
Avance y Perspectiva

Revista de divulgación del CINVESTAV

Epistemología de la experiencia de usuario anticipada

Karina Galache · Wednesday, February 9th, 2022

Categorías: [Punto y Aparte](#), [Ingeniería y Computación](#)

En un mercado saturado y lleno de posibilidades, las personas eligen una aplicación computacional no sólo por su funcionalidad, sino también por cómo los hace sentir y qué tan bien pueden expresarse. Estos sentimientos son el campo de estudio de la Experiencia de Usuario (UX, por sus siglas en inglés), que busca que las aplicaciones sean útiles, agradables y provoquen satisfacción.

¿Cómo sabemos lo que sabemos en UX? ¿Cómo nos aseguramos que los sistemas tengan percepciones valiosas? Para responder a estas preguntas, de naturaleza epistémica, es necesario realizar evaluaciones de UX y de usabilidad. Actualmente se ha estudiado en temas de evaluación, sin embargo, un campo relegado es el de la Experiencia de Usuario Anticipada (AUX, por sus siglas en inglés), que concierne a las expectativas, creencias y esperanzas de los usuarios antes de utilizar una aplicación.

En este trabajo intentamos ampliar las fronteras del conocimiento sobre AUX. Ello se hace a través de tres enfoques de evaluación de UX/usabilidad: 1) *Orientado a Tareas*: estudiando las esperanzas de los usuarios para realizar trabajos básicos en varios entornos; 2) *Orientado al Usuario*: recolectando las creencias de los usuarios para crear una herramienta; y 3) *Orientado a Heurísticas*: compilando expectativas en el estado del arte para realizar evaluaciones con expertos. La consecuencia de los tres enfoques permitirá a los desarrolladores de software crear productos de mayor valor.

Los resultados confirmaron cuantitativamente que la AUX parece estar compuesta principalmente de aspectos pragmáticos en lugar de hedónicos, i.e., elementos directamente relacionados con la eficacia y eficiencia para la realización de tareas. El desarrollo de esta idea podría conducir a la mejora de los métodos de evaluación existentes y la creación de otros nuevos.

Luis Martín Sánchez Adame nació en la ciudad de Victoria de Durango, Durango el 14 de noviembre de 1990. En 2013 obtuvo el título de Ingeniero en Sistemas Computacionales por el

Instituto Tecnológico de Durango. En 2016 obtuvo el grado de Maestro en Ciencias en Computación en el Departamento de Computación del CINVESTAV-IPN. Durante el periodo de 2017-2021, realizó estudios de doctorado en el ya mencionado departamento, bajo la dirección de las doctoras Sonia Guadalupe Mendoza Chapa y Beatriz Adriana González Beltrán. Sus intereses de investigación incluyen Interacción Humano-Computadora, Experiencia de Usuario, Usabilidad, Diseño de Interfaces de Usuario y Computación Social.

This entry was posted on Wednesday, February 9th, 2022 at 12:16 pm and is filed under [Punto y Aparte](#), [Ingeniería y Computación](#)

You can follow any responses to this entry through the [Comments \(RSS\)](#) feed. Both comments and pings are currently closed.