

XVI International Conference on  
Human Computer Interaction



**7-9 septiembre 2015, Vilanova i la Geltrú, España**

<http://interaccion2015.upc.edu>

## **Student Design Challenge: Concurso de diseño para estudiantes Interacción 2015**

**Organizadores:** Núria Ferran y Muriel Garreta (Universitat Oberta de Catalunya, UOC)



### **Breve descripción:**

Concurso de diseño para estudiantes en el marco de la conferencia INTERACCIÓN 2015, 16.<sup>a</sup> edición de la Conferencia Internacional de la Asociación para la Interacción Persona-Ordenador (AIPO) que se celebrará en el campus de la UPC en Vilanova i la Geltrú del 7 al 9 de septiembre.

## El reto:

Este año es la primera edición del concurso de diseño para estudiantes «Interacción 2015» y el tema con que se inaugura el concurso se centra en la **interacción entre ciudadanos y ciudad mediante productos digitales interactivos**.

Las ciudades se están convirtiendo rápidamente en un híbrido formado por entornos físicos y digitales. Las calles cuentan cada vez con más sensores, las personas las recorren con teléfonos inteligentes o tabletas en el bolsillo (ciudadano como sensor) y las instituciones recogen y sirven enormes cantidades de datos, en ocasiones disponibles en abierto (*open data*).

Las preguntas sobre cómo los ciudadanos nos conectamos con la ciudad y entre nosotros, cómo interpretamos la enorme cantidad de datos que nos suministran las nubes y cómo adaptamos el entorno físico y nuestro comportamiento, se han convertido ya en una importante área de investigación.

Se propone el diseño de un producto digital interactivo (aplicación móvil, aplicación web, etc.) basado en la interacción entre ciudadanos y ciudad que ayude a conseguir mayor calidad de vida, movilidad más eficiente, gobierno más transparente, mejora de planteamiento urbano, incremento en la participación, utilización sostenible de los recursos, descubrimiento y conocimiento, integración de ciudadanos en peligro de exclusión, mayor aprovechamiento del conocimiento compartido y distribuido entre sus habitantes o cualquier otro objetivo en torno al concepto de interacción urbana.

## Fechas importantes:

- Fecha envío de proyectos: 30 de junio
- Notificación de aceptación: 15 de julio
- Fechas del congreso: 7-9 de septiembre

## Directrices para la generación de propuestas

La propuesta debe contener:

- Un **resumen** de máximo 6 páginas (siguiendo esta plantilla [ACM](#)) que sintetice la solución propuesta. Debe sintetizar el análisis de requisitos e investigación con usuarios, el diseño y la evaluación de la usabilidad.
- Un **vídeo** de 5 minutos en formato MP4 realizado por los estudiantes que han participado en el proyecto. Se debe explicar de qué manera la solución encaja con la vida de los usuarios en diferentes escenarios. Se pueden ilustrar con detalles de la interfaz.
- Un **póster** que sintetice los objetivos del proyecto, sus metodologías y resultados (tamaño póster A0, máximo 84 cm x 119 cm).
- Adicionalmente y de manera optativa, una memoria académica, de un artículo, de un prototipo, etc.

- Documentación que certifique que el/los concursante/s son estudiantes (p. ej.: fotocopia de matrícula).

Los idiomas en que se pueden recibir las propuestas son: castellano o inglés.

### **¿Cómo se evalúan las propuestas?**

Se pretende que las propuestas:

- sigan un proceso de diseño,
- apliquen las metodologías y técnicas relacionadas con el diseño de experiencia de usuario,
- sean creativas y originales,
- satisfagan plenamente los requisitos de los usuarios,
- faciliten que los ciudadanos puedan utilizar de forma inteligente y propia los avances técnicos que ofrecen, y
- sean relevantes para los ciudadanos y la ciudad.

Se constituirá un tribunal evaluador de las propuestas compuesto por docentes y profesionales del sector.

### **Requerimientos para participar:**

Cualquier estudiante universitario, de grado o posgrado, es llamado a participar. No es obligatorio trabajar en equipo pero se valorará el trabajo realizado por equipos multidisciplinarios.

### **Con las propuestas se persiguen los siguientes objetivos:**

Se pretende que el estudiante o equipo de estudiantes desarrollen un proyecto de diseño centrado en el usuario (DCU) teniendo en cuenta todas sus fases: análisis de requisitos e investigación con usuarios, diseño y evaluación de la usabilidad. Esto implica que será necesario aplicar conceptos de diseño centrado en el usuario, interacción persona-ordenador, experiencia de usuario así como aspectos de desarrollo de proyectos de sistemas interactivos.

Así se pretende que:

- se desarrolle un proceso completo de DCU,
- se identifique un problema de diseño y se resuelva aplicando los métodos de DCU,
- se realicen las tareas necesarias de iteración para mejorar los diseños a partir del retorno de información de los usuarios,
- se documenten las tareas de las distintas fases y la relación entre ellas, así como los resultados.

### **¿Para qué sirve este concurso?**

Este concurso se inspira en el [Student Design Competition](#) de la conferencia internacional de mayor prestigio en el campo de la Interacción Persona Ordenador, la conferencia CHI, de la Association for Computing Machinery's (ACM).

El concurso pretende ofrecer unos beneficios para los estudiantes y para los profesionales:

- Beneficios para los estudiantes:
  - Proporcionar una oportunidad para los estudiantes de una gran variedad de campos y procedencias (interacción persona-ordenador, diseño industrial, diseño de productos, diseño visual, diseño de interacciones, etc.) de participar en el concurso y demostrar sus habilidades de resolución de problemas y de diseño en un concurso internacional.
  - Obtener una visibilidad internacional de los trabajos en la comunidad de profesionales relacionados con el diseño de interacciones.
  - Recibir un retorno informativo de expertos profesionales y académicos sobre un diseño.
  
