

INTERACCIÓN 2022 - RESUMEN DEL PROGRAMA

Miércoles 7 de septiembre			Jueves 8 de septiembre				Viernes 9 de septiembre		
Salón de actos	Sala de juntas	Comidas/eventos	Salón de actos	Sala de juntas	Sala de exposiciones	Comidas/eventos	Salón de actos	Sala de juntas	Comidas/eventos
8:30		Apertura del registro	8:30				8:30		
9:00	Sesión de apertura		9:00		Presentación de grupos y proyectos		9:00	Workshop Rehab	
9:30			9:30	Sesión "Accesibilidad"	Presentaciones demos		9:30		Concurso TFG/TFM
10:00	Conferencia Varvara & Mar		10:00		Demos		10:00		Sesión "Juegos-II"
10:30			10:30				10:30		
11:00		Coffee break	11:00			Coffee break	11:00		Coffee break
11:30	Sesión "Arte interactivo"		11:30		Sesión "Engendering Technologies"		11:30	Sesión empresas e IPO	
12:00			12:00				12:00		
12:30	Sesión "Experiencia de usuario"	Sesión "Salud e IPO"	12:30	Conferencia Andrés Lucero			12:30	Clausura	
13:00			13:00				13:00		
13:30		Comida en Restaurante El Milagro	13:30			Comida en Restaurante El Milagro	13:30		Comida en Restaurante El Milagro
14:00			14:00				14:00		
14:30			14:30				14:30		
15:00			15:00				15:00		
15:30	Sesión "Desarrollo y evaluación de sistemas interactivos"	Sesión "Computación afectiva"	15:30	Conferencia Manuel Ortega			15:30		
16:00			16:00				16:00		
16:30			16:30			Coffee break	16:30		
17:00		Salida a Albarracín	17:00	Asamblea AIPO			17:00		
17:30			17:30				17:30		
18:00		Visita guiada a Albarracín	18:00				18:00		
18:30			18:30				18:30		
19:00			19:00			Visita guiada a Teruel	19:00		
19:30		Regreso a Teruel	19:30				19:30		
20:00			20:00				20:00		
20:30			20:30				20:30		
21:00			21:00				21:00		
21:30			21:30				21:30		
22:00		Cóctel de bienvenida en Hotel Reina Cristina	22:00			Cena de gala en Hotel Palacio La Marquesa	22:00		
22:30			22:30				22:30		
23:00			23:00				23:00		
23:30			23:30				23:30		

- Rojo: Apertura, clausura y actividades AIPO.
- Verde: Programa científico.
- Azul: Conferencias plenarias.
- Naranja: Coffee breaks, comidas y cenas.
- Rosa: Visitas turísticas.

INTERACCIÓN 2022 - PROGRAMA CIENTÍFICO / SCIENTIFIC PROGRAM

Coloquio doctoral - Doctoral colloquium

Miércoles-Wednesday 10:00-12:30

Sala de juntas

Moderadores: Lourdes Moreno (Universidad Carlos III de Madrid) y César Collazos (Universidad del Cauca)

Una metodología centrada en el usuario para el desarrollo de sistemas inteligentes basados en modelos de aprendizaje profundo.

Santos Bringas Tejero.

Diseñando un ecosistema de e-learning para apoyar a las personas con trastornos del espectro autista.

Transformación digital en educación especial. Yussy Chinchay Manco.

Evaluation process of play and fun experiences in older adults using pervasivity to promote active aging.

Johnny Salazar.

Automated Method for Determination of the Quality of Experience (QoE) in Video Services Using Affective Computing techniques.

Luis Miguel Castañeda Herrera.

Sesión "Arte interactivo" - Session "Interactive art"

Miércoles-Wednesday 11:30-12:30

Salón de actos

Moderadora: Arcadio Reyes (Universidad de Málaga)

11:30 Imagen imperfecta 2.0. Un proyecto artístico que explora la visión periférica.

Blanca Montalvo, Javier Artero Flores, Alberto Cajigal, Estefanía Frías-Leal

11:50 Approach to digital rotoscoping by means of painting in motion through EbSynth: Experience of human-machine artistic creation.

Alfonso Burgos-Risco, José Javier Luis-Tello

12:10 Interaction according to immersion in virtual environments.

