



EWELINA BAKALA

Dr



ebakala@fing.edu.uy
27142714/12119

SNI

Ingeniería y Tecnología / Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Electrónica e Ingeniería de la Información
Categorización actual: Iniciación (Activo)

Fecha de publicación: 22/12/2025
Última actualización: 18/12/2025

Datos Generales

INSTITUCIÓN PRINCIPAL

Universidad de la República/ Facultad de Ingeniería / Instituto de Computación / Uruguay

DIRECCIÓN INSTITUCIONAL

Institución: Universidad de la República / Facultad de Ingeniería / Sector Educación Superior/Público

/ Instituto de Computación

Dirección: Julio Herrera y Reissig 565 / 11300

País: Uruguay / Montevideo / Montevideo

Teléfono: 27142714 / 12119

Correo electrónico/Sitio Web: ebakala@fing.edu.uy

Formación

Formación académica

CONCLUIDA

DOCTORADO

Doctorado en Informática (2018 - 2024)

Programa de Desarrollo de las Ciencias Básicas - Área Informática (PEDECIBA) , Uruguay

Título de la disertación/tesis/defensa: Estimulación de desarrollo de pensamiento computacional a través de interacción niño-robot

Tutor/es: Héctor Cancela, Gonzalo Tejera

Obtención del título: 2024

Palabras Clave: robótica educativa interacción niño-robot pensamiento computacional

Areas de conocimiento:

Ingeniería y Tecnología / Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Electrónica e Ingeniería de la Información / Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Electrónica e Ingeniería de la Información / Interacción persona-computadora

Ciencias Sociales / Ciencias de la Educación / Educación General / Tecnologías de información y comunicación en la educación

Ingeniería y Tecnología / Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Electrónica e Ingeniería de la Información / Control Automático y Robótica / Robótica educativa

MAESTRÍA

Maestría en Informática (UDELAR-PEDECIBA) (2011 - 2017)

Universidad de la República - Facultad de Ingeniería , Uruguay

Título de la disertación/tesis/defensa: Aesthetic potential of human-computer interaction in performing arts.

Tutor/es: Tomás Laurenzo Coronel

Obtención del título: 2017

Sitio web de la disertación/tesis/defensa: <http://www.fing.edu.uy/grupos/medialab/>

Palabras Clave: interactividad interacción persona computadora interfaces naturales performance digital

Areas de conocimiento:

Humanidades / Arte / Estudios de Performance Artística / Performance Digital

Ingeniería y Tecnología / Otras Ingenierías y Tecnologías / Otras Ingenierías y Tecnologías / Interacción Persona Computadora

GRADO

Bioinformatik (Bachelor of Science) (2006 - 2009)

Freie Universität Berlin , Alemania

Título de la disertación/tesis/defensa: Ansatz zur individuellen Krebstherapie: Analyse der Geschlechtsspezifischen Wirkung von Chemotherapeutika auf verschiedene Tumortypen

Tutor/es: Dr. Robert Preissner

Obtención del título: 2009

Sitio web de la disertación/tesis/defensa: <http://bioinformatics.charite.de/main/content/theses.php>

Palabras Clave: cancer terapia individual

Areas de conocimiento:

Ciencias Naturales y Exactas / Ciencias Biológicas / Otros Tópicos Biológicos / Bioinformática

Formación complementaria

CONCLUIDA

CURSOS DE CORTA DURACIÓN

User Research - Methods and Best Practices (07/2021 - 09/2021)

Sector Extranjero/Internacional/Otros / Interaction Design Foundation , Dinamarca

32 horas

Palabras Clave: interacción persona-computadora

Conducting Usability Testing (07/2021 - 07/2021)

Sector Extranjero/Internacional/Otros / Interaction Design Foundation , Dinamarca

10 horas

Palabras Clave: interacción persona-computadora usabilidad

Diseño de interfaces gráficas de usuario (11/2019 - 12/2019)

Sector Educación Superior/Público / Universidad de la República / Facultad de Ingeniería / Instituto de Computación , Uruguay

45 horas

Palabras Clave: interacción persona-computadora diseño de interacción interfaz GUI

Areas de conocimiento:

Ingeniería y Tecnología / Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Electrónica e Ingeniería de la Información / Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Electrónica e Ingeniería de la Información / Interacción persona-computadora

Planificación de clases: Diseño de Unidades Didácticas (05/2017 - 06/2017)

