

IX JORNADAS

IBEROAMERICANAS DE INTERACCIÓN HUMANO-COMPUTADORA

CRONOGRAMA EXPOSICIONES

MIÉRCOLES 13

14.30 a 19hs.	
5° WORKSHOP EN SISTEMAS INFOTAINMENT Y SISTEMAS INTELIGENTES - AULA 109	
ID	Título Trabajo
14755	Mistakes Hold the Key: Reducing Errors in a Crowdsourced Tumor Annotation Task by Optimizing the Training Strategy
14739	Identification of Data Mining Techniques for the Analysis of University Dropout Among Systems Engineering Students at the Universidad del Cauca
14750	Algoritmo Embrionario de IA Basado en los 3GPPI
14738	Diseño de Prototipo de Aplicación Web para Determinar si una Persona tiene las Habilidades Cognitivas Necesarias para Conducir
14727	Machine Learning Techniques for Tomato Greenhouse Automation: A First Literature Review
14749	Aproximación al Estado del Arte y la Práctica en el Diseño, Desarrollo e Implementación de PaaS con Inteligencia Artificial Aplicada a la Agricultura en Latinoamérica
14758	Guía de Diseño para Interfaces de Sistemas Infotainment Automotrices basado en Value Sensitive Design
14.30 a 19hs.	
2° WORKSHOP DE TRABAJO COLABORATIVO Y APRENDIZAJE COLABORATIVO - AULA 104	
ID	Título Trabajo
14694	Migración de Aplicaciones Java Desktop Heredadas a Web Colaborativas
14771	Approach for Feature Models Definition in Software Product Lines Based on Collaborative Work
14676	An Approach to Cluster Scenarios According to their Similarity using Natural Language Processing
14776	Scenarios, Shared Understanding, and Group Decision Support to Foster Innovation Networks
14723	La Importancia del Trabajo Colaborativo Dentro de los Modelos de Transformación Digital: Una Revisión Sistemática
14734	Ingeniería de la Colaboración Aplicada al Proceso Productivo de Empresas del Sector Gastronómico: Transversalidad de la Interacción Humano Computador

JUEVES 14

14 a 19hs. SESIÓN PRINCIPAL - AULA 111

ID	Título Trabajo
14702	Personalización y Accesibilidad en un Repositorio Digital
14669	Facial Emotion Recognition with AI
14672	TalkGPT: How an Integrated System with ChatGPT by Voice Can Transform Communication
14760	Automation of Granollers Heuristic Evaluation Method Using a Developed Support System A Case Study
14761	DUXAIT NG: A Software for the Planning and Execution of User Experience Evaluations and Experiments
14712	Plataforma para la Enseñanza de la Programación Basada en Eye Tracking
14713	Desenvolvimento e Avaliacao de um Dispositivo Vestível de Interacao Não Convencional
14780	Evaluating User Experience in Web Chatbots Interactions: A Case Study in the Colombian Context

14 a 19hs. 1º WORKSHOP COGNICIÓN E INTERACCIÓN - AULA 128

ID	Título Trabajo
14754	A Case Study on Teaching HCI to Interactive Art Practitioners (and Learning from them)
14736	Bases de Datos Emocionales. Una Caracterización con Base en el Modelo Emocional
14693	Cuadros Basados en Interacción Tangible
14675	An Introduction to BookFragmenter
14706	Neuroscience and Neurodevelopment Metrics Observatory

14 a 17hs. 2º WORKSHOP SOBRE INDUSTRIA 4.0 Y HCI - AULA 130

ID	Título Trabajo
14743	Industria 4.0 en el Contexto Latinoamericano: Tendencias y Retos
14748	Reference Guide on Managing the Adoption of Industry 4.0 Practices for Small and Medium-sized Companies
14762	Design Thinking: Empowering Innovation and Transformation in Industry 4.0 - Lessons Learned from Early Adoption in SMEs
14774	Método Ágil para Evaluación de Usabilidad y Accesibilidad para Pequeñas y Medianas Empresas Desarrolladoras de Software: Propuesta

VIERNES 15

14 a 19hs.

SESIÓN PRINCIPAL - AUDITORIO JOSÉ MARTÍ

ID	Título Trabajo
14687	Human-Computer Interaction Research in Ibero-America: A Bibliometric Analysis
14718	Educacao Superior Inclusiva no Brasil - Relato de Acoes Para Promover Conhecimento sobre Acessibilidade
14688	Diseño de la Interfaz Humano-Computadora en el Proyecto del Reactor CAREM25
14722	Usability Evaluation Through a New Heuristics-Based Approach Tested in a Real Business Context
14674	Heurísticas de Evaluación para Plataformas Comerciales: Un Estudio de Mapeo Sistemático
14700	Percepción de Estudiantes de Educación Superior Durante una Clase Remota Sincrónica de la Presencia Social de su Profesor Mediada por un Aula Virtual Inmersiva
14730	Applying Design Thinking with Virtual Reality Applications as a Support for Bachelor Students with Disabilities
14753	Rediseño del Dashboard de un Sistema de Telemetría "Web Telemetry" para el Apoyo a la Toma de Decisiones

14 a 19hs.

3º WORKSHOP DE INTERACCIÓN EN JUEGOS DIGITALES Y GAMIFICACIÓN - AULA 129

ID	Título Trabajo
14685	A Study on the Interaction of the Elderly with Digital Games Under the User Experience Approach
14716	Jogo Digital Baseado em Cognicao Social para Adolescentes com TEA
14719	Situation Awareness for an Adaptative Gamification in Collaborative Collecting Systems
14681	Herramienta de Evaluación de la Jugabilidad en Experiencias de Juego Orientadas a la Población Adulta Mayor
14751	Adaptative Videogames for Education: An Initial Study
14759	Revisión de Literatura: Juegos Serios para el Control del Estrés
14769	Prompt Engineering, An Alternative for Video Game Development?
14772	Computational Playful Strategy to Measure the Level of Technological Acceptance by Older Adults

AUSPICIAN

