

Tecnología centrada en el entorno universitario

utpl

18/11/2025

Categorías:

Alumnos, Graduados, UTPL

En una universidad el desarrollo de soluciones digitales inicia con una pregunta sencilla ¿cómo hacer que cada herramienta sea comprensible y útil para quienes la utilizan? En las aulas y en los espacios de trabajo académico de la Universidad Técnica Particular de Loja (UTPL), estudiantes y docentes revisan prototipos, ajustan interfaces y analizan la manera en que las personas interactúan con la tecnología. **Ese proceso de observación y mejora continua refleja cómo la universidad integra la experiencia real de los usuarios en el diseño y perfeccionamiento de sus entornos digitales.**

La usabilidad, entendida como la capacidad de un sistema para permitir que una persona alcance sus objetivos con eficacia, eficiencia y satisfacción, se convierte en un criterio transversal en los proyectos académicos y tecnológicos de la universidad. Este enfoque orienta a estudiantes, docentes y equipos técnicos, que desarrollan y ajustan productos digitales para distintos contextos educativos y profesionales.

A partir de esta concepción, Fernanda Soto Aguirre, directora de la carrera de Ciencias de la Computación de la UTPL, explica que **la usabilidad implica que un producto o servicio digital facilite al usuario el cumplimiento de sus tareas mediante interfaces intuitivas, procesos claros y experiencias que no generen fricción.** Señala que estos principios se sostienen en tres componentes:

“la eficacia, relacionada con completar las tareas; la eficiencia, vinculada al uso adecuado de recursos como tiempo y pasos; y la satisfacción, que considera la percepción general del usuario al interactuar con la herramienta”. Esta reflexión destaca la importancia de **centrar el diseño en las personas y de considerar la accesibilidad como parte del proceso.**



Se denominan "heurísticas" a las reglas generales y no directrices de usabilidad específicas.
Infografía: Francisco Mujica

Con esta base, la universidad estructura la formación de sus estudiantes incorporando principios de diseño centrado en las personas en distintos espacios académicos. Este enfoque se aplica en varias carreras que desarrollan proyectos digitales, y **un ejemplo claro se encuentra en Ciencias de la Computación [1], donde se utilizan metodologías de prototipado, pruebas con usuarios reales y análisis de escenarios**. En este proceso, los equipos académicos trabajan con casos planteados por empresas del [Parque Científico y Tecnológico](#) [2], lo que permite que los proyectos respondan a necesidades reales y generen información que contribuye a mejorar los entornos digitales institucionales.

El compromiso institucional se extiende también hacia la accesibilidad y la continuidad educativa. [El Entorno Virtual de Aprendizaje \(EVA\)](#) [3] **incorpora herramientas como ReadSpeaker, que facilita el acceso a estudiantes con dificultades de lectura o de visión, mientras que la biblioteca ofrece recursos inclusivos y audiolibros** [4]. Estas acciones buscan garantizar que la tecnología contribuya a reducir barreras y amplíe las posibilidades de participación de toda la comunidad universitaria. En proyectos recientes, estudiantes rediseñaron interfaces de aplicaciones financieras para simplificar procesos y reorganizar información, de modo que las operaciones resulten más claras y accesibles.

La UTPL identifica desafíos que requieren atención continua, **como formar a los usuarios y al personal en principios de diseño inclusivo, actualizar sistemas heredados hacia modelos centrados en el usuario y sostener una infraestructura adaptable a nuevas tecnologías**. Para ello, impulsa la capacitación, la formalización de estándares de usabilidad y la implementación de plataformas capaces de integrar métricas que permitan evaluar la experiencia de manera sistemática.



Facilidad de aprendizaje
(learnability)



Eficiencia
(tiempo de realización de las tareas)



cualidad de ser recordado
(memorability)



Eficacia
(número de errores durante una tarea)



Satisfacción del usuario

Conceptos clave de usabilidad. Infografía: moio.io

Esta visión se complementa con una proyección a futuro que busca fortalecer la medición y certificación de la experiencia del usuario. **La universidad plantea metas como la adopción de estándares internacionales de accesibilidad, la integración de análisis automatizados mediante big data y la creación de un laboratorio especializado en experiencia de usuario**. Estos esfuerzos buscan consolidar una cultura institucional donde el desarrollo digital se conciba como un proceso iterativo, medible y centrado en las personas.

[Soto](#) [5] subraya que “esta articulación entre formación, investigación y uso de metodologías activas permite que los estudiantes desarrollen prototipos de distintas fidelidades, evalúen la experiencia con usuarios reales y prioricen la accesibilidad y la eficiencia desde el diseño”.

Destaca que estas prácticas fomentan la construcción de soluciones intuitivas y alineadas con las necesidades de los públicos objetivo, integrando así la responsabilidad social universitaria con la innovación tecnológica.

En conjunto, **la UTPL proyecta un modelo donde la usabilidad se convierte en un eje transversal para mejorar la interacción con herramientas digitales y fortalecer los procesos de aprendizaje y participación**. Esta articulación entre formación académica, investigación aplicada y transformación tecnológica constituye la base de una propuesta

institucional que busca que la tecnología sea un recurso significativo para la comunidad.

**En la UTPL estamos comprometidos con la investigación y el conocimiento.
¡Sé parte de la comunidad de estudiantes más grande del Ecuador!**

Inscríbete en la UTPL

[6]

Source URL: <https://noticias.utpl.edu.ec/tecnologia-centrada-en-el-entorno-universitario>

Links

[1] <https://www.utpl.edu.ec/carreras/computacion>

[2] <https://utpl.edu.ec/parque-cientifico>

[3] <https://www.youtube.com/watch?v=DjBKeZ0yiw8>

[4] <https://noticias.utpl.edu.ec/la-biblioteca-utpl-impulsa-el-conocimiento-la-educacion-y-la-cultura-en-loja-y-ecuador>

[5] <https://investigacion.utpl.edu.ec/fmsoto>

[6] <http://utpl.edu.ec>