminación

## Teoría de la Autodeterminación

*"La Teoría de la Auto-Determinación también examina las metas y aspiraciones de la vida de las personas, evidenciando diferentes relaciones de motivaciones intrínsecas y extrínsecas para mejorar niveles de desempeño y salud psicológica" Ryan and Deci, 2000*

---

La Teoría de la Autodeterminación nos expone sobre la personalidad y motivación humana, basada en el supuesto que, al cumplirse las necesidades psicológicas básicas autonomía, competencia y relacionamiento social, se presentan comportamientos intrínsecos que posibilitan el bienestar psicológico.

En el caso de la educación, la teoría de la autodeterminación entiende que el objetivo principal es promover en los estudiantes las necesidades psicológicas básicas con el fin de internalizar los procesos de aprendizaje y obtener un mejor desempeño académico y psicológico.

En los procesos de evaluación de aprendizaje e innovaciones educativas, el Laboratorio para la Innovación y el Aprendizaje implementa la teoría de la autodeterminación, para buscar fomentar que los estudiantes asuman sus acciones formativas con total responsabilidad y lograr un mayor compromiso con su proyecto de vida.

**La Fuerza de trabajo de hoy: ¿Qué se necesita para motivar?**

MOTIVACIÓN EXTRÍNSECA  
RECOMPENSAS Y PUNEDICIÓN  
POR DESEMPEÑO, POR LOGROS, POR CUMPLIR

MOTIVACIÓN INTRÍNSECA  
INTERÉS POR EL TRABAJO  
POR DESEMPEÑO, POR LOGROS, POR CUMPLIR

NECESIDADES PSICOLÓGICAS BÁSICAS

COMPETENCIA  
El individuo siente que está aprendiendo y mejorando sus habilidades.

RELACIONAMIENTO SOCIAL  
El individuo se siente conectado con los demás y parte de un grupo.

AUTONOMÍA  
El individuo se siente responsable de sus acciones y decisiones.

La motivación intrínseca genera un mayor compromiso y un mejor desempeño.

La motivación extrínseca genera un mayor compromiso y un mejor desempeño.

La motivación intrínseca genera un mayor compromiso y un mejor desempeño.

### ¿Qué es la teoría de la Autodeterminación?



Por: Christopher Niemiec, profesor e investigador de la Facultad de Ciencias Sociales y Clínicas de la psicología de la Universidad de Rochester N.Y.

Conoce más sobre la "voz de los expertos"

### La importancia de la teoría de la Autodeterminación



Por: Chantal Levesque directora del Centro de Excelencia Instruccional de la universidad de Purdue (Center for Instructional Excellence)

En esta página podemos encontrar como es que se divide la información como una introducción del tema que se está hablando, al igual que la parte de videos para

también saber sobre el tema o temas relacionados. También se puede observar cómo es que tiene una división de varios segmentos de la página con diferentes cosas que complementa a todo el sitio.

## MARCO TEORICO

### MOTIVACION INTRINSECA

La motivación intrínseca es un comportamiento impulsado por un deseo interno o intrínseco. En otras palabras, es la motivación para realizar un comportamiento que nace de la propia persona y no del exterior. Esto significa que la motivación proviene únicamente de uno mismo y no de fuerzas externas como incentivos, compensaciones o elogios

### MOTIVACIÓN INTRÍNSECA VS. MOTIVACIÓN EXTRÍNSECA

- La motivación intrínseca es el medio para encontrar la satisfacción dentro de uno mismo. Los motivadores intrínsecos pueden ser la curiosidad o la aceptación de un desafío nuevo.
- La motivación extrínseca implica evitar el castigo externo o buscar recompensas. Los factores externos que motivan a los miembros del equipo pueden incluir recompensas extrínsecas, como los incentivos de ventas o los méritos de desempeño.