Sector Educación Superior/Público / Universidad de la República / Facultad de Ingeniería , Uruguay

30 horas

Palabras Clave: formación docente

Curso de Diseño Web (01/2010 - 01/2010)

Sector Educación Superior/Privado / Instituto Universitario BIOS / Escuela de Diseño , Uruguay

Palabras Clave: Adobe Flash Adobe Dreamweaver Adobe Fireworks

Carrera de Diseño Gráfico (01/2010 - 01/2010)

Sector Educación Superior/Privado / Instituto Universitario BIOS / Escuela de Diseño , Uruguay

Palabras Clave: Herramientas de diseño Edición Digital de Imágenes Diagramación Editorial Dibujo Vectorial Técnicas de Impresión y Composición Tipografía

Areas de conocimiento:

Humanidades / Arte / Arte, Historia del Arte /

Humanidades / Otras Humanidades / Otras Humanidades /

PARTICIPACIÓN EN EVENTOS

Workshop "Pushing the Boundaries of Computational Empowerment of Children" (2025)

Tipo: Congreso

Institución organizadora: The ACM Interaction Design and Children Conference, Islandia

Alcance geográfico: Internacional

Areas de conocimiento:

Ciencias Naturales y Exactas / Ciencias de la Computación e Información / Ciencias de la

Computación / Interacción persona-computadora
Ingeniería y Tecnología / Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Electrónica e Ingeniería de la Información / Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Electrónica e Ingeniería de la Información / Interacción persona-computadora
Ciencias Sociales / Ciencias de la Educación / Educación General / Tecnologías de información y comunicación en la educación

Workshop "HCI Education and Education for HCI: Current Opportunities and Challenges" (2025)

Tipo: Congreso
Institución organizadora: 20th IFIP TC13 International Conference on Human-Computer Interaction, Brasil
Alcance geográfico: Internacional
Palabras Clave: interacción persona-computadora educación
Áreas de conocimiento:
Ciencias Naturales y Exactas / Ciencias de la Computación e Información / Ciencias de la Computación / Interacción persona-computadora
Ingeniería y Tecnología / Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Electrónica e Ingeniería de la Información / Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Electrónica e Ingeniería de la Información / Interacción persona-computadora

Workshop "For Maker's Sake: A Somatic Exploration of Making" (2023)

Tipo: Taller
Institución organizadora: The ACM Interaction Design and Children Conference, Estados Unidos
Alcance geográfico: Internacional

Workshop "Co-Designing with Mixed-Ability Groups of Children to Promote Inclusive Education" (2022)

Tipo: Taller
Institución organizadora: The ACM Interaction Design and Children Conference, Portugal
Palabras Clave: Educación inclusiva Co-diseño
Áreas de conocimiento:
Ingeniería y Tecnología / Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Electrónica e Ingeniería de la Información / Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Electrónica e Ingeniería de la Información / Interacción persona-computadora

Workshop "Smart Toys, Smart Tangibles, Robots and other Smart Things for Children." (2020)

Tipo: Taller
Institución organizadora: The ACM Interaction Design and Children Conference, Inglaterra
Palabras Clave: interacción persona-computadora tecnología educativa

Workshop "Robots for Learning : R4L - Building Interaction for Classroom Robots" (2019)

Tipo: Taller
Institución organizadora: 28th IEEE International Conference on Robot & Human Interactive Communication, India

Taller Video Mapping Para Artes Escénicas (2014)

Tipo: Taller
Institución organizadora: Centro Cultural de España en Montevideo, Uruguay
Palabras Clave: Performance Digital Video Mapping
Áreas de conocimiento:
Ingeniería y Tecnología / Otras Ingenierías y Tecnologías / Otras Ingenierías y Tecnologías / Performance Digital
Ingeniería y Tecnología / Otras Ingenierías y Tecnologías / Otras Ingenierías y Tecnologías / Mapping 3D

La tecnología multimedia interactiva en la escena (2013)

Tipo: Taller
Institución organizadora: INAE, Uruguay
Palabras Clave: Creación digital Producción multimedia Programación visual Performance interactiva Software Isadora
Áreas de conocimiento:
Ingeniería y Tecnología / Otras Ingenierías y Tecnologías / Otras Ingenierías y Tecnologías / Interacción Persona Computadora

Ingeniería y Tecnología / Otras Ingenierías y Tecnologías / Otras Ingenierías y Tecnologías /
Desarrollo de Software
Humanidades / Arte / Estudios de Performance Artística / Performance Digital

