

AVANCES EN INTERACCIÓN HUMANO-COMPUTADORA

No. 1



Editores

Laura S. Gaytán-Lugo
Lizbeth Escobedo
Pedro Santana

Editor en Jefe

Luis A. Castro (ITSON)

2022

**AVANCES EN
INTERACCIÓN
HUMANO-COMPUTADORA**

amexihc

Asociación Mexicana de Interacción
Humano-Computadora A.C.

México 2022

Avances en Interacción Humano-Computadora

Información Legal

AVANCES EN INTERACCIÓN HUMANO-COMPUTADORA, Año 7, No. 1, Diciembre 2021 - Noviembre 2022, es una publicación bienal de editada por la Asociación Mexicana de Interacción Humano-Computadora A.C., calle San Juan 2907, San Juan Capistrano, Ciudad Obregón, Sonora, México, CP. 85134. www.amexihc.org, contacto@amexihc.org. Página electrónica de la revista: <http://aihc.amexihc.org> y dirección electrónica: aihc@amexihc.org. Editor responsable Dr. Luis Adrián Castro Quiroa. Reserva de Derechos al Uso Exclusivo No. 04-2018-091015322000-102. ISSN: 2594-2352, ambos otorgados por el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Responsable de la última actualización de este número, Dr. Luis Adrián Castro Quiroa, calle San Juan 2907, San Juan Capistrano, Ciudad Obregón, Sonora, México, CP. 85134; fecha de la última modificación: 30 de noviembre de 2022. Tamaño del archivo 5.04 MB.

Avances en Interacción Humano- Computadora

ISSN: 2594-2352

Laura S. Gaytán-Lugo
Lizbeth Escobedo
Pedro Santana
Luis A. Castro (eds.)


Asociación Mexicana de Interacción
Humano-Computadora A.C.

México 2022

Avances en Interacción Humano-Computadora

Comité Editorial

Asociación Mexicana de Interacción Humano-Computadora A.C.

Pedro C. Santana Mancilla, UCOL	Presidente
Laura S. Gaytán Lugo, UCOL	Secretaria
Luis A. Castro, ITSON	Tesorero
Cuauhtémoc Rivera Loaiza, UMSNH	Vocal
Lizbeth Escobedo, CETYS Universidad	Comisario

Comité Editorial

Raymundo García Cornejo, Universidad Autónoma de Chihuahua
Fernando Martínez Reyes, Universidad Autónoma de Chihuahua
Francisco López Orozco, Universidad Autónoma de Ciudad Juárez
Carlos Manuel Santibañez Camarillo, UNCA
Miguel Ángel Sánchez Acevedo, UNCA
Carlos Rojas Sánchez, UMAR
Silviana Juárez Chalini, UNSIS
Juan Gabriel Ruiz Ruiz, UNSIJ
Mario Alberto Moreno Rocha, UTM
Karina Mariela Figueroa Mora, UMSNH
Cuauhtémoc Rivera Loaiza, UMSNH
Jesus Favela, CICESE
María Del Rosario Peralta Calvo, Universidad de la Cañada
Luis Castro, Instituto Tecnológico de Sonora
Miguel A. Rodríguez-Ortiz, Universidad de Colima
Pedro César Santana Mancilla, Universidad de Colima
Jessica Beltran, CONACYT-CITEDI-IPN
Ana I. Martínez-García, CICESE, Mexico
Adriana L. Iñiguez-Carrillo, Universidad de Guadalajara, Mexico
Pablo A. Alcaraz Valencia, Universidad de Colima, Mexico
Víctor González, Sperentia, Mexico
Rocío Abascal-Mena, Universidad Autonoma Metropolitana - Cuajimalpa, Mexico
J. Antonio García-Macías, CICESE
José Mercado, UNISON

Comité Editorial Internacional

Hugo Rodríguez, Brightcove Inc
Gisela Reyes-Cruz, University of Nottingham
Monica Perusquía-Hernández, Nara Institute of Science and Technology (NAIST), NTT
Communication Science Laboratories
Rosa Arriaga, Georgia Institute of Technology, United States
Karla Badillo-Urquiola, University of Notre Dame, United States
Lucia Villacres, Escuela Superior Politecnica del Litoral, Ecuador
Carlos Gerardo Prieto Alvarez, The University of Sydney, Australia
Christian Sturm, Hamm-Lippstadt University of Applied Sciences, Germany
Juan Pablo Hourcade, The University of Iowa, United States
Adriana Alvarado García, IBM Research

Prefacio

El área de Interacción Humano-Computadora (IHC) es una intersección de varias disciplinas como lo son ciencias de la computación e ingeniería, ciencias de la conducta y diseño. La comunidad mexicana en IHC ha estado promoviendo durante algunos años esta área a través de la organización de diversos eventos. En este número se muestran trabajos en progreso de la comunidad mexicana en Interacción Humano-Computadora en México.

