

# Interacción 2024

## Programa

### Palacio de congresos PALEXCO

Miércoles 19		
8:30	9:30	Registro
9:30	11:00	Apertura Día CEDI Keynote-1 y actividad asociada
11:30	12:00	Café-Registro
12:00	14:00	Keynote-2 Premios SCIE-ZONTA SNGULAR y actividad asociada
14:00	15:30	Comida
15:30	16:30	Asamblea SCIE
16:30	18:30	<b>Asamblea AIPO</b>
20:00		Romería CEDI

### Facultad de Informática

Jueves 20		Sala A	Sala B
9:00	9:30	Registro	
9:30	11:00	Inauguración Interacción 2024 Speaker Invitado: <b>David Ryan Glowacki</b>	
11:00	11:30	Café-Registro	
11:30	13:00	Sesión 1-A: Serious games	Sesión 1-B: Artículos publicados
13:00	14:30	Comida	
14:30	16:30	Sesión 2-A: Evaluation of Interactive Systems 1	Sesión 2-B: Accessibility
16:30	17:00	Café	
17:00	18:00	Sesión 3-A: Evaluation of Interactive Systems 2	Sesión 3-B: Presentación de Grupos
21:00		CENA DE GALA	

Viernes 21		Sala A	Sala B
9:00	9:30	Registro	
9:30	11:00	Sesión 4-A: Demos	Sesión 4-B: Human-Computer-Human Interaction
11:00	11:30	Café-Registro	
11:30	13:00	Sesión 5-A: User Experience and Usability 1	Sesión 5-B: Health and HCI 1
13:00	14:30	Comida	
14:30	15:30	Sesión 6-A: User Experience and Usability 2	Sesión 6-B: Health and HCI 2
15:30	16:30	<b>Clausura</b>	

# Jueves, 20 de Junio

## Sala A

9:00	9:30	Registro
9:30	10:00	<b>Inauguración Interacción 2024</b>
10:00	11:00	<b>Speaker Invitado: David Ryan Glowacki</b> <i>Exploring intangible realities using virtual reality: From molecules to numadelics</i>
11:00	11:30	Café-Registro
11:30	13:00	<b>Sesión 1-A: Serious games</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Attention Robots: Juego serio para la ayuda de la detección del TDAH (L)</b> Javier Sanchis, Alejandro Panagiotidis, Marina Maciá, Alejandro Fernández de Córdoba, Miguel A. Teruel and Juan Trujillo</li><li>• <b>Explorando las posibilidades de la Inteligencia Artificial generativa para la creación de juegos dirigidos a personas mayores. (C)</b> Jesús Martínez, Eva Cerezo, Raquel Lacuesta, Jesús Gallardo, Beatriz Marco and Carlos Gracia</li><li>• <b>Diseñando un videojuego para apoyar la asignatura de Educación Física en Educación Primaria (C)</b> Blanca Abril González, Lucía Abril González and Nuria Medina Medina</li><li>• <b>Cooking Game: A Serious Game Using a Social Robot (C)</b> Francisco Jose Perales, Silvia Ramis Guarinos, Buades Rubio Jose Maria, Joan Josep Ordoñez and Raquel Lacuesta</li><li>• <b>Attention Mistakes: Juego serio para la ayuda de la detección del TDAH mediante Realidad Virtual (C)</b> Marina Macia, Alejandro Panagiotidis, Javier Sanchis, Miguel Á. Teruel and Juan Trujillo</li></ul>
13:00	14:30	Comida