Programación Visual Con VVVV (2011)

Tipo: Taller

Institución organizadora: Centro Cultural de España en Montevideo, Uruguay

Palabras Clave: Producción multimedia Proyectos interactivos Programación visual

Áreas de conocimiento:

Ingeniería y Tecnología / Otras Ingenierías y Tecnologías / Otras Ingenierías y Tecnologías /
Humanidades / Arte / Estudios de Performance Artística /

Taller Programación + Artes visuales/Taller introductorio (2011)

Tipo: Taller

Institución organizadora: Centro Cultural de España en Montevideo, Uruguay

Palabras Clave: Processing Creación digital Producción multimedia Proyectos interactivos

Áreas de conocimiento:

Ingeniería y Tecnología / Otras Ingenierías y Tecnologías / Otras Ingenierías y Tecnologías /
Interacción Persona Computadora

Ingeniería y Tecnología / Otras Ingenierías y Tecnologías / Otras Ingenierías y Tecnologías /
Desarrollo de Software

Idiomas

Inglés

Entiende muy bien / Habla muy bien / Lee muy bien / Escribe muy bien

Alemán

Entiende muy bien / Habla muy bien / Lee muy bien / Escribe muy bien

Español

Entiende muy bien / Habla muy bien / Lee muy bien / Escribe muy bien

Polaco

Entiende muy bien / Habla muy bien / Lee muy bien / Escribe muy bien

Áreas de actuación

CIENCIAS NATURALES Y EXACTAS

Ciencias de la Computación e Información / Ciencias de la Computación / Interacción persona-computadora

HUMANIDADES

Arte / Estudios de Performance Artística / Performance aumentada

INGENIERÍA Y TECNOLOGÍA

Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Electrónica e Ingeniería de la Información / Control Automático y Robótica / Robótica educativa

INGENIERÍA Y TECNOLOGÍA

Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Electrónica e Ingeniería de la Información / Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Electrónica e Ingeniería de la Información / Interacción persona-computadora

CIENCIAS SOCIALES

Ciencias de la Educación / Educación General / Tecnologías de información y comunicación en la educación

Actuación profesional

SECTOR EDUCACIÓN SUPERIOR/PÚBLICO - UNIVERSIDAD DE LA REPÚBLICA - URUGUAY

VÍNCULOS CON LA INSTITUCIÓN

Funcionario/Empleado (10/2023 - a la fecha) Trabajo relevante

Asistente 40 horas semanales / Dedicación total

Escalafón: Docente

Grado: Grado 2

Cargo: Efectivo

Funcionario/Empleado (05/2023 - 09/2023)

Asistente 30 horas semanales

Escalafón: Docente

Grado: Grado 2

Cargo: Efectivo

Funcionario/Empleado (11/2019 - 05/2023)

Cargo interino Grado 2, 20 horas 20 horas semanales

Escalafón: Docente

Grado: Grado 2

Cargo: Interino

Funcionario/Empleado (01/2017 - 10/2019) Trabajo relevante

Cargo interino Grado 2, 15 horas 15 horas semanales

Escalafón: Docente

Grado: Grado 2

Cargo: Interino

Funcionario/Empleado (05/2012 - 01/2017)

Cargo por proyectos 30 horas semanales

Escalafón: Docente

Grado: Grado 2

Cargo: Contratado

ACTIVIDADES

PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN Y DESARROLLO

Diseño de interfaces interactivas centradas en la persona y la comunidad (05/2023 - a la fecha)

Esta propuesta busca consolidar un grupo de investigación interdisciplinario conformado por diseñadores, informáticos, comunicadores y psicólogos que desde hace 10 años trabaja en la creación de dispositivos de interacción tangible dentro del paradigma del diseño centrado en la persona. Nos interesa especialmente explorar la creación de tecnología en contacto con la comunidad, siendo este un interés político pero que también tiene beneficios funcionales en relación a la usabilidad y la apropiación de la tecnología. Además el grupo se vuelca al desarrollo de aplicaciones informáticas teóricamente informadas desde la Ciencia Cognitiva. De especial relevancia, el grupo ha desarrollado aplicaciones educativas para los equipos distribuidos por Ceibal en las escuelas a través del dispositivo CETA creado por nuestro grupo. La presente propuesta se orienta a consolidar las actividades de investigación y extensión a partir de la creación de una estructura estable que permita una proyección sólida. Se buscará fortalecer el campo académico interdisciplinario del grupo impartiendo cursos de grado y posgrado, creando materiales didácticos y desarrollando actividades de investigación insertas en la comunidad.

