

Concurso estudiantil - Modalidad de Diseño

Llamada de Participación

En esta categoría se busca reconocer y fomentar la participación de estudiantes y profesores que estén interesados en el desarrollo de sistemas interactivos en los que la Interacción Humano-Computadora juega un papel esencial para su aceptación y uso.

El concurso consiste en desarrollar una solución a un problema de diseño propuesto por los organizadores de esta categoría. Este tipo de competencia es ya parte de la programación de eventos tales como CHI (Congreso de ACM sobre Factores Humanos en Sistemas Computacionales) y MexIHC (Taller Mexicano de Interacción Humano-Computadora).

El concurso es una oportunidad para:

- Estudiantes con diferentes niveles de conocimiento sobre el diseño (IHC, diseño industrial, diseño de productos, diseño visual, etc) para asistir al congreso y demostrar su solución en un evento de alcance internacional;
- Los participantes en el IHC + CLIHC 2011 conozcan los profesionales del diseño futuro y observen cómo cada equipo, de diferentes partes de un país o en América Latina, abordan el mismo problema de diseño.

Problema de diseño

De acuerdo a la Organización Mundial del Turismo (OMT), durante el año 2010, la gran mayoría de los destinos en el mundo creció en el movimiento de turistas. Para el año 2011, se espera que este sector siga creciendo, lo que permite el fortalecimiento de las economías locales, la capacitación de las personas, y la generación creciente de trabajo, empleo e ingresos.

Mega-eventos internacionales relacionados con deportes como el Mundial de Fútbol, los Juegos Olímpicos de Invierno, los Juegos Olímpicos de Verano y los Juegos Panamericanos, atraen a una gran audiencia, la cual además de asistir a las competiciones de cada deporte, buscan disfrutar del viaje y descubrir las atracciones del país anfitrión.

Como ejemplo, los Juegos Olímpicos de Beijing en China en 2008, esperaba atraer a unos 500,000 turistas, y la Copa Mundial de Fútbol 2014, que se celebrará en Brasil, espera recibir la misma cantidad de personas. Otros eventos deportivos se espera que ocurran en los países de América Latina como la Copa América 2011 (Argentina), los Juegos Panamericanos 2011 (Guadalajara, México), los Juegos Sudamericanos 2014 (Santiago, Chile), y los Juegos Olímpicos de Verano 2016 (Río de Janeiro, Brasil).

Un reto importante para los países receptores de estas actividades es proporcionar la infraestructura adecuada para el turista. Por otra parte, una cuestión que se plantea es:

después del evento, ¿como puede la población local disfrutar de las instalaciones creadas para subbeneficio?

Pensando en dar un apoyo adecuado a los turistas que quieren conocer un país determinado durante un mega evento, los organizadores de esta competencia proponen a los equipos interesados en el Concurso Estudiantil de Diseño el problema que se describe a continuación:

Diseñar una tecnología (sistema de información, servicio o dispositivo) que pueda ayudar a los turistas antes y durante su visita a un país durante un mega evento, y que tras su conclusión esta tecnología pueda ser útil para la comunidad local.

Los equipos deben ponerse en lugar del turista y considerar los problemas que son comunes, como los relacionados con el transporte (¿cómo llegar más fácilmente en un lugar determinado?), cómo encontrar información sobre la infraestructura (hoteles, hospitales, farmacias, restaurantes, taxis, autobús, metro, consulados, etc), información sobre seguridad (¿cómo proceder en caso de sufrir un robo? ¿Qué zonas de la ciudad tienen más problemas de seguridad y en qué horarios?), etc.

Es importante señalar que los medios de comunicación han evolucionado rápidamente y por lo tanto, en el diseño de sistemas de información no se puede ignorar el uso de dispositivos móviles (como teléfonos celulares y tabletas) para acceder a la información.

Instrucciones para la Participación

Para participar en este Concurso, cada equipo debe realizar cuatro pasos:

1. Implementación del diseño;
2. Presentación de un reporte del diseño (máximo 6 páginas);
3. Presentación oral durante el período de sesiones de la Competencia, Modalidad de Diseño tendrá lugar durante el Congreso IHC + CLIHC 2011.

Se ofrecerán dos niveles de participación: los niveles de licenciatura y posgrado. A continuación se describe la formación del equipo para cada uno de estos niveles y las etapas de la participación.