## **FACTORES DE LA MOTIVACION**

- **Curiosidad:** La motivación de una persona se despierta cuando algo le llama la atención. Este sentimiento de curiosidad impulsa a los miembros del equipo a explorar y aprender en el lugar de trabajo. Tanto la curiosidad física (curiosidad sensorial) como la curiosidad por estímulos (curiosidad cognitiva) pueden motivar a una persona a trabajar en función de algo.
- **Desafío:** Ya sea que tengas un objetivo específico o un nivel de desempeño en mente, los desafíos te mantienen comprometido en el trabajo, te animan a desempeñarte al máximo y te motivan a seguir adelante.
- **Reconocimiento:** Reconocer tu propio trabajo puede hacerte sentir importante y te permite aspirar logros nuevos.
- **Sentido de pertenencia:** La cooperación con los miembros del equipo ayuda a crear un sentido de comunidad y permite que los empleados se sientan incluidos. Esta satisfacción proviene de ayudar a los demás y puede aumentar la motivación intrínseca de la persona.
- **Resolución de problemas:** Participar en juegos virtuales para fortalecer el espíritu de equipo puede estimular tus habilidades para resolver problemas, lo cual te impulsa a pensar de forma crítica para cambiar tu comportamiento.

## **INTERACTIVIDAD**

La interactividad se refiere a la comunicación entre las personas y los dispositivos o los contenidos digitales. Es la capacidad de un ordenador, un programa o un contenido de responder a las acciones de la persona que lo está utilizando. En pocas palabras, es lo que te permite navegar por un sitio web, utilizar una red social o jugar con tu videojuego favorito.



## **EXPERIENCIA DE USUARIO**

La experiencia de usuario es el proceso afectivo interno de que resulta la interacción que un usuario tiene con un producto o servicio, el cual puede ser agradable o desagradable.

### ➤ Importancia de la experiencia de usuario

Satisface las necesidades del cliente: La experiencia del usuario es importante porque trata de satisfacer verdaderamente las necesidades del cliente que interactúa con los productos y servicios.

Garantiza una experiencia intuitiva: Cuando un cliente abre una aplicación, el tiempo que tarda en empezar a utilizarla con soltura está directamente relacionado con la eficacia del diseño de la experiencia de usuario.

Da coherencia y continuidad: Las convenciones establecidas para el diseño de la experiencia del usuario pueden surgir a través de un proceso de selección natural en el que los diseños exitosos continúan siendo replicados y los no exitosos no.

Promueve el aumento de los ingresos: La experiencia del usuario busca ofrecer experiencias positivas al usuario que lo mantengan fiel al producto o la marca. Como ya hemos establecido, un cliente satisfecho seguirá regresando por más productos y servicios.

Evita que la competencia se robe a tus clientes: La siguiente razón para valorar la importancia de la experiencia del usuario es recordar que tu competencia puede llevarse a tus clientes. No importa cuánto tiempo hayas estado con un cliente, estará tentado de irse a otro lugar para hacer un mejor negocio.

### ➤ Métodos del diseño de la experiencia del usuario

**USER personas:** El primer paso del proceso de diseño de la experiencia del usuario es conocer a tu público, ya que esto te permite desarrollar experiencias que se relacionan con la voz y las verdaderas emociones de tus usuarios

**Entrevistas con usuarios:** Realiza encuestas o entrevistas con los usuarios actuales y potenciales del producto o servicio para obtener información sobre cuál sería el diseño más eficaz.

**Historias de trabajo:** Desarrolla una descripción breve y sencilla de una característica del producto contada desde la perspectiva de la persona que quiere esa característica, lo que te permitirá ponerte en su lugar y considerar qué puede ser necesario para satisfacer sus necesidades.

**Mapa de funcionalidad:** Una vez que hayas estudiado las historias de trabajo, comienza por construir un mapa de funcionalidad para las páginas que te gustaría crear. Un mapa de funcionalidad es una jerarquía claramente organizada de todas las páginas y subpáginas de tu producto.

**Guías visuales:** Los elementos visuales de cada página son tan importantes como la estructura del sitio, así que invierte tiempo en la creación de wireframes, que son guías visuales que representan el esqueleto de un producto y proporcionan una vista previa de su aspecto.

**Prototipos:** Un prototipo es una versión «maqueta» del producto final, que se utiliza para probar a los usuarios antes del lanzamiento del producto.

**Pruebas de usabilidad:** Las pruebas de usabilidad son una forma de comprobar la facilidad de uso de un producto probándolo con usuarios reales para identificar cualquier obstáculo o fricción que puedan encontrar al interactuar con él.



➤ Pilares de la experiencia de usuario fundamentales en el diseño web

**Atractivo visual:** El diseño visual no es simplemente un elemento decorativo, sino uno de los pilares de la experiencia de cliente. Y lo es porque mejora la calidad de esta.

**Utilidad:** Una página web debe ser útil y ofrecer valor al usuario. El contenido debe ser relevante para el público objetivo y las funciones que se ofrezcan deben alinearse con sus necesidades y deseos.