José Javier Luis-Tello, Alfonso Burgos-Risco, Gerardo Diego Robles-Reinaldos

INTERACCIÓN 2022 - PROGRAMA CIENTÍFICO / SCIENTIFIC PROGRAM

Sesión "Experiencia de usuario" - Session "User experience"

Miércoles-Wednesday 12:30-13:30

Salón de actos

Moderadora: Mireia Ribera (Universitat de Barcelona)

12:30 The Design, Development and Usability of a Virtual Reality Training Application for the Dental Trainees.

Ikram Asghar, Mark Griffiths, Luke Dando, Iain Salisbury

12:50

Case study on technological acceptance of autonomous vehicles and the influence of situational awareness: Lane detection in winter conditions.

Tatiana Ortegon-Sarmiento, Patricia Paderewski-Rodriguez, Francisco Gutierrez-Vela, Souso Kelouwani, Alvaro Uribe-Quevedo

13:00 On drivers' reasoning about traffic signs: the case of qualitative location.

Ana Hernando Mazón, Antonio Lucas-Alba, María Teresa Blanch-Micó, Andrés Sebastián Lombas, Alberto Arbaiza, Hans Remeijn, Gunilla Thyni, Gilberto Tognoni

13:10 Historia y evolución del diseño de marcas en relación con el desarrollo tecnológico.

Ana Canavese Arbona

Sesión "Salud e IPO" - Session "Health and HCI"

Miércoles-Wednesday 12:30-13:30

Sala de juntas

Moderadora: Valeria Farinazzo Martins (Universidad Presbiteriana Mackenzie)

12:30 Desarrollo con la metodología TRESA de un simulador obstétrico basado en el dispositivo háptico Phantom.

Javier Oliver Losa, Jonatan Martínez Muñoz, Ana Belén García Bravo, Arturo Simón García Jiménez, Pascual González López, José Pascual Molina Massó

12:50 Classifying simple human activity using synthetic accelerometry data.

Marlon Cárdenas, Susana Bautista

13:10 Identifying Requirements for Personal Health Record Software for Patients with a Rare Medical Condition.

Juan Pablo Hourcade, Kerry Peterman, Elizabeth Chrischilles, Brian Gryzlak, Michael O'Rorke, Danielle Riley, Nicholas Rudzianski and Josh Mailman

INTERACCIÓN 2022 - PROGRAMA CIENTÍFICO / SCIENTIFIC PROGRAM

Sesión "Desarrollo y evaluación de sistemas interactivos" - Session "Development and evaluation of interactive systems"

Miércoles-Wednesday 15:30-17:00

Salón de actos

Moderadora: Alicia García Holgado (Universidad de Salamanca)

15:30 Co-CIAT: Entorno Colaborativo para el Modelado con la notación CIAN.

Yoel Arroyo, Ana Isabel Molina Díaz, Miguel Redondo

15:50 Generación y adaptación de explicaciones "Human-in-the-Loop" en la "Smart Home".

Antoni Mestre, Miriam Gil, Manoli Albert, Vicente Pelechano, Jose Ignacio Panach

16:10 Evaluación heurística de la interacción persona-robot en entornos industriales.

Ainhoa Apraiz Iriarte, Ganix Lasa Erle, Maitane Mazmela Etxabe

16:20 User Interaction Study in Public Websites based on Performance and Eye-tracking Data.

Aritz Sala, Myriam Arrue, Sandra M. Espín, J. Eduardo Pérez

16:30 The Atomic IUI: A Framework for Intelligent User Interfaces.

Angel Puerta

16:40 An Empirical Study of Rules for Mapping BPMN Models to Graphical User Interfaces.

Jorge Eduardo Díaz Suárez, Jose Ignacio Panach Navarrete, Silvia Rueda Pascual, Jean Vanderdonckt

Sesión "Computación afectiva" - Session "Affective computing"

Miércoles-Wednesday 15:30-17:00

Sala de juntas

Moderadora: Cristina Manresa (Universitat de les Illes Balears)

15:30 LevPet: A Magnetic Levitating Spherical Pet with Affective Reactions.

Josune Sorbet, Sonia Elizondo, Naroa Iriarte, Amalia Ortiz, Asier Marzo

15:50

Development of a 3D Avatar to improve the User Experience of a Movement-based Rehabilitation System.

Pablo Córcoles Molina, Víctor M. R. Penichet, María. D. Lozano, Jose Maria Garcia-Garcia, Felix Albertos-Marco, Juan E. Garrido

16:10

Do Machines Better Understand Synthetic Facial Expressions than People?

