

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	Asamblea AIPO
	20:00	Romería CEDI

Facultad de Informática

Jueves 20		INTER-1. Aula A 3.1	INTER-2. Aula A 3.0
9:00	9:30	Registro	
9:30	11:00	Inauguración Interacción 2024 Speaker Invitado: David Ryan Glowacki	
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		INTER-1. Aula A 3.1	INTER-2. Aula A 3.0
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	Clausura	

Jueves, 20 de Junio

INTER-1. Aula A 3.1

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

Jueves, 20 de Junio

INTER-1. Aula A 3.1

14:30 16:30

Sesión 2-A: Evaluation of Interactive Systems 1

Moderada: *Maria Dolores Lozano*

- **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

Moderada: *Patricia Paderewski*

- **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

INTER-2. Aula A 3.0

9:00 9:30

Registro

11:00 11:30

Café-Registro

11:30 13:00

Sesión 1-B: Artículos Destacados

Modera: *José Pascual Molina Massó*

- **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^a 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

INTER-2. Aula A 3.0

14:30 16:30

Sesión 2-B: Accessibility

Modera: *Eva Cerezo*

- **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

Modera: *Susana Bautista Blasco*

- **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

INTER-1. Aula A 3.1

9:00	9:30	Registro
9:30	11:00	<p style="text-align: center;">Sesión 4-A: Demos Modera: <i>Nelly Condori Fernández</i></p> <ul style="list-style-type: none">• 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 Naroi Iriarte, Iñigo Ezcurdia, Xabier Olaz, Unai Fernandez and Asier Marzo
11:00	11:30	Café-Registro
11:30	13:00	<p style="text-align: center;">Sesión 5-A: User Experience and Usability 1 Modera: <i>José Antonio Macías Iglesias</i></p> <ul style="list-style-type: none">• SAMANTHA: A chatbot to assist users in training tasks to prevent workplace hazards (L) David Contreras, Fernando Medina, Mauricio Oyanedel, María 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	<p style="text-align: center;">Sesión 6-A: User Experience and Usability 2 Modera: <i>Jesús Gallardo Casero</i></p> <ul style="list-style-type: none">• 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 Díaz• 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

INTER-2. Aula A 3.0

9:00	9:30	Registro
9:30	11:00	<p>Sesión 4-B: Human-Computer-Human Interaction Modera: <i>José María Buades</i></p> <ul style="list-style-type: none">• 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 Sign 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	<p>Sesión 5-B: Health and HCI 1 Modera: <i>Sandra Baldassarri</i></p> <ul style="list-style-type: none">• 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	<p>Sesión 6-B: Health and HCI 2 Modera: <i>Cristina Manresa Yee</i></p> <ul style="list-style-type: none">• 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