Formación de equipos

La formación de equipos puede ser de dos tipos:

- Licenciatura: al menos tres estudiantes con un máximo de cinco estudiantes de pregrado.
- Posgrado: por lo menos dos estudiantes con un máximo de 4 estudiantes de posgrado.

Todos los equipos deben tener por lo menos un profesor-asesor, vinculado a una institución de educación superior. No habrá posibilidad de tener estudiantes de licenciatura y posgrado en el mismo equipo.

Alumnos no regulares (especiales) no podrán participar en esta competencia.

Los participantes deben demostrar, a través de documento oficial, que son estudiantes inscritos al curso académico actual y que no son empleados de la industria relacionada con IHC. Cada equipo enviará la documentación correspondiente escanea adajunto con su reporte de solución.

Dinámica de la Competencia.

El formato es similar al utilizado en la competencia estudiantil de la conferencia del grupo de interés en Interacción Humano Computadora de la Association for Computer Machinery (ACM SIGCHI). El concurso constará de dos etapas.

1. Los equipos enviarán vía sistema EasyChair (<http://www.easychair.org/>) un documento (PDF) con Resumen Extendido (máximo de 6 páginas, siguiendo el formato de ACM sin incluir nombres tanto de las instituciones como de los autores), describiendo su solución de diseño. Un comité evaluará los resúmenes y seleccionará cinco propuestas para asistir al taller.
2. Los equipos seleccionados serán invitados a IHC+CLIHC 2011 y realizarán una presentación oral de su diseño ante el Jurado del Concurso Estudiantil y de participantes del taller. Basado en criterios establecidos (detallados más adelante), los jueces calificarán y determinarán al ganador.

De la primera fase:

Los elementos recomendables a incluir en el Resumen Extendido son los siguientes:

- Descripción de la propuesta de solución, incluyendo la metodología y proceso de diseño utilizado.
- Material gráfico (imágenes, diagramas, esquemas, etc) para ilustrar la solución de diseño.
- Referencias de los principios y teoría de diseño donde corresponda.
- Alcance de la solución.
- Agradecimientos correspondientes para soporte o asesoría recibida (supervisores, personal docente, expertos de dominio, soluciones existentes, usuarios, etc.)

Los envíos podrán ser escritos en Inglés, no deberán incluir información de autores así como afiliaciones. Favor de asegurarse que el documento enviado no contiene material propietario o confidencial y no citar publicaciones confidenciales o propietarias.

De la segunda fase:

Los equipos seleccionados para presentar su trabajo en el Taller presentarán su proceso de diseño y solución a través de una presentación al Jurado Calificador. Las presentaciones estarán limitadas a 10 minutos más 5 minutos de preguntas por parte del jurado. La presentación debe incluir:

- El proceso de diseño que se utilizó.

- Descripción concreta de la propuesta de solución.
- Referencias a los principios de diseño y teoría correspondientes.
- Alcance de la solución.

Criterios de Evaluación.

Cada Resumen Extendido será evaluado por miembros del comité del programa y profesionales expertos en usabilidad.

Para la primera fase, se evaluarán:

- Uso de etnografía e investigación contextual.
- Análisis o metodología utilizada para la solución del problema de diseño.
- Relevancia de la solución para el problema.
- Originalidad de la solución.
- Calidad en el proceso de diseño.
- Calidad de los argumentos para la solución propuesta.
- Costo de la solución.
- Claridad de la escritura.

Para la segunda fase se evaluará:

- Claridad y organización de la presentación oral.
- Claridad y relevancia del material utilizado para la presentación (diapositivas, videos, etc.)
- Calidad de los argumentos utilizados para justificar la solución presentada tiene las características adecuadas para ser considerada como tal.

Premios

A todos los equipos seleccionados se les entregará un diploma de reconocimiento (1º, 2º y 3º lugares)

Apoyo a equipos seleccionados.

Los equipos seleccionados para presentar sus trabajos durante el Taller serán apoyados con la exención de la cuota de inscripción.

Fechas Importantes.

Entrega de trabajos: 04 de Julio de 2011

Notificación de aceptación: 25 de Julio de 2011

Versión final: 05 de Agosto de 2011

Contacto

En caso de preguntas o dudas sobre la participación, por favor escriban a los organizadores de la competición: Janne Y. Y. Oeiras Lachi (janneoeiras@ufgd.edu.br) y/o a Mario Alberto Moreno Rocha (sirpeto@gmail.com).