Ginés Carreto Picón, Maria Francesca Roig-Maimó, Miquel Mascaró Oliver, Esperança Amengual Alcover, Ramon Mas-Sansó

INTERACCIÓN 2022 - PROGRAMA CIENTÍFICO / SCIENTIFIC PROGRAM

16:20 Diseño de una aplicación basada en el juego para el seguimiento de estados emocionales.

Javier Navarro-Alamán, Raquel Lacuesta, Iván García-Magariño

16:30 Awareness en Interfaces de Usuario Naturales.

Juan Enrique Garrido Navarro, Toni Granollers, Philippe Palanque

16:40

Un primer análisis de caracterización de asistentes virtuales para el seguimiento del estado de salud de personas mayores.

Javier Navarro-Alamán, Iñaki Sanchez, Virginia Casino, Eva Cerezo, Raquel Lacuesta

Presentaciones de demostraciones - Presentation of demos

Jueves-Thursday 9:00-10:00

Sala de exposiciones

Moderador: Oscar Ardaiz (Universidad Pública de Navarra)

Juego interactivo de entrenamiento de la prosodia en usuarios con síndrome de Down.

David Escudero Mancebo, Valentín Cardeñoso-Payo, César González-Ferreras, Mario Corrales Astorgano

Kina: una herramienta para retrasar la fragilidad en personas mayores.

Gabriel Fuertes Muñoz, Franks González-Landero, Iván García-Magariño

Presentaciones de grupos y proyectos - Presentation of groups and projects

Jueves-Thursday 9:00-10:00

Sala de juntas

Moderador: Julio Abascal (Universidad del País Vasco - Euskal Herriko Unibertsitatea)

9:00 Teclnt – Interactive Technologies.

Valeria Martins, Ana Grasielle Correa, Cibelle Amato, Daniela Cunha, Bruno Rodrigues, Pedro Braga, Joaquim Pessoa Filho,

Antonio Basile, Maria Amelia Eliseo, Cesar Collazos, Ismar Silveira

9:10 Actividad en el ámbito de la Interacción Persona-Ordenador de un equipo de trabajo integrado en el grupo de investigación MCFLAI.

Rafael Duque, José Luis Montaña, Camilio Palazuelos, Sergio Salomón, Santos Bringas

9:20 Proyecto vLRF: Plataforma de Recomendaciones de Contenidos de Video Educativos.

Jose Luis Arciniegas Herrera, Maite Rada Mendoza, Diego Fabián Durán Dorado

INTERACCIÓN 2022 - PROGRAMA CIENTÍFICO / SCIENTIFIC PROGRAM

9:30

Audio inmersivo, personalizado e interactivo para RV/RA e investigación en psicoacústica. Proyectos SONICOM y SAVLab.
Arcadio Reyes-Lecuona

9:40 Proyecto de investigación: Experiencias de juego pervasivas para tod@s.

Sandra Baldassarri, Eva Cerezo, Francisco Gutierrez Vela, Carina Gonzalez, Francisco Jose Perales

9:50 Rehabilitación de la marcha en la enfermedad de Parkinson a través de un entorno virtual gamificado acoplado a un tapiz rodante.

Pere Bosch-Barceló, Maria Masbernat-Almenara, Oriol Martínez-Navarro, Carolina Climent-Sanz, Jordi Virgili, Helena Fernández-Lago

Sesión "Accesibilidad" - Session "Accessibility"

Jueves-Thursday 9:30-11:00

Salón de actos

Moderadora: Susana Bautista (Universidad Francisco de Vitoria)

9:30

Validation of a heuristic set to evaluate the accessibility of statistical charts: a user test with low vision persons.

Rubén Alcaraz Martínez, Mireia Ribera, Adrià Adeva Fillol, Afra Pascual Almenara

9:50 Requirements and design patterns for an accessible video conferencing tool.

Lourdes Moreno, Paloma Martínez, Rodrigo Alarcon

10:10

Accessibility in Spanish Universities, evaluation through their policies: Communications about accessibility during COVID-19.

Lluc Massaguer, Mireia Ribera, Rubén Alcaraz Martínez, Rosa M. Satorras Fioretti, Marina Salse, Mercè Costa, Miquel Térmens, Miquel Centelles

10:30 Comunicación empática de barreras de accesibilidad en la web dinámica.