# Jueves, 20 de Junio

## Sala A

14:30 16:30

### Sesión 2-A: Evaluation of Interactive Systems 1

- **Herramienta de evaluación de la jugabilidad en experiencias de juego orientadas a la población adulta mayor (L)**  
Johnny Alexander Salazar Cardona, Francisco Luis Gutiérrez Vela, Jeferson Arango Lopez and Patricia Paderewski
- **Can we create accessible charts with Microsoft Excel? a review of possibilities and limits, with a special focus to users with low vision (L)**  
Rubén Alcaraz-Martínez, Mireia Ribera, Jordi Roig Marcelino and Afra Pascual-Almenara
- **Benchmarking analysis of human pose estimation solutions for virtual television sets. (L)**  
Rubén Arenas, Roi Méndez, Luis Pedraza and Julian Flores
- **Self-guided Spatial Composition as an Additional Layer of Information to Enhance Accessibility of Images for Blind Users (L)**  
Raquel Hervás, Alberto Díaz, Matías Amor, Alberto Chaves and Víctor Ruiz
- **Mental Workload of Guiding Devices}{Mental Workload of Guiding Devices: Directional Pulling Forces, Vibrotactile Stimuli and Audio Cues (L)**  
Stefan Donkov, Sonia Elizondo, Iñigo Ezcurdia, Iosune Sarasate and Asier Marzo
- **Análisis generacional de la accesibilidad en los videojuegos (L)**  
Daniel Blanco, Covadonga Rodrigo and Francisco Iniesto

16:30 17:00

Café

17:00 18:00

### Sesión 3-A: Evaluation of Interactive Systems 2

- **Developing a Color Identification Assistance Application for Individuals with Color Blindness (C)**  
Miguel Vidal-Coll and Cristina Manresa-Yee
- **Mejora en la Evaluación de la Arquitectura de la Información Mediante Soporte Extendido para la Técnica de Testeo de Árboles (C)**  
Adrián Callejo Vázquez and José Antonio Macías Iglesias
- **Heuristic Evaluation of MetaViz: Insights and Strategic Recommendations to Elevate User Experience in an Automated Data Visualization Platform (C)**  
Andrea Vázquez-Ingelmo, Alicia García-Holgado, Paula Hernández-García, Francisco José García-Peñalvo and Roberto Theron

21:00

**CENA DE GALA**

# Jueves, 20 de Junio

## Sala B

9:00 9:30

Registro

11:00 11:30

Café-Registro

11:30 13:00

### Sesión 1-B: Artículos Destacados

- **Measuring Attention of ADHD Patients by means of a Computer Game featuring Biometrical Data Gathering**

Miguel A. Teruel, Javier Sanchis, Nicolás Ruiz-Robledillo, Natalia Albaladejo-Blázquez, Rosario Ferrer-Cascales and Juan Trujillo

- **Una herramienta para la creación de actividades educativas basadas en interacción tangible: análisis de su aceptación por parte de los educadores**

Verónica Artola, Cecilia Sanz and Sandra Baldassarri

- **Exploring intergenerational interactions through an online storytelling experience**

Eva Cerezo, Teresa Coma-Roselló, Antonio Aguelo, Ana Cristina Blasco and M<sup>a</sup> Ángeles Garrido

- **A Summary of the Article: Towards a General User Model to Develop Intelligent User Interfaces**

Alberto Gaspar, Jose Ignacio Panach Navarrete, Miriam Gil and Verónica Romero Gómez

- **Using a Social Robot to Evaluate Facial Expressions in the Wild**

Silvia Ramis, Jose Maria Buades, Francisco J. Perales

13:00 14:30

Comida

# Jueves, 20 de Junio

## Sala B

14:30 16:30

### Sesión 2-B: Accessibility

- **Test Learning Braille App: A haptic tool for Braille learning (C)**  
Jose Luis López Rodríguez, Fco. Javier González Cañete and Antonio Díaz Estrella
- **Las Mesas Interactivas Tangibles como herramientas inclusivas para la educación patrimonial en museos (C)**  
Adriane Borda, Eva Cerezo Bagdasari and Sandra Baldassarri
- **Desarrollo de un Sistema de Aprendizaje Personalizado para Estudiantes con Trastorno del Espectro Autista (C)**  
Diana Gadzhimusieva, Santiago Meliá Beigbeder and Gonzalo Lorenzo Lledó
- **Platform for accessible online learning (C)**  
Mario Perez-Enriquez, Jose Luis Lopez-Cuadrado and Israel Gonzalez-Carrasco
- **Emergency Systems Democratization: Disability-Inclusive Mobile App Requirements (L)**  
Lourdes Moreno, Angela Diaz-Redondo, José Manuel Masiello Ruiz, Belén Ruiz-Mezcua and Paloma Martínez Fernández
- **Integration of generative LLMs into the new generation of chatbots to enhance human-computer interaction (L)**  
Guillermo Vicente-Oliva, David Escudero-Mancebo, César González-Ferreras and Valentín Cardeñoso-Payo

