

Un mundo futurista del comercio electrónico en la UAA con el proyecto InnovaXR



BOLETÍN 3

- La UAA impulsa la innovación educativa con el proyecto InnovaXR, creado por la Mtra. Laura Acosta Sánchez y estudiantes de Comercio Electrónico.
- El proyecto integra inteligencia artificial, realidad aumentada y virtual para revolucionar la experiencia del e-commerce.

Con el propósito de fortalecer la formación práctica y tecnológica de los futuros profesionistas, la Universidad Autónoma de Aguascalientes desarrolló el proyecto “InnovaXR”, una iniciativa creada por la Mtra. Laura Acosta Sánchez, profesora investigadora del departamento de Comercio Electrónico. En este proyecto participaron estudiantes de octavo semestre de la [Licenciatura en Comercio Electrónico](#), como parte de la materia Transformación Digital basada en TICs.

“InnovaXR” busca acercar a los alumnos al uso de herramientas de inteligencia artificial, realidad aumentada y realidad virtual, aplicadas al entorno de los sitios web y plataformas del e-commerce. Estas tecnologías, que suelen implicar altos costos de desarrollo debido al modelado y programación especializada, fueron adaptadas por los propios estudiantes mediante plataformas accesibles y

funcionales.

Durante el proceso, los alumnos realizaron modelado 3D de productos en TinkerCad, los cuales integraron posteriormente a sitios web utilizando varias herramientas compatibles con plataformas populares como Shopify o WordPress. Este desarrollo permite a los usuarios visualizar los productos de manera interactiva dentro de un espacio físico, observando dimensiones, proporciones y su posible integración en el entorno real.

La Mtra. Acosta explicó que este tipo de experiencias inmersivas ayudan a reducir una de las principales barreras del comercio electrónico: la incertidumbre sobre cómo se vería o funcionaría un producto en un determinado espacio o situación real.

Gracias a este modelo, los estudiantes lograron combinar la tecnología digital con el mundo físico, mejorando la experiencia del consumidor y aportando valor a sus proyectos académicos.

Asimismo, destacó que este tipo de prácticas fomenta en los alumnos competencias en innovación y transformación digital, al permitirles diseñar soluciones con un enfoque competitivo y visionario que responde a las tendencias del mercado actual. Los proyectos desarrollados ofrecen ventajas reales frente a los esquemas tradicionales del e-commerce, al incorporar herramientas que hoy marcan la pauta en la industria tecnológica.

El proyecto "InnovaXR", formó parte de la convocatoria al Premio a la Innovación Educativa, donde la Mtra. Acosta presentó los resultados de su investigación aplicada al aula, evidenciando cómo la integración de las tecnologías inmersivas impulsa el aprendizaje activo y la creación de propuestas con impacto en los nuevos modelos de enseñanza y en este caso, de consumo digital.

---000---

Ciudad Universitaria

4 de enero de 2026

¿Te interesa estudiar Comercio Electrónico y formar parte de proyectos como este?

[Conoce la Licenciatura en Comercio Electrónico](#)