2 horas semanales

Investigación

Integrante del Equipo

En Marcha

RRHH formados en el proyecto:

Doctorado: 1

Financiación:

Comisión Sectorial de Investigación Científica, Uruguay, Apoyo financiero

Equipo: EWELINA BAKALA, Fernando GONZALEZ PERILLI (Responsable), María Pascale, Abeldaño Romina, PIRES, A. C.

Palabras clave: interacción persona-computadora tecnología educativa

Áreas de conocimiento:

Ciencias Naturales y Exactas / Ciencias de la Computación e Información / Ciencias de la Computación / Interacción persona-computadora

Ingeniería y Tecnología / Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Electrónica e Ingeniería de la Información / Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Electrónica e Ingeniería de la Información / Interacción persona-computadora

Ciencias Sociales / Ciencias de la Educación / Educación General / Tecnologías de información y comunicación en la educación

Estudio y desarrollo de la interacción niño-robot en contexto de aula en la educación inicial: mejoras en el diseño de Robotito para aumentar su inserción y apropiación (05/2022 - 10/2024)

La literatura reciente señala a las plataformas robóticas como elementos adecuados para el abordaje del uso de tecnologías educativas en edades tempranas. Este marco teórico sugiere que dadas sus propiedades como elementos tangibles, el uso de robots podría ayudar a disminuir el salto existente entre el aprendizaje mediante manipulación de objetos propio de la primera infancia y la enseñanza de la programación tal y como se aborda actualmente en enseñanza media. Tomando en cuenta esto, en el año 2018 se creó RoboTito, un robot cuya característica principal es la de ser programable a través de la configuración del entorno mediante la disposición de objetos tangibles. RoboTito fue utilizado en grupos pequeños de niños en educación inicial en intervenciones controladas y demostró ser motivador y viable como herramienta pedagógica. No obstante esa experiencia positiva, la práctica evidenció que una mejora en la comunicación del dispositivo con los usuarios podría mejorar y potenciar su uso posibilitando mayor autonomía, condición necesaria para su uso en contextos del aula donde el ratio docente-niño generalmente es de 1: 20 o más. El objetivo del presente proyecto es rediseñar la interacción niño-robot que propone RoboTito para ajustarla a las capacidades cognitivas, perceptuales y motoras de los niños así como a las necesidades de los educadores. Para desarrollar la nueva versión del robot ambos usuarios finales (niños y educadores) serán involucrados desde el principio en el proceso de diseño que incluye la evaluación del robot actual (tests de usabilidad, evaluación ergonómica, peer tutoring), instancias de definición de mejoras (entrevistas, brainstorming, dibujos) y evaluación de prototipos (estudios de campo, análisis de vídeo, hojas de observación, tests de usabilidad). Este proceso participativo e incremental permitirá desarrollar un robot ajustado al contexto de educación inicial, apto para insertarse en el aula.

25 horas semanales

Centro Interdisciplinario en Cognición para la Enseñanza y el Aprendizaje

Investigación

Coordinador o Responsable

Concluido

RRHH formados en el proyecto:

Pregrado:2

Maestría/Magister:1

Doctorado:2

Financiación:

Agencia Nacional de Investigación e Innovación, Uruguay, Apoyo financiero

Equipo: EWELINA BAKALA, Gerosa, A., GÓMEZ-SENA, L., Gonzalo Tejera López, ALEJANDRA CARBONI, Visca, J., FERNANDO GONZÁLEZ PERILLI, PIREs, A. C., María Pascale

Palabras clave: Educación inicial Pensamiento computacional Interacción niño-robot

Áreas de conocimiento:

Ciencias Sociales / Ciencias de la Educación / Educación General / Tecnologías de información y comunicación en la educación

Ingeniería y Tecnología / Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Electrónica e Ingeniería de la Información / Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Electrónica e Ingeniería de la Información / Interacción persona-computadora

Ingeniería y Tecnología / Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Electrónica e Ingeniería de la Información / Control Automático y Robótica / Robótica educativa

Ciencias Naturales y Exactas / Ciencias de la Computación e Información / Ciencias de la Computación / Interacción persona-computadora

Programando robots jugando con el entorno (03/2019 - 10/2019)