16:30 17:00

Café

17:00 18:00

### Sesión 3-B: Presentación de Grupos

- **Inteligencia Artificial Explicable para el Envejecimiento Saludable y el Bienestar Social**  
Jose M. Alonso-Moral, Alejandro Catalá, Nelly Condori-Fernández, Paulo Félix, Jesus Presedo, Rafael Berlanga, Lledó Museros, Dolores Llidó, Pablo Garcia-Segarra and Vicent Santamarta
- **RehbeCa: Ejercicio Terapéutico mediante Exergame en Dispositivos Móviles para la Rehabilitación Cervical**  
Iosune Salinas-Bueno, Pau Martínez-Bueso, Maria Teresa Arbós-Berenguer, Lorenzo Mas Reina, Maria Francesca Roig-Maimó, Ramon Mas-Sansó and Javier Varona
- **PLEISAR: Experiencias Lúdicas con Agentes Sociales Interactivos y Robots: Aprendizaje Social y Comunicación**  
Esperança Amengual Alcover, Jose Maria Buades Rubio, Francisco José Perales López, Carina S. González-González, Francisco Luis Gutiérrez-Vela, Raquel Lacuesta Gilaberte and Eva Cerezo
- **Tecnología educativa interactiva: Desarrollo participativo de juegos para la educación Infantil.**  
Romina Abeldaño, Fernando Gonzalez, Emilia Casaravilla and Marcos Gimenez

21:00

CENA DE GALA

# Viernes, 21 de Junio

## Sala A

9:00 9:30

Registro

9:30 11:00

### Sesión 4-A: Demos

- **Plataforma en la nube para la rehabilitación física de pacientes afectados por enfermedades neurológicas**  
Sergio Martínez-Cid, David Vallejo, Santiago Schez-Sobrino, José Jesús Castro-Schez, Carlos Glez-Morcillo and Javier Alonso Albusac
- **Robotito 2.0: Avances en interacción y usabilidad**  
Romina Abeldaño, Ewelina Bakala, Santiago Hitta, María Pascale, Jorge Visca and Gonzalo Tejera
- **Un Cubo Tangible Interactivo Diseñado para Entrenar Habilidades Espaciales mediante Rotación Física**  
Alejandro Catala, Pablo García-Segarra, Vicent Santamarta, Rafael Berlanga, Zoe Falomir and Jose M. Alonso-Moral
- **HG - Sistema para transcripción en directo de eventos con puntuación automática**  
Mario Perez-Enriquez, Jose Luis Lopez-Cuadrado, Israel Gonzalez-Carrasco, Belen Ruiz-Mezcua, Ismael Guzman-Colomina and Javier Holgueras-Crespo
- **Herramienta de visualización de traductores dirigidos por la sintaxis**  
Angel Francisco Sanchez Granados and Jaime Urquiza-Fuentes
- **Demonstration of Contactless Haptic feedback to enhance VR experiences**  
Naróa Iriarte, Iñigo Ezcurdia, Xabier Olaz, Unai Fernandez and Asier Marzo

11:00 11:30

Café-Registro

11:30 13:00

### Sesión 5-A: User Experience and Usability 1

- **SAMANTHA: A chatbot to assist users in training tasks to prevent workplace hazards (L)**  
David Contreras, Fernando Medina, Mauricio Oyanedel, Maria Salamo and Miquel Sànchez-Marrè
- **Shaping Interactive Systems: Defining Features to Meet the Needs of Individuals with Mild Intellectual Disabilities (L)**  
Barbara Corsetti, Lourdes Moreno and Raquel Hervás
- **VisualKine: Revolucionando el Análisis de la Atención Visual y Emocional para el neuromarketing (C)**  
Gabriel Fuertes Muñoz, Jesús Gallardo Casero and Raquel Lacuesta Gilaberte
- **Consideraciones para el uso de interfaces multimodales en entornos sensibles: Caso de estudio en el cuidado de las personas mayores (C)**  
Amaia Etxabe, Arantxa González-de-Heredia López-de-Sabando and Amaia Beitia