Los artículos incluidos en este número fueron seleccionados a través de una revisión realizada por un comité de investigadores adscritos a diversas instituciones nacionales e internacionales. Se evaluó la originalidad de las propuestas, la importancia de la contribución en el área que se aborda, la relevancia técnica y la presentación. Creemos que los artículos que aquí se presentan derivan de una investigación científica en temas como Diseño y Evaluación de Aplicaciones Interactivas, Teorías para IHC y Evaluación del Usuario. Más aun, creemos que los trabajos presentados representan un promisorio futuro del área en México.

Agradecemos a todos los autores involucrados así como la Asociación Mexicana de Interacción Humano Computadora (AMexIHC). Es un placer presentar este número de la publicación periódica compuesto por artículos originales que ofrecen una interesante perspectiva sobre la investigación que se realiza en México en el área de Interacción Humano-Computadora y la Usabilidad de Sistemas Interactivos.

Laura S. Gaytán Lugo
Lizbeth Escobedo
Pedro Santana
Luis A. Castro (eds.)

Noviembre, 2022

Asociación Mexicana de Interacción Humano-Computadora A.C.

ISSN: 2594-2352

Asociación Mexicana de Interacción Humano-Computadora A.C.
San Juan 2907
San Juan Capistrano
Ciudad Obregón, Sonora, México
CP 85134

Web: <http://www.amexihc.org>
Email: contacto@amexihc.org



México 2022

Tabla de Contenido

Trabajo en progreso		Pp.
1	A critical reflection on the treatment of AI system's 'agency' in the (Spanish) media Ariel Guersenzvaig, Ramon Sangüesa	1
2	A tangible interface approach to the codesign of a literacy platform for deaf users J. Alfredo Sánchez, Soraia Prietch, Silvia B. Fajardo-Flores, Laura S. Gaytán-Lugo	5
3	Multimedia Principles Applied to a Virtual Reality Application Design for Procedural Learning Luis Bautista, José Guerrero, Carmen Plata	9
4	Augmenting interoceptive awareness with off-the-shelf sensors using visuo-haptic emotional stimulus Felix Dollack, Hoda Ait Baali, Marisabel Cuberos Balda, Luc Gomanne, Diego Paez-Granados, Monica Perusquía-Hernández, Jose Victorio Salazar Luces, David Antonio Gómez Jáuregui	13
5	Dialog modeling of domain specific cognitive assistants J. Guadalupe Ramos Díaz, Juan Jesús Ruiz Lagunas, Adrián Núñez Vieyra, José Manuel Cuin Jacuinde, Juan Carlos Olivares Rojas	17
6	Using design thinking process to design an electronic Kardex: a case study from a self-access center Luz Marisol Falfán-Hernández, José-Guillermo Hernández-Calderón, Luis Gerardo Montané-Jiménez	21
7	Interactive games for deaf children: An exploratory literature review Alfredo Sánchez Nava, Pablo A. Ramos Aguirre, Laura S. Gaytán-Lugo, Pedro C. Santana-Mancilla	25
8	Quality Sessions: a mechanism for evaluating design quality in a large-scale organization Víctor Manuel García Luna	29
Reporte de tesis de posgrado		
9	Towards a Collaborative Learning Framework for D-learning based on improving the teamwork skills of adolescents Liliana Martínez-Venegas	33
10	Usability Test of a Virtual Reality System Focused on Elderly People with Postural Instability Salvador Montejano*, Aaron Rocha, Bruno Barboza, Ignacio Jauregui	37
11	Analysis of the impact on the customer experience due to the integration of interactive technology in a retail space Valeria Díaz-Ontiveros, Pedro C. Santana-Mancilla, David A. Mejía	41