Vivimos en una época caracterizada por la pervasiva presencia e influencia del uso y almacenamiento de información en formato digital en prácticamente todos los aspectos de nuestras vidas. Esta nueva realidad trae de la mano la necesidad de desarrollar nuevas competencias básicas en los niños y jóvenes vinculadas a lo que se ha denominado pensamiento computacional. Esta necesidad ha sido visualizada y enfrentada seriamente en nuestro país con iniciativas tales como el plan Ceibal, que hasta ahora han tenido un impacto fundamental en la

accesibilidad de las tecnologías digitales y la conectividad, y el INET, que aborda los aspectos pedagógicos y didácticos así como el involucramiento y protagonismo de los docentes. Los aspectos pedagógicos y didácticos son complejos y requieren innovación, trabajo e investigación. En particular llevar estos aprendizajes a edades tempranas, identificando los aspectos cognitivos y motivacionales sobre los cuales estas capacidades puedan construirse es un enorme desafío. Nuestra propuesta se basa en desarrollar una plataforma robótica donde la programación se realice a partir de manipulaciones del entorno desplazando el énfasis desde la codificación de la máquina en sí hacia programar el comportamiento del robot a partir de la organización física de los objetos con los que interactúa. El fundamento es que los niños pequeños aprenden mejor jugando con objetos físicos, haciendo y probando cosas. Por lo tanto para aprender programación necesitan materiales manipulables diseñados en el espíritu del aprendizaje tradicional de la primera infancia (objetos físicos en lugar de objetos en pantalla). Enfatizando el aprendizaje lúdico naturalmente cultivan su curiosidad por el mundo tecnológico, desarrollando conceptos tales como secuenciación, causa-efecto, programación, sensores y motores. Los aspectos tecnológicos van a ser desarrollados en forma conjunta con experiencias de aula trabajando con los docentes y evaluando la eficacia pedagógica de la propuesta.

5 horas semanales

Centro Interdisciplinario en Cognición para la Enseñanza y el Aprendizaje

Investigación

Integrante del Equipo

Concluido

RRHH formados en el proyecto:

Pregrado:3

Maestría/Magister:2

Maestría/Magister prof:20

Doctorado:1

Financiación:

Agencia Nacional de Investigación e Innovación, Uruguay, Apoyo financiero

Equipo: EWELINA BAKALA , GTL (Responsable) , GÓMEZ SENA, L. (Responsable) , Gerosa, A. ,

Koleszar, Victor , ALEJANDRA CARBONI , Visca, J. , G Amorin , Marzoa M. , Sofía Llavayol

Palabras clave: pensamiento computacional interacción niño-robot preescolares

Areas de conocimiento:

Ingeniería y Tecnología / Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Electrónica e Ingeniería de la Información /

Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Electrónica e Ingeniería de la Información / Interacción persona-

computadora

Ingeniería y Tecnología / Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Electrónica e Ingeniería de la Información /

Control Automático y Robótica / Robótica educativa

Ciencias Sociales / Ciencias de la Educación / Educación General / Tecnologías de información y

comunicación en la educación

La vejez y perspectiva de género en sectores desfavorables: hacia estrategias de información y comunicación inclusivas, el Plan Ibirapitá y el Sistema de Cuidados (03/2018 - 09/2019)

Es un Proyecto I+D 2017-2018, seleccionado por CSIC (dic 2016). El proyecto forma parte de una línea de investigación en información, comunicación e inclusión social desde la perspectiva de la Ciencia de la Información, Comunicación, Ingeniería en Computación y Sociología del Grupo GIISUR (Grupo de Investigación en Información y Comunicación para la Inclusión y la Integración Social) del Prodic de la Facultad de Información y Comunicación (FIC) de Udelar. El Grupo está centrado en la investigación de los flujos de la información y comunicación, con énfasis en la integración de los abordajes teóricos y metodológicos de la Ciencia de la Información, Comunicación y el diseño / uso de dispositivos electrónicos de información desde la Ingeniería en Computación, para la ciudadanía y su impacto en las políticas públicas de información y comunicación. Como antecedente se destaca en el lapso 2008-2010, el proyecto "Hacia la construcción de Servicios de Información a la Comunidad: estudio del acceso y uso de información por las mujeres de contextos desfavorables (Zona 9 de Montevideo)", financiado por CSIC, Proyectos de Inclusión Social, 2008. En el período 2010-2012 y 2013-2015 (segunda etapa) se desarrolló en forma interdisciplinaria en el Prodic el Proyecto Las estrategias de información y comunicación centradas en los jóvenes y adolescentes en el ámbito de la salud: análisis y propuestas (RAP-ASSE, Zona 9 de Montevideo), financiado por Prodic en el 2010, que permitió consolidar la línea de investigación y el trabajo inter y multidisciplinario, y la creación del GIISUR en la FIC. Los informes finales de ambos proyectos forman parte de la Biblioteca Plural de CSIC. Los enfoques desde la Ciencia de la Información tienen su anclaje en el área de los comportamientos humanos informativos (human information behavior), desde la Comunicación en el comportamiento comunicacional y desde las Ciencias de la Computación en la integración de sistemas de información, y el diseño / uso de dispositivos electrónicos de información. Todos ellos están atravesados por las teorías y acciones dirigidas a la inclusión y la integración social. El proyecto