- Beneficios para los profesionales:
  - Integrar en la comunidad a estudiantes.
  - Visibilizarse como comunidad académica y de práctica.
  - Proporcionar a los asistentes de INTERACCIÓN 2015 perspectivas frescas y resultados de equipos de diferentes disciplinas que se centran en un reto común.
  - Encontrarse con futuros profesionales en el área y crear una red de CHI y diseño.

### **Publicaciones**

Los trabajos enviados serán revisados por un comité evaluador del concurso. Los trabajos finalmente aceptados (español o inglés) se publicarán en el libro de actas del Congreso. ACM publica en inglés los artículos aceptados en la Digital Library y en concreto en International Conference Proceedings Series.



### **Estructura del concurso:**

#### ***Primera ronda:***

1. Evaluación de los resúmenes (máximo de seis páginas). Estos deben contener:
  - Una descripción del enfoque de diseño que se ha escogido y la propuesta de solución, con un resumen del proceso de diseño, los problemas de la vida cotidiana que se están solucionando y una evaluación de resultados.
  - Referencias a principios de diseño, fuentes de inspiración y teoría IPO que sean apropiados y relevantes en la propuesta presentada.
  - Agradecimiento de cualquier ayuda externa al estudiante o equipo de estudiantes, como supervisores académicos, profesionales, instituciones, usuarios, etc.
  
2. Evaluación del vídeo, que contendrá:
  - Ejemplos de contexto de uso, análisis del reto, métodos de investigación empleados.

- Sistemas o diseños ya existentes que sirven como inspiración para el diseño propuesto.
- Bocetos que muestren el diseño propuesto.
- Escenarios que describan de qué manera la solución encaja en la vida de los usuarios y resuelve problemas, interactúa con ellos.
- Detalles de la interfaz y aspectos del diseño de la información allí donde sea relevante.

La duración máxima del vídeo es de 5 minutos y el formato XX.

### 3. Evaluación del póster:

- Título, autores, procedencia, objetivos de la propuesta.
- Ejemplos de contexto de uso, análisis de requisitos, métodos de investigación empleados.
- Propuesta de diseño en formato visual efectivo.
- Se puede insertar código QR si se considera oportuno.
- Evaluación de la experiencia de usuario.
- Conclusiones.
- Referencias.

### 4. Evaluaciones opcionales:

- Memoria académica, prototipo de baja o alta fidelidad, artículo, etc.

### **Segunda ronda:**

Las propuestas aceptadas deben presentarse en las sesiones preparadas a tal efecto en el programa del congreso Interacción 2015. Para ello será requisito indispensable exhibir el póster ante el comité evaluador y la audiencia, así como utilizar el formato Pecha Kucha para la exposición oral de 10 minutos. A partir de estas exposiciones, el comité evaluador seleccionará los cuatro finalistas, entre los cuales escogerá al vencedor del concurso.

## **Proceso de selección del Concurso**

Cada resumen enviado por estudiante o equipo de estudiantes será revisado de forma conjunta por expertos académicos, profesionales del diseño y usabilidad.

En la ronda 1, los trabajos serán revisados según su:

- Uso de métodos de diseño apropiados como etnografía, investigación contextual, reflexión, análisis y evaluación empírica.
- Claridad y credibilidad del enfoque de diseño adoptado, finalidad y solución propuesta con relación al reto.
- Originalidad y calidad de la propuesta de diseño.
- Innovación en el proceso de diseño.
- Calidad en la gestión del diseño.
- Claridad en el resumen y en todo el material aportado.

En la ronda 2, los trabajos serán evaluados por la presentación oral:

- Comunicación clara de los aspectos clave de la solución aportada.
- Comunicación clara del diseño.

- Comunicación clara de la argumentación de la solución.
- Calidad artística de la solución.
- Claridad y organización de la presentación oral.
- Relevancia y claridad del material presentado (transparencias, vídeo, etc.).
- Calidad de los argumentos usados para justificar que la solución es digna de consideración.
- Calidad, originalidad y relevancia de la solución de diseño.

Las propuestas enviadas a su consideración para este concurso no deben contener material privado o directamente copiado de otras propuestas ya existentes. Los envíos no deben ser anónimos. Durante el proceso de revisión se mantendrá la confidencialidad. Las propuestas rechazadas se mantendrán bajo confidencialidad. Todos los materiales enviados para su presentación en el congreso se mantendrán en confidencialidad hasta el inicio del mismo, con la excepción del título y el nombre del autor o autores, que se publicará en el programa en la página web del congreso.

A modo de reconocimiento, los cuatro trabajos finalistas recibirán un certificado. El ganador o ganadores del concurso tendrán el reconocimiento en el acto de clausura del congreso.

#### **Envío de propuestas:**

Las propuestas se enviarán hasta las 00:00 horas del día 30 de junio. Los trabajos deben enviarse mediante la plataforma: <http://designchallenge.uoc.edu>.

**Contacto:** nferranf@uoc.edu, murielgd@uoc.edu

**Breve curriculum:** Muriel Garreta es Diseñadora de Experiencia Senior y codirectora del [Posgrado UX](#) de la Universitat Oberta de Catalunya. Núria Ferran es Profesora en los [Estudios de Información y Comunicación](#) de la Universitat Oberta de Catalunya.

#### **Página web:**

h <https://www.linkedin.com/in/murielgd>

<https://www.linkedin.com/pub/núria-ferran-ferrer/8/788/440>



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE CATALUNYA  
BARCELONATECH

Escola Politècnica Superior d'Enginyeria  
de Vilanova i la Geltrú

