

Editorial

La participación en la edición de una revista es una tarea muy interesante y, como en el caso del número 11 de la Revista Ibérica de Sistemas y Tecnologías de la Información (RISTI) resulta, además, apasionante.

Este número, centrado en la Usabilidad y la Interacción Persona-Ordenador, hace el trabajo aún más atractivo por ser un campo que está contribuyendo decisivamente a modificar la forma en que interactuamos con los computadores.

Ha sido una tarea que nos ha permitido reafirmarnos, nuevamente, en el altísimo nivel de calidad de los trabajos que se realizan en nuestro entorno Iberoamericano en el campo de la Usabilidad y la Interacción Persona-Ordenador (HCI Human-Computer Interaction en Inglés).

Hemos recibido 49 contribuciones para su evaluación por parte del Comité Científico y, después de un exhaustivo proceso de revisión, han sido aceptadas solamente 7; lo que indica una tasa de aceptación del 14%.

Se han tenido que rechazar artículos realmente buenos, sin embargo desde aquí animamos a los autores a que sigan presentándolos no sólo a las revistas y congresos relacionados con la Usabilidad y la Interacción Persona-Ordenador, sino también a aquellos que se ocupan de las Tecnologías de la Información en su sentido más amplio.

Desde los albores de la Informática, la Usabilidad y la Interacción Persona-Ordenador han evolucionado vertiginosamente y siguen evolucionando, haciendo que los ordenadores sean cada vez más cercanos en términos de usabilidad y que estén siendo utilizados prácticamente en todas las tareas humanas, como herramientas de ayuda o, simplemente, como herramientas en sí.

Aunque ya nadie dude de su utilidad, sigue existiendo mucha controversia en las formas de interacción con estos dispositivos. Precisamente porque hay muchas formas de ver, oír, sentir, percibir o simplemente usar estas máquinas, es por lo que la interacción con ellas, su usabilidad ha de ser mejorada por y para el ser humano, en campos tan dispares como la educación, la medicina, la justicia, la industria, el comercio, el gobierno o simplemente, el placer, el juego, el descanso y/o el uso personal.

El primer trabajo de este número, estudia el efecto de la imagen percibida y su relación con la respuesta emocional del usuario, dependiendo de los dispositivos en los que la imagen es visualizada y las características de ésta. Presentando una técnica novedosa de análisis de datos con un enfoque de estudios de comunicación audiovisual.

El siguiente artículo nos ofrece la implementación de un servicio web de fusión de imágenes de satélite, proporcionándonos ideas para combinar distintos algoritmos basados en wavelets de gestión de imágenes. Presentan, además, la forma de evaluar los resultados obtenidos para conseguir una adecuada visualización de esas imágenes.

Nuestro tercer artículo presenta un estudio que permite ver una revisión sistematizada, de la literatura para clasificar métodos de evaluación de la usabilidad en servicios basados en tecnologías de la información y las comunicaciones.

A continuación se presenta un interesante estudio sobre los resultados del análisis de la usabilidad en sitios web de cooperativas de tipo agrario. Y demuestra algo ya mencionado al inicio de este editorial, que es la manera en que la usabilidad y la interacción entre las personas y los computadores está cambiando el funcionamiento de las empresas, donde un adecuado diseño del escaparate electrónico puede influir determinadamente en el éxito de éstas.

Seguimos, con un artículo que presenta el problema de la búsqueda de información asociada a las etiquetas, el problema de controlar lo que se busca y cómo se busca. Nos ofrece un novedoso método para realizar las capturas y las búsquedas sobre las nubes de etiquetas de una forma sencilla y que estamos seguros va a tener gran repercusión.

En el penúltimo artículo se describe el proceso de desarrollo y evaluación de una interfaz como utilizadora de un sistema de escalonamiento (conjunto de tareas a ser realizadas en un determinado tiempo), explicando de una forma amena la manera en que fue solventado un problema gráfico y de relación tan complicado.

Para finalizar, el último artículo presenta un trabajo muy interesante dentro del ámbito médico de la Usabilidad y la Interacción Persona-Ordenador, como es el problema del manejo del dolor por la falta de algún miembro del cuerpo humano y cómo el computador puede ayudar a las personas a tratar ese dolor, a través de un sistema de sensores y visualizadores pensados para una interacción en tiempo real.

Con este último artículo se pone un excelente colofón a esta serie pensada en la Usabilidad y la Interacción Persona-Computador.

Esperamos, en un futuro no muy lejano, volver a realizar una edición más de Usabilidad e Interacción Persona-Ordenador, vista la calidad y variedad de los trabajos recibidos para la presente.

Para terminar, enhorabuena a todos los autores cuyos artículos han sido publicados en este número de la RISTI.

Manuel Pérez Cota, Universidad de Vigo

Álvaro Rocha, ISMAI; Universidade do Porto, LIACC