Afra Pascual, Toni Granollers, Moises Bernaus Lechosa

10:50 REMI: working on the memory and logical reasoning of the elderly.

Henrique Nóbrega Grigolli, Kleber Takashi Yoshida, Renan de Oliveira Rocha, Cibelle Amato, Valeria Martins

INTERACCIÓN 2022 - PROGRAMA CIENTÍFICO / SCIENTIFIC PROGRAM

Sesión "Juegos-I" - Session "Games-I"

Jueves-Thursday 10:00-11:00

Sala de juntas

Moderadora: Nuria Medina (Universidad de Granada)

10:00 Motivación en sistemas basados en juego: objetivos de juego y experiencia de jugador.

Juan Antonio Trillo-Manzano, Francisco Luis Gutiérrez-Vela, Patricia Paderewski-Rodríguez

10:20

Definiendo Mecánicas de Juegos en Experiencias de Juego Sociales Pervasivas.

Ramon Valera-Aranguren, Patricia Paderewski-Rodriguez, Francisco Luis Gutierrez-Vela, Jeferson Arango-López

10:40 Working attention, planning and social skills through Pervasive Games in Interactive Spaces.

Eva Cerezo, Antonio Aguelo, Teresa Coma, Jesús Gallardo-Casero, Maria Angeles Garrido

Sesión "Engendering Technologies" - Session "Engendering Technologies"

Jueves-Thursday 11:30-12:30

Sala de juntas

Moderadoras: Carina González (Universidad de La Laguna) y Raquel Lacuesta (Universidad de Zaragoza)

11:30 Facial Expression Recognition: Impact of Gender on Fairness and Expressions.

Cristina Manresa-Yee, Silvia Ramis Guarinos, José María Buades Rubio

11:50 Preliminary study of the usability of the INGAME game for social inclusion and civic participation.

Alicia García-Holgado, Francisco José García Peñalvo, Andrea Vázquez-Ingelmo, Peter Frühmann, Maria Kyriakidou, Daina Gudonienė, Maria Patsarika, Afxentis Afxentiou

12:10 Women@Inf: the Spanish case of Women in Informatics.

Carina Gonzalez-González, Alicia García-Holgado, María Ángeles González Navarro, Lourdes Moreno López, Paloma Martínez Fernández, Elena María Navarro Martínez, Belén Masia Corcoy, Alicia Fornés, Inmaculada García Fernández, Edurne Barrenechea, Silvia Rueda Pascual, Jezabel Molina Gil, Lara Carrascosa Puertas

INTERACCIÓN 2022 - PROGRAMA CIENTÍFICO / SCIENTIFIC PROGRAM

Sesión de TFG y TFM premiados - Contest of TFG/TFM

Viernes-Friday 9:00-10:00

Sala de juntas

Moderadora: Sandra Baldassarri (Universidad de Zaragoza)

9:00 Análisis de una nueva propuesta para evaluaciones heurísticas en un contexto empresarial internacional.

Marta Albets Mitjaneta. **Accésit del premio al mejor TFG.**

9:10 Development of a Collaborative Game in a Virtual Reality environment.

Pedro Serrano. **Ganador del premio al mejor TFG.**

9:20 Herramienta de análisis de la diversión en sistemas basados en Juego.

Juan Antonio Trillo-Manzano. **Accésit del premio al mejor TFM.**

9:30 Desarrollo de un simulador obstétrico con Unity y Novint Falcon.

Carolina Ordoño López. **Ganadora del premio al mejor TFM.**

Sesión "Juegos-II" - Session "Games-II"

Viernes-Friday 10:00-11:00

Sala de juntas

Moderador: Francisco Gutiérrez Vela (Universidad de Granada)

10:00 Adultos mayores y tipos de jugadores en sistemas basados en juego: Clasificación basada en sus motivaciones.

Johnny Salazar, Francisco Gutiérrez Vela, Jeferson Arango Lopez, Patricia Paderewski

10:20 Twist: a gamified platform with games and immersive experiences for active aging.

Sara Pérez-Rodríguez, Carina Gonzalez-González, Francisco Gutierrez-Vela

10:40 Diseño de GeoBot-Primary: Un Sistema Multimedia Adaptativo para aprender Geografía jugando.

Jesús Torres Sánchez, Nuria Medina Medina