**Accesibilidad:** La accesibilidad es el tercero de los pilares de la experiencia del cliente por un motivo. Y es que hay que asegurarse de que el sitio sea completamente utilizable por todas las personas, incluyendo aquellas con discapacidades visuales, auditivas o físicas.

**Credibilidad:** Ganar la confianza del cliente es crucial para el éxito de un sitio web. Un diseño limpio y profesional es un buen punto de partida, pero la credibilidad también se puede fortalecer mediante otros elementos como reseñas de terceros, testimonios y sellos de calidad o certificaciones.

**Intuitivas:** Un diseño intuitivo significa que el usuario debe ser capaz de navegar por el sitio y completar tareas sin sentirse confundido o frustrado. Y que hayamos dejado

la intuitividad en el quinto puesto de la lista de pilares de la experiencia de usuario no quiere decir que no sea fundamental.

**Desempeño técnico:** La velocidad y rendimiento del sitio son cruciales para mantener al usuario comprometido. Un sitio lento no solo aumenta la tasa de abandono, sino que también puede afectar negativamente el posicionamiento del sitio.

**Cercanía y complicidad:** Establecer una conexión emocional con el usuario es un factor diferenciador que puede posicionar a una marca muy por encima de sus competidores. Para lograr esto, es esencial que el tono y el estilo del contenido concuerden con las expectativas y necesidades del público objetivo.

**Innovación y originalidad:** No basta con tener un buen producto o servicio; para captar la atención, una marca debe ir más allá y ofrecer algo que los competidores no puedan igualar. Esto podría materializarse en una función novedosa que aborde un problema desde un ángulo completamente nuevo, un diseño rompedor que desafíe los estándares de la industria, o incluso un enfoque narrativo que presente una perspectiva completamente fresca sobre un tema que se considera trillado.

### **PRINCIPIOS DE ANIMACION**

**Estirar y encoger:** El principio de *estirar y encoger* agrega a una animación la idea de peso y flexibilidad. Puede ser aplicado a objetos simples, como un círculo rebotando o algo más complejo como tarjeta o una pantalla completa.

**Anticipación:** La anticipación se usa para preparar al observador para una acción y que la animación se sienta más realista. Esta técnica también se utiliza en momentos en que va a ocurrir un evento importante para preparar al observador y que este preste atención a lo que está a punto de suceder.

**Puesta en escena:** Este principio está basado en lo que en teatro y en cine se conoce como «*puesta en escena*». El propósito es dirigir la atención del observador y

definir qué es lo más importante en su campo de visión. Esto puede hacerse de diferentes maneras, como colocar lo que queremos que el usuario centre su atención dentro del cuadro, usando luces y sombra, o la perspectiva del punto de visión del observador.

**Animación directa y pose a pose:** La animación directa significa dibujar directamente una escena cuadro por cuadro de principio a fin. La animación directa crea una ilusión de fluidez y dinamismo en el movimiento y es mejor para producir secuencias realistas, aunque en esta técnica es más difícil mantener proporciones y perspectivas precisas.

La animación pose a pose implica empezar el proceso de animación dibujando los cuadros clave y posteriormente llenando los espacios.

**Acciones complementarias y superpuestas:** Son técnicas de animación que se relacionan estrechamente, ya que ambas ayudan a que el movimiento sea más realista y dé la ilusión de que un objeto se mueve respetando el principio físico de la inercia:

- La acción complementaria significa que las piezas desvinculadas del objeto deben continuar su movimiento incluso después de que el objeto dejó de moverse, y deben mostrar el movimiento de amortiguación.
- La acción superpuesta se aplica cuando las partes de un objeto se mueven en diferentes rangos o momentos según su relación con el objeto principal y a la velocidad en que éste se mueva.

**Acelerar y desacelerar:** Todos los objetos necesitan tiempo para acelerar o disminuir su velocidad. En animación, los objetos se mueven más despacio al principio y más lentamente al final de una acción, para crear un efecto de arranque y frenado que haga la animación más realista.

**Arcos:** Los objetos, incluyendo seres vivos y personas se mueven en caminos circulares llamados arcos. Los arcos operan a lo largo de una trayectoria curva



que agrega la ilusión de vida a un objeto animado en acción. Sin arcos, las animaciones se sienten rígidas y mecánicas.