pretende diseñar y abrir un espacio centrado en la vejez con perspectiva de género y la información/comunicación inclusiva, articulando con núcleos de investigación y planes en desarrollo (Plan Ibirapitá y el Sistema Nacional Integrado de Cuidados-SNIC), ahondando el enfoque multidimensional y su interdisciplinariedad. A partir de entrevistas en profundidad a informantes calificados, encuestas y observación participante a una muestra de usuarios y talleres de acceso y uso del recurso digital diseñado en dos Departamentos (Paysandú y Rocha) se elaborarán y presentarán informes en forma coordinada y participativa con los equipos del Plan Ibirapitá, SNIC y centros académicos como el Grupo CIEn en reuniones semestrales que enriquecerán al proyecto a través de un diálogo fecundo.

4 horas semanales

Facultad de Información y Comunicación, Grupo de Investigación en Información y Comunicación para la Inclusión y la Integración Social

Otra

Integrante del Equipo

Concluido

RRHH formados en el proyecto:

Pregrado:3

Financiación:

Comisión Sectorial de Investigación Científica, Uruguay, Apoyo financiero

Equipo: EWELINA BAKALA, Martha Sabelli (Responsable), Núñez Ansuas, Jimena, CUADRADO GÓMEZ, V, Guillemot Coello, Carol, Lourdes Díaz Ocampo, Andrea Cristiani Sienra, María del Rosario Aguirre Cuns, Raúl Ruggia Frick, APA, C., LAURA GONZÁLEZ

Areas de conocimiento:

Ingeniería y Tecnología / Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Electrónica e Ingeniería de la Información / Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Electrónica e Ingeniería de la Información / Interacción persona-computadora

Grupo Interdisciplinario CETA, interacción tangible (06/2018 - 12/2018)

El proyecto tiene como objetivo dar continuidad a un proyecto interdisciplinario integrado por comunicadores, psicólogos, diseñadores, informáticos y educadores que ha dado lugar a un sistema de interacción tangible para tablets distribuidas en la escuela por Plan Ceibal, llamado CETA. A modo de fortalecer el desarrollo de nuestra línea interdisciplinaria la presente propuesta se orienta a complementar las actividades en curso fortaleciendo algunos componentes específicos: actividades de transferencia, pruebas de usabilidad y creación audiovisual con énfasis en diseño de sonido.

15 horas semanales

Facultad de Información y Comunicación

Desarrollo

Integrante del Equipo

Concluido

RRHH formados en el proyecto:

Pregrado:3

Financiación:

Espacio Interdisciplinario, Uruguay, Apoyo financiero

Equipo: EWELINA BAKALA, FERNANDO GONZÁLEZ PERILLI, Leonardo Secco (Responsable), SORIA, RITA, Leandro Fernández Minetti, Mariana Rodríguez, Matías Correa Melissari

Palabras clave: interacción tangible educación

Areas de conocimiento:

Ingeniería y Tecnología / Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Electrónica e Ingeniería de la Información / Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Electrónica e Ingeniería de la Información / Interacción persona-computadora

Ciencias Sociales / Ciencias de la Educación / Educación General / Tecnologías de información y comunicación en la educación

Ciencias Naturales y Exactas / Ciencias de la Computación e Información / Ciencias de la Computación / Interacción persona-computadora

Proyecto Grupo Desigualdad y Pobreza (03/2017 - 09/2018)

El proyecto tiene como objetivo contribuir al fortalecimiento los procesos de enseñanza y de aprendizaje en la Unidad Curricular (UC) Desigualdad y Pobreza a través de la incorporación de nuevas instancias de intercambio docente-estudiante, estudiante-estudiante, estudiantes-comunidad. Para ello se proponen tres líneas de trabajo: (i) la creación de una plataforma web que sea un punto de encuentro para la comunidad que trabaja estos temas en Uruguay; (ii) el desarrollo de instrumentos pedagógicos interactivos; (iii) la incorporación de la elaboración de contenidos audiovisuales para la difusión de temas del curso como modalidad de evaluación.

