

# HCI Internacional en Beijing, un gran congreso con algunas lagunas.

Toni Granollers. Lleida, España.

## Resumen

Este artículo, pretende ofrecer al lector una visión de la reciente edición del congreso HCI International realizado durante la última semana del mes de julio en Beijing (Pekín).

Se trata de una de las reuniones científicas más importantes que congrega a más de dos mil científicos de todo el mundo para exponer, compartir y debatir experiencias y avances científicos realizados en el ámbito de la Interacción Persona-Ordenador (IPO).

El artículo expone cuál ha sido la evolución seguida hasta configurar una de las principales reuniones de nuestra disciplina y, a la vez, da una visión crítica de sus principales virtudes y defectos.

## Historia del congreso

El 1er USA-Japan Conference on Human-Computer Interaction, celebrado a finales del mes de agosto de 1984 en Honolulu (Hawaii, USA), constituye el punto de partida del congreso conocido actualmente como HCI International. Desde sus inicios ya se concibe como un evento de celebración bi-anual y con los objetivos de afianzarse y de convertirse en una reunión de referencia mundial de la comunidad científica establecida alrededor de las disciplinas relacionadas con la IPO (o HCI, Human Computer-Interaction) y de las Tecnologías de la Sociedad de la Información(1).

La segunda edición (1987) tuvo lugar en el mismo lugar de la primera. Le siguieron Boston (1989), Stuttgart (1991), Orlando (1993), Tokio (1995), San Francisco (1997), Munich (1999), New Orleans (2001), Creta (2003), Las Vegas (2005) y Beijing (2007).

La edición del 2003, celebrada en la isla griega de Creta y organizada por el reconocido Constantine Stephanidis, supuso un gran cambio y un nuevo paso adelante para esta conferencia. Pues es a partir de esta edición cuando el congreso pasa a ser un evento de gran formato en el cual se reúnen alrededor de 2.000 participantes, contando con figuras de primerísimo nivel, como Ben Schenidermann y Jenny Preece, para las conferencias inaugurales y de clausura (2).

La edición siguiente, celebrada a finales de julio del 2005 en la ciudad de Las Vegas (EEUU), contó también con un índice de participación del mismo orden que la anterior. En esta ocasión la sesión plenaria de apertura corrió a cargo del Dr. Gerald M. Edelman, Premio Nobel en Psicología/Medicina.

## Edición del HCI International del 2007

Como ya he mencionado anteriormente, la última edición del congreso HCI International se ha celebrado en Beijing durante los días 25, 26 y 27 de julio (3).

Durante los días previos, 22, 23 y 24, se organizaron un total de 19 tutoriales, un workshop sobre interfaces de ordenador cerebrales (Brain Computer Interfaces) y la sesión de apertura con la cena de gala que daría paso, a la mañana siguiente, al congreso científico.

En los días propiamente del congreso, 25, 26 y 27, se expusieron más de 1.800 artículos, 370 posters y un buen número de empresas y centros universitarios exhibieron sorprendentes avances en las tecnologías relacionadas con los temas del evento.

En total, para finalizar con las cifras globales del congreso, alrededor de 2.300 personas provenientes de 76 países distintos se registraron al congreso. Beijing, así, se constituyó en una verdadera muestra científica con una amplia representación internacional.

## La sesión plenaria de apertura

El reconocido investigador japonés Takeo Kanade (4) ofreció una amena e interesante conferencia en la que explicó aspectos relacionados con el modelado digital de las personas y su relación con la tecnología. Entre los aspectos de su exposición (5) que más captaron mi atención destacaría la idea de que en un sistema interactivo la persona es el sistema más importante y el más complejo, siendo a su vez el elemento más impredecible.

Esta idea no es nueva para los profesionales e investigadores del campo de la IPO, pero debemos tenerla presente para reforzar todavía más la importancia de la persona, el usuario, a la hora de diseñar cualquier sistema o dispositivo que pretenda cumplir con los requisitos necesarios para mejorar la calidad de vida de las personas.

En la conferencia combinó la parte teórico-explicativa con material multimedia de sus investigaciones y trabajos más recientes. Algunos de ellos pueden observarse en (4).

### Tutoriales

En el apartado de tutoriales, que como se ha mencionado anteriormente, ofrecía un total de 19 cursos para escoger (unos de medio día y otros de día entero), con temáticas muy diversas y especializadas para cubrir los diferentes puntos principales de interés de los asistentes, muchos de los cursos fueron ofrecidos por autores de reconocido prestigio internacional, como por ejemplo:

- Aaron Marcus, presidente y principal analista diseñador de Aaron Marcus and Associates, Inc. (AM+A), USA, toda una autoridad de prestigio internacional en el ámbito de diseño de interfaces, multimedia interactiva e impresión/publicación de documentos. Su empresa cuenta con un cartel de clientes de enorme potencial como BMW, DaimlerChrysler, The Getty Trust, HP, McKesson, Microsoft, Motorola, NCR, Nokia (Finland),



Oracle, Peoplesoft, Sabre, Samsung (Korea), Tiscali (Italy), US Federal Reserve Bank, Visa, Wells Fargo Bank, Xerox y la española Bankinter.

- Niegel Bevan, doctor e investigador en la Universidad de York (UK) y consultor independiente con una amplia experiencia en el terreno empresarial. Entre sus principales aportes cabe mencionar los realizados en el terreno de los estándares internacionales, siendo en editor de la nueva versión de la normativa ISO 13407 para los métodos de la usabilidad soportados por metodologías de diseño centrado en el usuario.