Acción secundaria: Agregar movimientos adicionales a la acción principal le agrega más vida y la enfatiza en lugar de desviar la atención de ellas. Las acciones secundarias funcionan mejor si se agregan al principio y al final del movimiento principal.

Sincronización: La sincronización en animación se refiere a los momentos (o tiempos) en que ocurre algo en ella. El éxito de una animación depende de cómo se represente el paso del tiempo, ya que una buena sincronización le agrega ritmo y emoción.

Exageración: La exageración presenta las características y acciones de un objeto de una manera extrema para obtener un efecto cómico o dramático. Esto puede incluir distorsiones en la forma del objeto o en su movimiento. La exageración es un excelente recurso para aumentar el atractivo emocional de la animación y mejorar su narrativa.

Dibujo sólido: El principio de dibujo sólido significa representar formas de manera tridimensional dando la ilusión de volumen y peso en una pantalla plana. Para lograrlo es necesario comprender y aplicar correctamente conceptos básicos de perspectiva, volumen, peso, equilibrio, iluminación, etc. en referencia de la experiencia del observador en el mundo real.

Atractivo: Las personas recuerdan a los personajes que sienten reales, interesantes y atractivos. Los objetos y personajes animados deben ser agradables a la vista y tener un aspecto placentero. El atractivo en un objeto animado es lo que en los actores humanos se llama *carisma*.

El atractivo en la animación puede ser difícil de cuantificar porque cada persona tiene una idea y expectativas diferentes sobre lo que consideran atractivo, y esta percepción también cambia entre culturas y con el paso del tiempo.

## TIPOS DE TEST

**Test psicométricos:** El primer tipo de prueba psicológicos es el de los test psicométricos. Se utilizan para medir las características de la psique de la persona. Hablamos por ejemplo de test de inteligencia y de test de aptitudes.

**Test objetivos:** Las pruebas objetivas, se basan en correlatos fisiológicos, con el fin de medir un determinado elemento. Entre ellos encontramos:

- **Test cognitivos:** evalúan aspectos cognitivos de la persona, tales como la atención, la memoria, la percepción...
- **Test motores:** miden la ejecución de respuestas musculares/motoras a diversos estímulos
- **Test psicofisiológicos:** evalúan la relación existente entre conducta y fisiología, a través de la tasa cardíaca, la temperatura, la respuesta sexual.

**Test subjetivos:** Porque evalúan aspectos del mundo interno de la persona, sus vivencias, pensamientos, emociones y personalidad. Lo hacen a través de descripciones que proporciona la persona según una serie de ítems.

**Test proyectivos:** Basados en el psicoanálisis (test psicodinámicos). Se utilizan para analizar y evaluar los rasgos de la personalidad, así como aspectos internos y operativos de la psique.

- **Test estructurales:** la persona debe dar sentido y organizar un material visual (por ejemplo, el test de Rorschach).
- **Test temáticos:** se le pide a la persona narrar una historia a partir de un material presentado en láminas (por ejemplo, el TAT, o Test de Apercepción Temática).
- **Test constructivos:** la persona debe construir un elemento a través de unas piezas.

