
La Asociación de
Interacción
Persona-
Ordenador ha
celebrado su III
congreso, *Ipo*
2002

**LOS DÍAS 8, 9 Y 10 DE MA-
YO de 2002** tuvo lugar en Lega-
nés (Madrid) la última edición
del congreso que la *Aipo* viene
celebrando desde su creación en
el año 2000. Si algo hay que des-
tacar de la disciplina interacción
persona-ordenador es la multi e
interdisciplinariedad que la defi-
ne. Expertos en informática grá-
fica, psicología cognitiva, socio-
logía, diseño, ergonomía, etc., se
dan cita una vez al año en este
evento, donde la empresa priva-
da también tiene cabida.

En la última edición, organizada por los profesores **Paloma Díaz** e **Ignacio Aedo**, de la *Escuela Politécnica* de la *Univ. Carlos III de Madrid*, las sesiones del encuentro trataron estos temas:

- Diseño centrado en el usuario.
- Diseño en sistemas interactivos.
- Multimedia.
- Sistemas adaptativos.
- Modelado de la interacción.
- Ergonomía.
- Accesibilidad y usabilidad.
- Aspectos semánticos de la ipo.
- Entornos cooperativos.
- Computación ubicua.
- Realidad virtual y realidad aumentada.

Cronología

—Noviembre 1999. Se forma la Junta Gestora por iniciativa de diversos grupos de investigación en interacción de universidades españolas.

—Junio 2000. Granada. I Congreso Ipo'00.

<http://giig.ugr.es/interaccion2000>

—Diciembre 2000. Aipo se constituye como asociación. Cuenta con 50 miembros.

—Mayo 2001. Salamanca. II Congreso Ipo'01. Acuden 90 personas al encuentro.

<http://www3.usal.es/interaccion2001>

—Mayo 2002. Leganés (Madrid). III Congreso Ipo'02. Más de 100 asistentes, la gran mayoría de ellos miembros de Aipo.

<http://www.dei.inf.uc3m.es:8080/ipo2002>

—Junio 2003. Vigo (Pontevedra). IV Congreso Ipo'03.

El día 23 de noviembre de 1999 se constituyó la *Asociación para la Interacción Persona-Ordenador* en la *Escuela Técnica Superior de Informática* de la *Universidad Autónoma de Madrid*. Los asistentes, una docena de profesores provenientes de diferentes universidades españolas, decidieron formar la Junta Gestora para la creación de la *Aipo*, cuyo objetivo sería promocionar y difundir la interacción persona-ordenador (ipo), así como organizar actos, jornadas científico-técnicas y otro tipo de actividades relacionadas con la misma, y paralelamente servir de vínculo entre los profesionales. *Aipo* es una organización abierta a la comunidad universitaria de España e Iberoamérica interesadas en la ipo.

—Docencia en ipo.

Como ponentes invitados se contó con la presencia de **Andrew Dillon** (*Univ. de Texas*), que inauguró las jornadas con una conferencia sobre usabilidad, entendida ésta como la efectividad, eficiencia y satisfacción que produce en el usuario el manejo de un sistema. Afirmó que estética y usabilidad son dos conceptos que no necesariamente van de la mano. **Constantine Stephanidis**, de la *Univ. de Creta*, expuso en su ponencia las oportunidades y retos para el acceso universal en la sociedad de la información.



«Los problemas de recuperación de información en buscadores web fueron motivo de la propuesta de utilizar ontologías que permitan establecer relaciones semánticas»

El desarrollo de las sesiones combinó comunicaciones teóricas con presentaciones de proyectos en marcha, como por ejemplo el uso de escenarios en el diseño de sistemas de televisión interactiva, un modelo interactivo aplicado al patrimonio cultural y natural de una zona, o la realidad aumentada como sistema de diálogo en visitas arqueológicas, que presentaron

desde la *Univ. de Lleida*, o el caso de los sistemas de mensajes variables para la gestión del tráfico en carretera y de las interfaces para personas con deficiencias mentales, ambos ofrecidos por miembros de la *Univ. de Valencia*.

El tema de la accesibilidad, tanto de forma general como dirigida a usuarios con necesidades especiales, suscitó bastantes comunicaciones en las que se propusieron mejoras de interacción en personas con retraso mental, deficiencias visuales y auditivas.

La educación fue otro de los puntos tratados durante el congreso, tanto referida a la creación de sistemas interactivos como entendida de un modo más general; por ejemplo se presentaron aplicaciones para enseñar a leer y escribir, así como modelos de enseñanza adaptativa.

