

Editorial Jornadas HCI 2024

Las Jornadas Iberoamericanas de Interacción Humano-Computadora (JIHCI) son organizadas anualmente por la Red Iberoamericana HCI-Collab, constituyendo un espacio de encuentro para investigadores, docentes, profesionales y estudiantes de grado y posgrado, donde se discuten temas relacionados con la Interacción Humano-Computadora (HCI) en el contexto de Iberoamérica. Cada año, la conferencia se realiza en un país de América Latina, habiendo pasado por Colombia, México, Perú, Brasil, Cuba y Argentina.

En 2024, en su décima edición, las Jornadas Iberoamericanas de Interacción Humano-Computadora (X JIHCI2024) se llevaron a cabo en la ciudad de Pereira, Colombia, organizadas por la Universidad Tecnológica de Pereira, en modalidad de evento híbrido entre el 4 y el 7 de junio de 2024. El tema central de esta edición fue "Transversalidad de la Interacción Persona-Computadora: impacto en múltiples disciplinas", discutiendo sobre la relevancia tecnológica de la HCI y su impacto en otras disciplinas.

Con gran alegría, hemos recibido nuevamente la invitación de la revista para ampliar una selección de artículos aceptados y presentados en el evento. Así, presentamos un número especial con artículos de diversas áreas de la Interacción Persona-Ordenador, que involucran a investigadores de varios países. Son cuatro artículos extendidos que han pasado por un riguroso proceso de evaluación y aprobación. El tema central de esta edición se enfoca en juegos serios, usabilidad y accesibilidad.

El artículo "VocationalLab: Una Experiencia Inmersiva con Realidad Virtual para Apoyo a la Orientación Vocacional" explora el potencial de la realidad virtual (RV) como herramienta auxiliar en la orientación profesional para estudiantes de secundaria. Se presenta el desarrollo e implementación de un juego serio con una narrativa que apoya la toma de decisiones en la elección profesional. El juego permite a los jugadores experimentar un entorno profesional de manera inmersiva e interactiva, explorando una experiencia gamificada que involucra a los estudiantes a través de un enfoque lúdico pero práctico. Se analiza la complejidad de la deserción universitaria y cómo la orientación vocacional profesional (OVP) puede ayudar a mitigar este problema. Además, se destacan estrategias como el aprendizaje basado en problemas, el aprendizaje colaborativo y la integración de tecnologías innovadoras, incluyendo la RV y la realidad aumentada.

El artículo "Tendencias en Usabilidad y Accesibilidad: Un Análisis Bibliométrico" presenta un estudio bibliográfico sobre la accesibilidad y la usabilidad. Este estudio proporciona una gran cantidad de información sobre los

trabajos realizados en ambos campos, identificando áreas emergentes y oportunidades de investigación. Se llevó a cabo un análisis bibliométrico utilizando la herramienta Bibliometrix, centrado en publicaciones indexadas en Scopus desde 1988 hasta 2024. Se identificaron 374 documentos relevantes, analizando tendencias, autores, países y fuentes más influyentes en el campo. El análisis bibliométrico revela que la usabilidad tiene mayor relevancia en comparación con la accesibilidad, aunque esta última está ganando importancia.

El artículo "Videojuegos y adicción: Estrategias para un juego sano" presenta una revisión de la literatura que explora los principales aspectos de la adicción a los videojuegos. Se analizan cuestiones demográficas y las motivaciones intrínsecas y extrínsecas. Además, se aborda el contexto familiar y el incremento de las adicciones durante la pandemia. Como respuesta a este problema, se propone el diseño de un videojuego educativo para niños basado en el marco de Octalysis, que incluye ocho impulsores clave para minimizar la adicción. El juego "EVG" (English Videogames Gamification) utiliza historias y recompensas para enseñar inglés, limitando el tiempo de juego y la personalización de avatares para evitar la idealización y el apego excesivo. La adicción a los videojuegos es un problema complejo que afecta a personas de todas las edades, especialmente a los hombres jóvenes. Factores como la motivación extrínseca, el contexto familiar y la pandemia han influido en el aumento de la adicción. Se recomienda el uso de estrategias de gamificación, como el marco de Octalysis, para diseñar juegos más saludables y equilibrados.

Finalmente, el artículo "EcoTrashers: Un juego serio para mejorar la conciencia sobre el reciclaje y la educación ambiental" expone el proceso de desarrollo de un juego serio como herramienta educativa para aumentar la concienciación ambiental y promover prácticas sostenibles. El juego "EcoTrashers" tiene la intención de educar a los niños sobre cuestiones ambientales, especialmente el reciclaje. El juego fue evaluado por expertos en usabilidad. Además, se detalla el contexto académico en el que se desarrolló el juego, específicamente en la asignatura de Interacción Persona-Ordenador, y cómo se aplicó la metodología de Aprendizaje Basado en Problemas (ABP) en clase y en las actividades realizadas.

Para concluir, queremos expresar nuestro más profundo agradecimiento a César Collazos por su entusiasmo, capacidad de logro y por unir a las personas en un propósito común: las Jornadas Iberoamericanas de Interacción Humano-Ordenador y la red HCI-Collab. Agradecemos igualmente a las editoras de la revista por brindarnos la oportunidad de publicar esta

Sección Especial, que incluye artículos seleccionados de las X Jornadas Iberoamericanas de Interacción Humano-Computadora. También extendemos nuestro agradecimiento a los autores de los artículos por su esfuerzo en ampliar sus trabajos y cumplir con los requisitos de la revista en un tiempo muy corto. Un agradecimiento especial a los revisores por su disponibilidad y su esfuerzo para garantizar la calidad de este número especial.

Maria Amelia Eliseo

Ismar Frango Silveira

Editores invitados