Las temáticas de los cursos ofrecidos variaron entre temas de tanto interés como:

Análisis de Redes Sociales, Diseño de Patrones para Interfaces de Dispositivos Móviles, Diseño Centrado en el Usuario, Análisis de Tareas, Diseño en contextos multi-culturales, Técnicas y Herramientas para la Investigación en IPO y para el Test con Usuarios, Accesibilidad, Procesamiento de la Información, Diseño de Interfaces para dispositivos Móviles.

### *Sesiones de ponencias y posters*

Sin duda alguna, el apartado de ponencias destinado a las exposiciones de los artículos aceptados constituye el núcleo preponderante del congreso.

Tal cantidad de trabajos requiere de un enorme esfuerzo organizativo, que sin duda se ha realizado con relevante éxito. Los más de 1.800 artículos se estructuraron en las 10 áreas temáticas siguientes:

- Ergonomics and Health Aspects of Work with Computers
- Human Interface and the Management of Information
- Human-Computer Interaction
- Engineering Psychology and Cognitive Ergonomics
- Universal Access in Human-Computer Interaction
- Virtual Reality
- Usability and Internationalization

- Online Communities and Social Computing
- Augmented Cognition
- Digital Human Modeling

Con ello se consigue establecer un primer orden organizativo que facilita al asistente la dura tarea de elegir a cuál de las 18-20 sesiones paralelas asistir considerando que cada área temática tiene a su vez varias sesiones simultáneas, en función del número de artículos recibido.

Todos los trabajos presentados en el HCI International se han editado en publicaciones científicas de destacado índice de relevancia. Han sido un total de 17 volúmenes de las series Lecture Notes in Computer Science (LNCS) y Lecture Notes in Artificial Intelligence (LNAI), dependiendo de la temática específica de cada trabajo.

## Valoración personal

Voy a finalizar este artículo con mi visión personal de este evento, al cual he asistido en sus tres últimas ediciones, las correspondientes a la estructuración de “macro-congreso”, que desde hace unos años se le ha dado.

Este evento debe, desde mi punto de vista, analizarse desde dos vertientes distintas, pero necesarias para comprender su relevancia: el punto de vista científico y el punto de vista sociorelacional.

### Desde el punto de vista científico.

Como se ha mencionado, las actas del congreso se editan en publicaciones de prestigio científico como son los LNCS y LNAI, lo cual le da una importante relevancia y difusión al conjunto de los trabajos presentados.

A pesar de ello, mi punto de vista sobre el ámbito científico es bastante crítico. Crítico en el sentido que se trata de un congreso en el que, aun y desconociendo los valores reales del ratio de artículos aceptados

respecto de los inicialmente presentados, el índice de aceptación es muy alto. Además, los investigadores envían a evaluar un resumen extendido (extended abstract) del trabajo para remitir posteriormente, si el resumen es aceptado, el artículo final, el cual no pasa ningún otro proceso de revisión.

En comparación con otros congresos a los que he tenido ocasión (no tan solo de asistir sino también de pertenecer a los comités científicos e incluso a la organización, debo indicar que el proceso de revisión que antes he explicado otorga una baja credibilidad científica de los trabajos presentados. Con ello no quiero desmerecer los trabajos presentados, ni indicar que sean de poca calidad, lo que estoy cuestionando es la poca fiabilidad del proceso de revisión y de selección de los trabajos respecto la relevancia y magnitud del evento.

Sin ir más lejos, el proceso de revisión de artículos del congreso internacional Interacción que anualmente organiza la Asociación Interacción Persona-Ordenador, AIPO (6), y del cual la octava edición se celebra en Zaragoza (7), es mucho más riguroso. Como en los principales eventos científicos, cada artículo presentado es sometido a un proceso de revisión de, como mínimo, tres doctores especialistas en la temática del trabajo que solo es aceptado si el trabajo reúne unos criterios de calidad previamente establecidos.

### Desde el punto de vista sociorelacional

Por otra parte, dada la cantidad de artículos que paralelamente se exponen en cada momento, resulta completamente impensable poder asistir a un número de ponencias significativo. Tampoco es tarea fácil establecer contactos científicos relevantes, pues tanta cantidad de ponentes y temáticas dispersa a las personas dificultando el contacto entre ellas.

# Bibliografía

1. HCI International. [En línea] <http://www.hci-international.org>.
2. HCI International 2003. [En línea] [http://www.hciinternational.org/index.php?module=conference&CF\\_op=view&CF\\_id=3](http://www.hciinternational.org/index.php?module=conference&CF_op=view&CF_id=3)
3. HCI International 2007. [En línea] <http://www.hcii2007.org/>.
4. Takeo Kanade website. [En línea] [http://www.ri.cmu.edu/people/kanade\\_takeo.html](http://www.ri.cmu.edu/people/kanade_takeo.html).
5. "Digital Human Modeling and Quality of Life Technology" (Kanade, T.). [En línea] <http://www.hcii2007.org/keynote.html>.
6. Asociación Interacción Persona-Ordenador. [En línea] <http://www.aipo.es>.
7. Interacción 2007. [En línea] <http://www.congresocedi.es/2007/contenido.php?apartado=simposios&menu=2#>.



*Toni Granollers*, Doctor en Informática, con especialidad en HCI en la Universitat de Lleida; licenciado en Ciencias (Informática) en la Universitat Autònoma de Barcelona, y Master en Estructuras Arquitectónicas en la Fundació Politècnica de Catalunya. Actualmente está a cargo del proyecto ADACO (Sistemes Colaboratius i Adaptatius en Entorns Web).



Savannah 1 - Elise Miley