Tampoco faltaron aplicaciones en el ámbito de la documentación: un grupo de investigación de las universidades de Valladolid y Salamanca propusieron la indización por parte del usuario mediante la introducción de anotaciones en los documentos de las bibliotecas virtuales. Como ejemplo de biblioteca virtual se contó con una demostración por parte de la *Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes* en la que se destacó su visión del usuario como ciudadano y consumidor.

Los problemas de recuperación de información en buscadores web fueron motivo de la propuesta de utilizar ontologías que permitan establecer relaciones semánticas y de la presentación por parte de un equipo de investigación de la *Univ. de Alcalá de Henares* y de la *Carlos III de Madrid* de un prototipo de buscador de recursos que incluye estas novedades.

Ipo en España

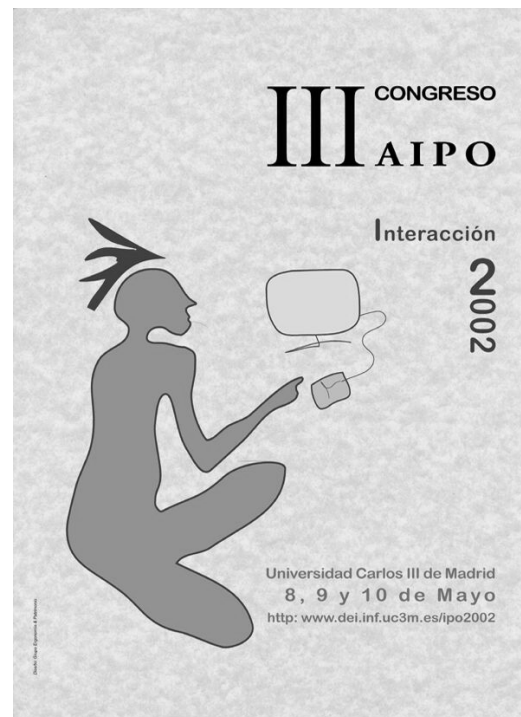
La trayectoria de la interacción persona-ordenador en España es relativamente reciente. Este hecho se refleja en la poca investigación que se ha realizado hasta hace poco tiempo sobre el tema y en consecuencia en la poca publicación existente al respecto en nuestro país, consecuencia a su vez de la prácticamente nula aparición como tal en los planes de estudio de las titulaciones universitarias. Esta situación resulta alarmante si consideramos la importancia que tiene el modo en que las personas nos comunicamos con los ordenadores, tanto desde el punto de vista cognitivo como desde el del diseño de interfaces de usuario.

En los últimos años el panorama ha ido cambiando y en este momento encontramos cada vez más bibliografía en español en la que se

presentan avances en investigación sobre ipo e incluso asignaturas que toman este nombre dentro de los programas, como es el caso de las universidades de Sevilla, Granada, *Carlos III* (Madrid), Ciudad Real, Albacete, Valencia, Zaragoza, Lleida, País Vasco, Asturias y Vigo, dentro de las ingenierías informáticas.

«En los últimos años el panorama ha ido cambiando y en este momento encontramos cada vez más bibliografía en español en la que se presentan avances en investigación sobre ipo»

Gracias a la unión de los distintos departamentos universitarios que incluyen estos estudios, la ipo se ha hecho un hueco en la investigación de nuestro país y hoy ya podemos ver grandes proyectos, como es el caso del libro digital *Introducción a la interacción persona-ordenador*, en el que participan más de una decena de universidades españolas para dotarlo de contenidos. Hay que decir que



en 8 meses ha superado las 13.000 visitas y que es de los pocos documentos en español que indexa la *ACM (Association for Computing Machinery)*. Este material docente se está empleando por parte de distintas universidades para impartir clase.

Otro proyecto en marcha es el programa de doctorado inter-universitario en ipo que se está fraguando con la colaboración de las universidades citadas y que espera tener una gran acogida en un campo que hasta ahora no ofrecía estudios de tercer ciclo.

Como medio de comunicación entre los interesados en ipo, la *Univ. de Lleida* cede un espacio web para el portal dedicado a este tema. Desde esta dirección se accede a los encuentros anuales de la *Aipo*, al libro digital, a la información sobre el doctorado, a enlaces relacionados, bibliografía y otra información de interés sobre la interacción entre las personas y los ordenadores.

<http://griho.udl.es/aipo>

Reseña enviada a *EPI* por **Mari Carmen Marcos**.

mcmarcos@posta.unizar.es



Creación de Aipo en noviembre de 1999