13:00 14:30

Comida

14:30 15:30

### Sesión 6-A: User Experience and Usability 2

- **Exploring the accessibility evaluation of city council websites by computer science students using service-learning approach (L)**  
Francisco Iniesto and Covadonga Rodrigo
- **PlanTEA 3.0: Una aplicación para la planificación, anticipación y comunicación para personas con TEA (L)**  
Laura Morales Caro, Carmen Lacave Rodero and Ana Isabel Molina Diaz
- **Definición de métricas para extraer un perfil de usuario (L)**  
Alberto Gaspar Vilallba, José Ignacio Panach Navarrete, Miriam Gil Pascual and Verónica Romero Gómez

15:30 16:30

Clausura

# Viernes, 21 de Junio

## Sala B

9:00 9:30

Registro

9:30 11:00

### Sesión 4-B: Human-Computer-Human Interaction

- **Assistive Mobility Technology for Visually Impaired (C)**  
Angelo Vaiano Filetti, Lucas Brandão Ceroni, Pedro Henrique Camargo França and Maria Amelia Eliseo
- **Analysis of web accessibility skills required in graphic design and visual communication job offers in Spain (C)**  
Lluc Massaguer and Rubén Alcaraz-Martinez
- **Towards Human Action Recognition in Open Environments: A Proof of Concept on Spanish Sing Language Vowels (C)**  
Mayra Vanessa Alvear Gallon, César Domínguez and Gadea Mata
- **Exploring the Interplay between Facial Expression Recognition and Physical States (C)**  
Maria Francesca Roig-Maimó, Miquel Mascaró-Oliver, Esperança Amengual-Alcover and Ramon Mas-Sansó
- **Enhancing Interactive Assistive Solutions through 3D Simulation Characterization (C)**  
Susana Bautista Blasco, Marlon Cárdenas and Leonardo Ramos Thomas

11:00 11:30

Café-Registro

11:30 13:00

### Sesión 5-B: Health and HCI 1

- **Diseño de Experiencia Gamificada para la Gestión de Actividades de la Vida Diaria de Personas Mayores en el Hogar Digital (L)**  
Alberto Hitos García, Francisco Luís Gutiérrez Vela, Patricia Paderewski Rodríguez and Juan Antonio Holgado Terriza
- **Mejora de la Función de los Miembros Superiores mediante Realidad Virtual: Enfoques en Rehabilitación y Rendimiento Deportivo (L)**  
Javier Albusac, Vanesa Herrera, Eusebio Angulo, José Jesús Castro-Schez and Ana de Los Reyes-Guzmán
- **Assistive Technologies for Children with Physical Disabilities: a Systematic Literature Review (L)**  
Belén Luna Lorente, Lucía Polo Martínez, Víctor M. Ruiz Penichet and María D. Lozano Pérez
- **An AI-Powered Computer Vision Module for Social Interactive Agents (C)**  
Francesc Xavier Gaya Morey, Cristina Manresa-Yee and Buades Rubio Jose Maria

13:00 14:30

Comida

14:30 15:30

### Sesión 6-B: Health and HCI 2

- **Progressive Web Application for Storytelling Therapy Support (L)**  
Javier Jiménez-Honrado, Javier Gómez García, Felipe Costa-Tebar, Felix A. Marco, Jose A. Gallud and Gabriel Sebastián Rivera
- **Puzzling Patterns: Assessing Neck Range of Motion Using a Mobile Puzzle Exergame (L)**  
Maria Francesca Roig-Maimó, Javier Varona, Ramon Mas-Sansó, I. Scott MacKenzie and Iosune Salinas-Bueno
- **Aplicaciones Cardboard VR para el entrenamiento en el reconocimiento de emociones (C)**  
Marco Javier Gómez Martínez, Arturo Simón García Jiménez, Patricia Fernández Sotos, Antonio Fernández-Caballero and José Pascual Molina Massó

15:30 16:30

Clausura