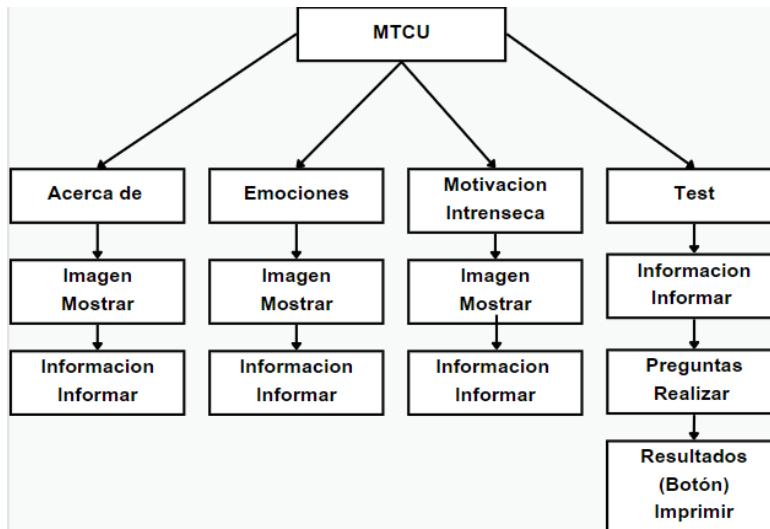
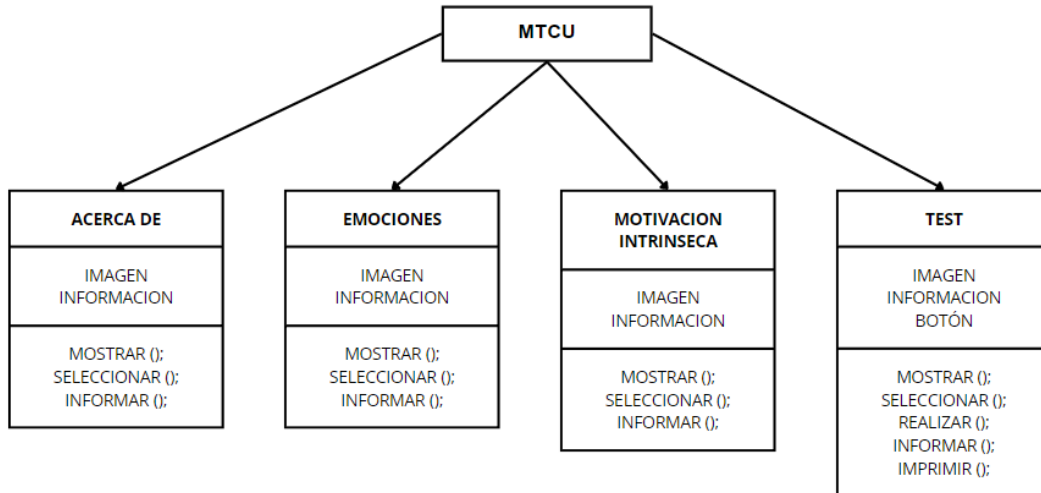
- Test expresivos: la persona debe dibujar un elemento concreto.
- Test asociativos: la persona debe asociar una palabra o frase a otra, o a un estímulo que se le proporcione.
- Test refractarios: se basan en la escritura, por ejemplo, es decir, en los productos de la actividad de la persona.

Test de inteligencia: A través de los test de inteligencia se pretende descubrir el potencial cognitivo de una persona, es decir, su capacidad intelectual y de adaptación y comprensión del entorno.

Test de personalidad: Los test de personalidad buscan conocer los rasgos de la personalidad de la persona y su estilo a la hora de comportarse, relacionarse y reaccionar a los estímulos del medio. Así, son test que permiten conocer cómo esta ve el mundo y cómo actúa dentro de él.

