



## **Maestría en Sistemas Interactivos Centrados en el Usuario**

### ***Propuestas de temas***

---

**Dra. Viviana Yarel Rosales Morales**  
**Dra. Ma. Del Carmen Mezura Godoy**

**Áreas de interés: Generación automática de aplicaciones  
Y Experiencia de Usuario**

---

# Incorporación de técnicas de UX (User eXperience) en la generación de aplicaciones educativas

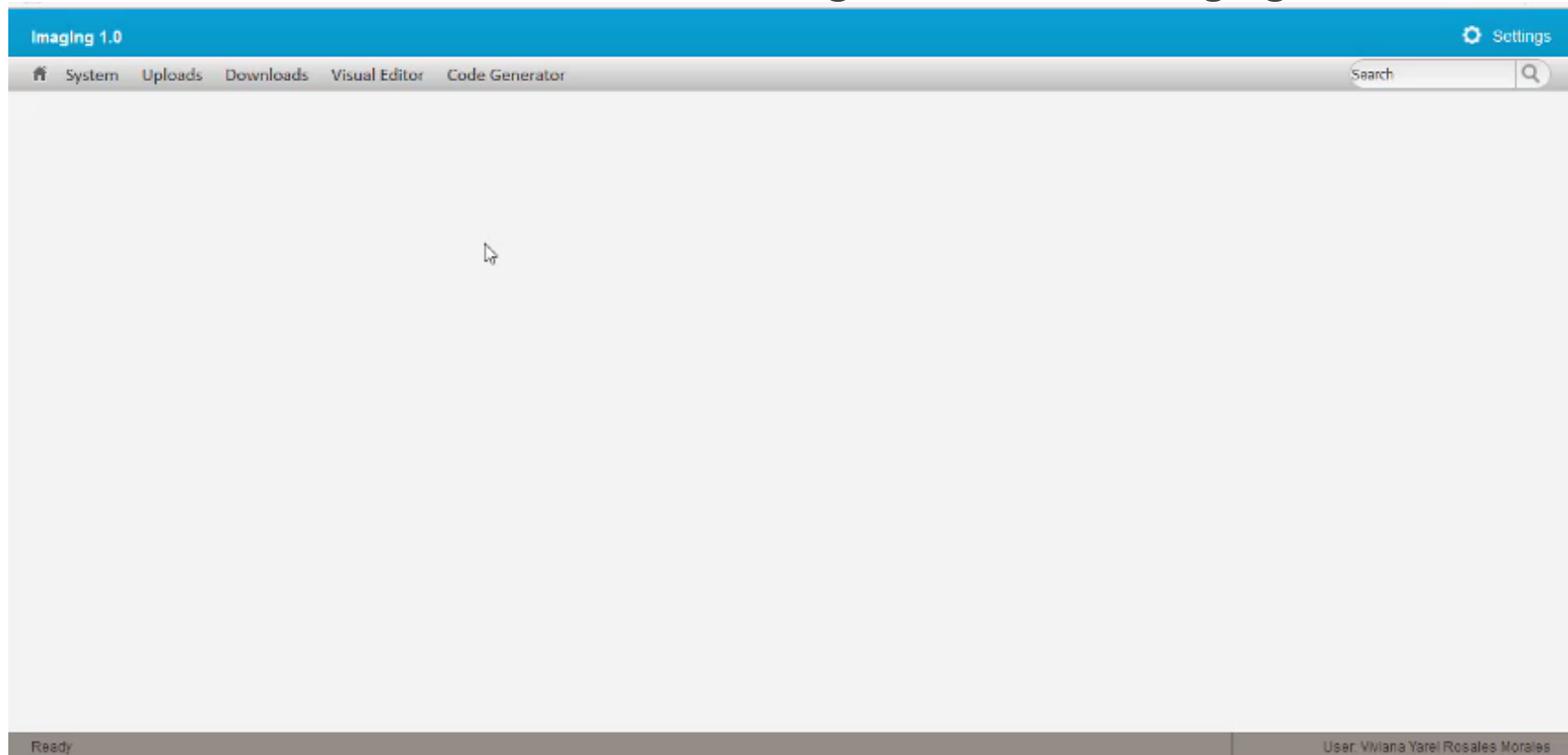
**LGAC2** : Cómputo Centrado en el Usuario

*Las líneas se pueden consultar en*  
<https://www.uv.mx/msicu/2012/10/09/lqac/>

# Contexto o Antecedente

---

ImagIng Tool genera aplicaciones de manera automática utilizando el enfoque de desarrollo de software basado en imágenes llamado ImagIngDev



# Problemática

---

Aunque Imaging Tool es capaz de generar automáticamente aplicaciones para el ámbito educativo y toma en cuenta los UIDPs (User Interface Design Patterns) adecuados para este tipo de aplicaciones (según estudios previos) no es capaz de garantizar una buena experiencia de usuario.

En primera instancia las aplicaciones generadas automáticamente en el ámbito educativo son MOOCs (Massive Online Open Courses), Blogs y Wikis, en las cuales se deben aplicar técnicas de UX tales como: Estudios de usabilidad y etnográficos, Grupos de Enfoque, Entrevistas, Benchmarking, Estudios de deseabilidad o Estudios de verdadera intención, por mencionar algunas, para mejorar la experiencia de usuario de dichas aplicaciones.

UX (por sus siglas en inglés User eXperience) o en español Experiencia de Usuario, es aquello que una persona **percibe** al interactuar con un producto o servicio. Logramos una **buena UX** al enfocarnos en diseñar productos útiles, usables y deseables, lo cual influye en que el usuario se sienta satisfecho, feliz y encantado.

# Objetivo

---

Incorporar técnicas de UX en aplicaciones educativas generadas automáticamente con Imaging Tool para mejorar la calidad de estas aplicaciones en términos de utilidad, usabilidad y deseabilidad

# Resultados esperados

---

Se espera que al final de la maestría se pueda comprobar la incorporación de las técnicas de UX en las aplicaciones educativas mencionadas y se puedan evaluar a manera de comparar el antes y el después de dichas aplicaciones, y mejorar la calidad en términos de utilidad, usabilidad y deseabilidad.

## **Productos académicos:**

1 documento de tesis

1 artículo de divulgación

1 prototipo de software

# Datos de contacto

---

**Dra. Viviana Yarel Rosales Morales**

Cátedras Conacyt – Universidad Veracruzana

Facultad de estadística e Informática

**Correo electrónico:**

[viviana\\_rosales@outlook.com](mailto:viviana_rosales@outlook.com)

[vivrosales@uv.mx](mailto:vivrosales@uv.mx)



## **Maestría en Sistemas Interactivos Centrados en el Usuario**

### ***Propuestas de temas***

---

**Dra. Viviana Yarel Rosales Morales**  
**Dra. Ma. Del Carmen Mezura Godoy**

**Áreas de interés: Generación automática de aplicaciones  
Y Experiencia de Usuario**