



CALL FOR PAPERS, 46

REVISTA COMUNICAR
Monográfico para «Comunicar», nº 46
CALL FOR PAPERS

Internet del futuro

Los desafíos de la interacción humana

The Internet of the future. The challenges of human interaction

Editores Temáticos

- **Dra. Carina S. González.** *Universidad de La Laguna, España*
- **Dr. César A. Collazos.** *Universidad del Cauca, Colombia*

Enfoque

Este número monográfico tiene el objetivo de promover y difundir los recientes avances en el campo de la Interacción Persona-Ordenador (HCI, CHI en USA o IPO en España), especialmente en la problemática de la Internet del futuro o de las cosas, y los desafíos impuestos por la misma, relativas a la interacción y la comunicación con el usuario.

Entre las disciplinas académicas interesadas en el ámbito de la interacción persona-ordenador, nos encontramos no solo con las disciplinas tecnológicas, sino con la educación, sociología, la comunicación audiovisual, las bellas artes, la psicología cognitiva, entre otras áreas de interés.

Actualmente, la interacción persona-ordenador está presente en cualquier software y dispositivo tecnológico y el diseño de interfaz se ha convertido en un aspecto crítico en el desarrollo de los mismos, ya que es uno de los principales factores que influyen en el éxito y competitividad de las aplicaciones de software. Podemos decir que un sistema interactivo no es sólo juzgado por su capacidad de realizar operaciones, sino también por su capacidad de comunicarla adecuadamente al usuario. La interfaz forma parte de un entorno cultural, físico y social, por tanto, es necesario tener en cuenta estos factores a la hora de diseñarla.

La evolución de las interfaces y los estilos de interacción (Preece, 1994) han dado lugar a diferentes paradigmas interactivos a lo largo de la historia de la computación, siendo los más conocidos, el ordenador de sobremesa, la realidad virtual, la realidad aumentada y la computación ubicua. Los avances tecnológicos llevaron a una nueva generación de entornos informáticos interactivos, tales como multimedia o la realidad virtual. El efecto de llevar la interacción “más allá del escritorio” provocó nuevas preguntas y desafíos e implicó considerar nuevos fenómenos y cuestiones. Así, podemos ver en la historia que las interfaces predominantes en los '80 eran de basadas en comandos y gráficas WIMP/GUI. En los '90, las interfaces evolucionaron, apareciendo la multimedia, la realidad virtual y el hipertexto en la web. Con el auge de los entornos web, nace la disciplina de arquitectura de la información, que se sustenta en los sólidos principios clásicos de la ciencia de la información tradicional, para estructurar, organizar y etiquetar los elementos que conforman los entornos informacionales y de esta forma facilitar la localización y recuperación de la información mejorando así, su utilidad y aprovechamiento por parte de sus usuarios.

En el 2000, las interfaces se transformaron a móviles, cooperativas, colaborativas y sociales, tangibles y táctiles, gestuales (multimodales), aumentadas e híbridas y controladas por el cerebro (brain computing).

Actualmente, los ordenadores se diseñan para estar “embebidos” dentro del entorno y por tanto, hay que repensar la Interacción entre la Persona y el Ordenador en este contexto. Las nuevas interfaces de usuario así como los nuevos paradigmas de interacción, han creado nuevos estilos de comunicación e interacción con el usuario y presentan nuevos retos para los investigadores y diseñadores de sistemas interactivos, para la mejora de la experiencia de usuario y la comunicabilidad con el sistema. Por ello, este número monográfico pretende aglutinar trabajos de investigación, experiencias relevantes y contribuciones de rigor al área de la interacción persona-ordenador.

Descriptores

- Accesibilidad de la información
- Aprendizaje interactivo
- Aprendizaje colaborativo mediado por ordenador
- Aspectos culturales en el diseño.
- Arte digital
- Arquitecturas de la información
- Bibliotecas digitales, repositorios y libros electrónicos.
- Computación ubicua y pervasiva.
- Ergonomía
- Experiencia de usuario (UX)
- Factores humanos y estudios cognitivos
- Género, interacción y comunicación
- Hipermedia y Web
- Inteligencia ambiental
- Interacción Cerebro – Computadora
- Interacción para personas con discapacidad
- Multimedia
- Realidad virtual y aumentada
- Televisión digital interactiva
- Usabilidad
- Videojuegos, interacción y comunicación
- Visualización de la información
- Web semántica

Cuestiones

Sobre los Editores Temáticos

Dra. Carina S. González, Universidad de La Laguna (Tenerife, España)

Profesora Titular del Departamento de Ingeniería Informática . Doctora (Cum Laude) en Ciencias de la Computación de la Universidad de La Laguna (ULL), España (2001), especializado en técnicas de IA (Inteligencia Artificial) y IPO (Interacción Persona-Ordenador), en donde desarrolló un Sistema Tutor Inteligente (ITS) para apoyar a los niños con necesidades educativas especiales. Sus principales áreas de interés en la investigación son la aplicación de técnicas de IA, interfaces adaptativas multimedia y videojuegos sociales en Educación, con una amplia experiencia en los sistemas de e-learning,. Es autora de publicaciones de relevancia en revistas de alta calidad, conferencias, talleres y capítulos de libros, relacionadas en su mayoría con IPO y el campo educativo. Por otra parte, Carina González es la directora del grupo de investigación Interacción, Tecnología y Educación (ITED) de la Universidad de La Laguna. Miembro Junta Directiva AIPO (Asociación Interacción Persona-Ordenador).

Dr. César Collazos, Universidad del Cauca (Popayán, Colombia)

Catedrático, Departamento de Sistemas . Doctor en Ciencias de la Computación por la Universidad de Chile con la Tesis doctoral “Una Metodología para el Apoyo Computacional de la Evaluación y Monitoreo en Ambientes de Aprendizaje Colaborativo”. Catedrático de la Universidad del Cauca-Colombia. Sus principales áreas de investigación son CSCL (Computer Supported Collaborative Learning), HCI (Human-Computer Interaction), los entornos virtuales colaborativos y el software educativo, en donde ha publicado varios artículos en revistas indexadas (ISI). Coordinador Grupo Investigación IDIS (Investigación y Desarrollo en Ingeniería de Software), Departamento de Sistemas, Universidad del Cauca-Colombia. Integrante de CARL (Collaborative Applications Research Laboratory) de la Universidad de Chile, desde Marzo 2001. Profesor Visitante Universidad de Lleida (España). Miembro Junta Directiva AIPO (Asociación Interacción Persona-Ordenador). Miembro Junta directiva Sociedad Colombiana de Computación. Miembro del Programa Nacional de Electrónica, Telecomunicaciones e informática, Colciencias, Colombia Colciencias.

Instrucciones y envío de propuestas

Normas editoriales:

www.revistacomunicar.com/index.php?contenido=normas&idioma=en

Propuestas para el Monográfico a través de la Plataforma OJS RECYT:

<http://recyt.fecyt.es/index.php/comunicar/login>

Fechas clave

- Fecha máxima de envío de manuscritos: 30 de abril de 2015
- Fecha de publicación del número 46 de Comunicar: Versión preimpresión: noviembre 2015; versión impresa: enero 2016)

Portal web de la revista:

www.revistacomunicar.com
