

Editorial Interacción 2019

Coincidiendo con el vigésimo aniversario del congreso Interacción 2019 [<https://interaccion2019.ehu.eus>], celebrado el pasado mes de junio en Donostia/San Sebastián, la Asociación para la Interacción Persona-Ordenador (AIPO) impulsa el lanzamiento de la primera edición de la revista digital "Interacción", una revista que pretende reflejar el espíritu de la propia asociación que la respalda, sirviendo de vehículo de transmisión y difusión del conocimiento generado por la comunidad de habla hispana en el ámbito de la Interacción-Persona Ordenador.

Con este objetivo, este primer número de la revista recoge una selección de artículos presentados en la vigésima edición del congreso Interacción, que cubren diversos aspectos de interés para la comunidad AIPO. Los cinco artículos que aquí se recogen han seguido un proceso de revisión para adaptarlos y garantizar su calidad de acuerdo a los requisitos de la revista.

El primer artículo, titulado *"UML2App: Avanzando en la generación automática de interfaces de usuario para dispositivos móviles"*, de Víctor López-Jaquero, Pascual González, Francisco Montero y José Pascual Molina, presenta una aproximación orientada a la generación automática de aplicaciones para dispositivos móviles basada en un perfil UML y algunos modelos habitualmente usados en el diseño de interfaces de usuario basadas en modelos.

El artículo titulado *"Descripción y evaluación de una herramienta de rehabilitación para los miembros superiores con gamificación y realidad aumentada"* de Gabriel Fuertes y Jesús Gallardo, describe la herramienta KineActiv®, que los autores han desarrollado para ayudar en el proceso de terapia activa y motivar a los pacientes en los procesos de rehabilitación. El sistema KineActiv®, hace uso del dispositivo Microsoft Kinect v2 para ayudar en la realización de ejercicios de rehabilitación de los miembros superiores, y para ello incluye enfoques de gamificación y de realidad aumentada, con la idea de motivar e implicar a los pacientes, mejorando así sus resultados durante el proceso de rehabilitación.

El artículo titulado *"Generación Z y Fortnite: Lo que engancha a los más pequeños"* de Rosa M. Gil, Joan Arnedo-Moreno, Carina González, Patricia Paderewski, Marga Domenech y María Lleras de Frutos presenta un estudio donde se analiza el

videojuego Fortnite junto con los elementos de mayor enganche entre un grupo de usuarios de la llamada generación Z. Con esto, se pretende destacar la importancia de la inclusión de valores éticos en el diseño de los videojuegos orientados a niños/as y en la información a los padres y madres sobre los aspectos positivos y negativos de dichos videojuegos. El objetivo final es incorporarlos a la disciplina del análisis de requisitos, y así poder crear nuevos paradigmas éticos en el desarrollo de videojuegos.

El artículo titulado *"Análisis de experiencias con objetos activos en actividades educativas basadas en interacción tangible"* de Mainor Cruz Alvarado, Cecilia Sanz y Sandra Baldassarri, presenta un análisis de casos donde se utilizan objetos activos en actividades educativas. A partir del análisis observan que el uso de juguetes interactivos posibilita nuevas experiencias de aprendizaje, aprovechando el feedback visual, auditivo y háptico y anima a los estudiantes a participar de las actividades. Los autores presentan además una serie de directrices que se orientan a guiar el diseño de juguetes activos que forman parte de actividades educativas basadas en interacción tangible (IT). Estas directrices surgen del estudio realizado y abren una puerta para quienes se interesen en el uso de este tipo de objetos activos.

Por último, el artículo titulado *"La accesibilidad de los gráficos estadísticos para personas con baja visión y visión cromática deficiente: revisión del estado del arte y perspectivas"* de Rubén Alcaraz, Mireia Ribera y Toni Granollers, presenta una revisión sistemática de los trabajos centrados en la accesibilidad de los gráficos estadísticos para personas con discapacidad visual, poniendo especial énfasis en aquellos que abordan específicamente las necesidades de las personas con baja visión y con visión cromática deficiente (VCD). El resultado de la revisión evidencia un escaso número de trabajos orientados específicamente a los usuarios con baja visión o visión cromática deficiente, centrándose la mayoría de las investigaciones en las personas ciegas o con muy poco resto de visión. Además, analizan el mercado tecnológico relacionado con el software para la creación de gráficos estadísticos en vistas a analizar sus posibilidades para incorporar las características y funcionalidades descritas en la literatura para mejorar su accesibilidad.

Finalmente, nos gustaría agradecer a los autores de los artículos incluidos en esta primera edición de la revista su esfuerzo en preparar una versión adaptada a este fin. También un agradecimiento especial a los revisores, por el tiempo y esfuerzo dedicados a proporcionar valiosos comentarios y

sugerencias a los autores que, sin duda, han contribuido a mejorar la calidad de los trabajos recogidos. Gracias también al equipo que, dentro de la comunidad AIPO, ha impulsado el lanzamiento de esta revista. Esperamos que los lectores puedan disfrutar de los contenidos y les resulten de utilidad.

Julio Abascal, Myriam Arrue, Nestor Garay, María Dolores Lozano

Presidentes del Comité de Programa
XX Congreso Interacción 2019, Donostia