



UNIVERSIDAD DE LA CAÑADA

SEMINARIO DE INVESTIGACIÓN

Buenas Prácticas de UX y SCRUM en la Ingeniería de Software

M.C. María del Rosario Peralta Calvo

Uno de los objetivos de la Ingeniería de Software es la obtención de productos de software de calidad. El reto comienza desde saber qué es lo que quiere el cliente y el usuario (no son la misma persona), y elegir el proceso de desarrollo adecuado para lograr el producto final. El alto porcentaje de proyectos fallidos y fracasados en comparación con los exitosos, pone en desequilibrio a la calidad del software, hasta llegar al grado de provocar el rechazo de los usuarios.

En la actualidad, la demanda del uso de sistemas interactivos y de recursos tecnológicos en la vida cotidiana, exige considerar metodologías y herramientas que permitan cumplir la satisfacción del usuario. Por lo anterior, como parte del desarrollo de las líneas de investigación de Interacción Humano – Computadora y Usabilidad, se han analizado lo que pueden ser buenas prácticas en la experiencia de usuario (UX) y con la metodología ágil SCRUM, para utilizarse en el proceso de desarrollo de software y así poder garantizar la calidad del software e incrementar el porcentaje de productos exitosos.

Día: 9 de agosto de 2017

Hora: 12:00

Lugar: Sala de autoacceso de la UNCA.