

Editorial Jornadas HCI 2022

Las Jornadas Iberoamericanas de Interacción Humano-Computadora son un evento que nació del entusiasmo de dos investigadores en el campo de la Interacción Persona-Ordenador: César Collazos y Freddy Muñoz. El evento ha ido creciendo y cuenta, cada vez más, con la participación de otros investigadores de Latinoamérica y la Península Ibérica. Las Jornadas están organizadas anualmente por la Red HCI-Collab. Desde su primera edición, en 2015, las conferencias se han realizado en Colombia, México, Perú y Brasil.

Después de celebrar durante dos años ediciones virtuales -en Perú y en Brasil- debido a la pandemia de la Covid-19, la 8ª edición, las VIII Jornadas Iberoamericanas de Interacción Humano-Computadora, se pudieron realizar en 2022 de forma presencial en la ciudad de La Habana, Cuba. La Universidad de las Ciencias Informáticas en La Habana, Cuba, fue la responsable de organizarlas con el tema central "HCI en la Transformación Digital: cambios para mejorar la sociedad".

De esta forma, investigadores del área de Interacción Persona-Ordenador, de Latinoamérica y la Península Ibérica, así como de Rusia y China, se dieron cita allí de forma presencial y también de forma remota.

Con gran alegría recibimos 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 diferentes áreas de la Interacción Persona-Ordenador, involucrando a investigadores de diferentes países. Son cinco artículos extendidos que pasaron por un riguroso proceso de evaluación y aprobación y que tratan temas como la lengua de señas, inclusión, accesibilidad, análisis de usabilidad y diseño y salud centrados en el usuario.

El artículo "Buenas prácticas para el codiseño de sistemas de procesamiento automático de lenguas de señas: Un abordaje desde el diseño socialmente consciente" se centra en el codiseño de sistemas automáticos de procesamiento de lenguaje de señas (PALS) como una oportunidad para crear conciencia para ambas culturas: sordos y oyentes. Así, el trabajo presenta cómo se desarrollaron cuatro talleres semiparticipativos con enfoque en el Diseño Socialmente Consciente. A medida que cada taller alimenta al siguiente, se han generado recomendaciones de buenas prácticas para el diseño conjunto de sistemas PALS. Estas buenas prácticas se organizan a nivel social, pragmático, semántico, sintáctico, empírico y físico, abordando aspectos humanos y tecnológicos. Según los autores, estas prácticas contribuyen principalmente en las áreas de accesibilidad, codiseño e investigación de usuarios, involucrando a una comunidad de lengua de signos en el proceso de codiseño.

El trabajo "Sperifa: La tecnología como herramienta para promover el ocio en barrios marginales urbanos de la ciudad de São Paulo" fue desarrollado por estudiantes de grado en Informática y Psicología y dos investigadores del área de Computación, de una universidad privada ubicada en la ciudad de Sao Paulo, Brasil. El trabajo aborda todos los pasos de desarrollo de una aplicación móvil para iOS con el objetivo de ofrecer opciones de ocio de fácil acceso para las poblaciones ubicadas en la periferia de la ciudad de São Paulo. El proceso de desarrollo siguió la metodología denominada CBL (Challenge Based Learning). Para la validación de los resultados, la aplicación fue evaluada por especialistas en iOS y usabilidad, siguiendo objetivos como: facilidad de uso, usabilidad y claridad para comunicarse con el usuario a través de listas con indicaciones de lugares de ocio en la periferia y la posibilidad de encontrar lugares cercanos al usuario en tiempo real.

El artículo "aSISTA. Aplicación de Asistencia a Personas con Discapacidades Visuales en Dispositivos Móviles" presenta el desarrollo de una aplicación para la plataforma Android, enfocada a un público con discapacidad visual, para reconocer billetes, tarjetas bancarias, objetos, entorno - así como navegar por él -, colores y niveles de iluminación. Por lo tanto, el desarrollo de la aplicación utilizó técnicas de procesamiento de imágenes y reconocimiento de patrones. Toda la interacción con la aplicación se lleva a cabo a través de toques y deslizamientos de los dedos y la retroalimentación se realiza a través de reacciones táctiles, sonidos o voz sintetizada.

El artículo "El Análisis Heurístico de los portales web para el seguimiento de pacientes covid-19", trata de medir la usabilidad de los sistemas web accesibles a todas las personas con el fin de obtener datos de los afectados por el Covid-19 para la toma de decisiones, en 8 países. Para eso, utilizaron métodos de análisis heurístico de Torres-Bruniel y de Chanchi et al. Los resultados obtenidos del análisis de los sistemas web de estos 8 países indican un porcentaje del 78% de cumplimiento de las heurísticas, en promedio.

El trabajo "Implementación del Diseño Centrado en el Usuario para el Desarrollo de un Prototipo de Aplicación Móvil para la Atención y Acompañamiento de Pacientes con Esclerosis Múltiple" aplica el Diseño Centrado en el Usuario como factor fundamental en el diseño de una aplicación móvil que integre las funcionalidades de un Asesor de Salud Digital en un agente conversacional, dirigido a pacientes con esclerosis múltiple y cuidadores.

Después de presentar el tema de cada artículo, queremos agradecer 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.

Queremos, también, agradecer a las editoras de esta revista que nos dieron la oportunidad de publicar esta Sección especial con artículos seleccionados de las VIII Jornadas Iberoamericana de Interacción Humano-Ordenador. Asimismo, a los autores por su esfuerzo en ampliar sus artículos y cumplir con los requerimientos de la revista en

muy corto tiempo. Y, por último, queremos dar un agradecimiento especial a los revisores que aceptaron el reto de realizar su trabajo en poco tiempo, pero con gran calidad.

Valéria Farinazzo Martins

Omar Correa Madrigal

Editores invitados