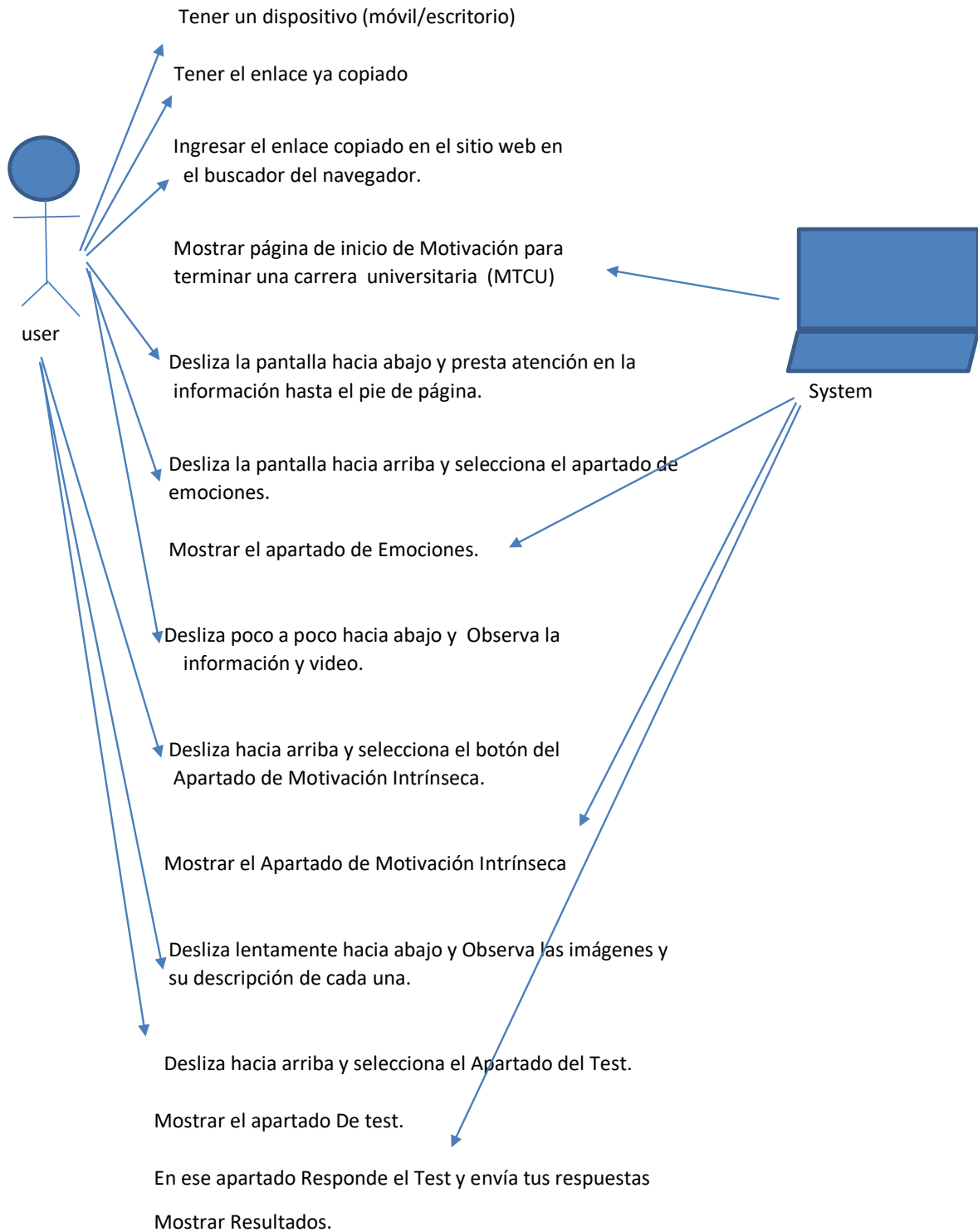
## ARQUITECTURA DE LA INFORMACIÓN

### DIAGRAMA DE OBJETOS DE MTCU (MOTIVACIONES PARA TERMINAR UNA CARRERA UNIVERSITARIA)



## DIAGRAMA DE ESTADO DE MTCU

**DIAGRAMA DE CASOS DE USO PARA MTCU (Motivación para terminar una carrera universitaria)**



## GLOSARIO

En esta sección, se deberá incorporar un diccionario de términos que facilite el acceso a toda la información relacionada con los temas abordados, presentada de manera ordenada alfabéticamente.

Nota: A medida que se ven introduciendo términos, se organiza la información, colocando cada término en la letra a la que pertenece.

Sketch: Es una herramienta de diseño vectorial utilizada por diseñadores y desarrolladores para crear interfaces de usuario.

Wireframe: Es una representación visual básica y esquemática de una página web, aplicación móvil o cualquier otro tipo de diseño de interfaz.

Mockup: Es una representación estática o interactiva de un diseño de interfaz de usuario que muestra cómo lucirá el producto final.

Prototipo: Un prototipo es un primer modelo que sirve como representación o simulación del producto final y que nos permite verificar el diseño y confirmar que cuenta con las características específicas planteadas.

Motivación intrínseca: Es el medio para encontrar la satisfacción dentro de uno mismo.

Motivación extrínseca: Implica evitar el castigo externo o buscar recompensas.

## REFERENCIAS

Mitjana, L. R. (2022, February 25). 6 tipos de test psicológicos. La Mente Es Maravillosa. <https://lamenteesmaravillosa.com/tipos-test-psicologicos/>

Por favor, ¿alguien sabe qué es la interactividad? | Genially Blog. (n.d.). <https://blog.genial.ly/que-es-interactividad/>

Narvaez, M. (2019, April 23). Experiencia del usuario: Qué es y cuál es su importancia. QuestionPro. <https://www.questionpro.com/blog/es/importancia-de-la-experiencia-del-usuario/>

Asana. (2021). Asana. Asana. <https://asana.com/es/resources/intrinsic-motivation>

Mauricio Angulo S. (2019, April). Los 12 principios de animación. Tesseractspace.com; Tesseract Space. <https://www.tesseractspace.com/blog/los-12-principios-de-animacion/>

¿Qué es un Prototipo? - Paso a Paso para el diseño de nuevos productos. (2020, September 23). Prototipo 0. <https://prototip0.com/disenio-de-prototipos/>