15 horas semanales
Desarrollo
Integrante del Equipo
Concluido

Financiación:

Comisión Sectorial de Enseñanza, Uruguay, Apoyo financiero

Equipo: EWELINA BAKALA, LEITES, SALAS

Palabras clave: interactividad instrumentos educativos digitales

Areas de conocimiento:

Ingeniería y Tecnología / Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Electrónica e Ingeniería de la Información /

Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Electrónica e Ingeniería de la Información / Interacción persona-computadora

Ciencias Sociales / Ciencias de la Educación / Educación General / Tecnologías de información y comunicación en la educación

Tecnología para la inclusión. Nuevas herramientas para el aula en educación especial. (05/2017 - 04/2018)

El proyecto se avoca a la inclusión de niños ciegos y/o de baja visión en el uso de las nuevas tecnologías. El objetivo es el de ampliar las posibilidades de interacción de las computadoras del Plan Ceibal permitiendo el juego con objetos reales en el espacio a partir de un sistema de visión por computador (dispositivo CETA, CEibal TAngible) ya desarrollado por nuestro equipo.

10 horas semanales

Facultad de Información y Comunicación

Investigación

Integrante del Equipo

En Marcha

Financiación:

Agencia Nacional de Investigación e Innovación, Uruguay, Apoyo financiero

Equipo: FERNANDO GONZALEZ PERILLI (Responsable), ANA PIRES, ANA MARTIN, MARIA PASCALE, GUSTAVO SANSONE, SEBASTIAN MARICHAL, RITA SORIA, PABLO MURNIKOVAS

Palabras clave: estimulación cognitiva interacción tangible inclusión educación especial

Areas de conocimiento:

Ingeniería y Tecnología / Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Electrónica e Ingeniería de la Información /

Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Electrónica e Ingeniería de la Información / Interacción persona-computadora

Ciencias Sociales / Ciencias de la Educación / Ciencias de la Educación / Tecnologías de información y comunicación en la educación

Educación Tangible. Nuevas formas de interacción para el aprendizaje (04/2016 - 07/2017)

Este proyecto pretende ampliar las posibilidades de interacción de las tablets del Plan Ceibal permitiendo la interacción con objetos reales en el espacio a partir del desarrollo de un sistema de visión por computador que se basará en un dispositivo externo acoplado a la webcam de la tablet que denominamos CETA (CEibal TAngible). Basándose en este esquema de interacción se desarrolló una aplicación en formato juego, orientada a la estimulación cognitiva de las habilidades matemáticas.

20 horas semanales

Investigación

Integrante del Equipo

Concluido

Financiación:

Agencia Nacional de Investigación e Innovación, Uruguay, Apoyo financiero

Equipo: FERNANDO GONZALEZ PERILLI (Responsable), ANA PIRES, ANA MARTIN, SEBASTIAN MARICHAL, SORIA, MARIA PASCALE, GUSTAVO SANSONE

Palabras clave: estimulación cognitiva interacción tangible nuevas modalidades de enseñanza

Areas de conocimiento:

Ingeniería y Tecnología / Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Electrónica e Ingeniería de la Información /

Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Electrónica e Ingeniería de la Información / Interacción persona-computadora

Ciencias Sociales / Ciencias de la Educación / Educación General / Tecnologías de información y comunicación en la educación

Interactividad y TV Digital en Uruguay (05/2016 - 05/2017)

El proyecto tiene dos ejes de trabajo: 1) Un estudio prospectivo de las posibilidades de desarrollo de distintas formas de interactividad asociadas a la televisión, en el contexto tecnológico y social de

Uruguay. Analizaremos las posibilidades de desarrollo y usos interactivos de la TV digital con y sin canal de retorno y de la TV híbrida o diversas variantes de combinación de TV e internet. Se construye una visión multidimensional, considerando factores tecnológicos, socioeconómicos y culturales que permitan prever razonablemente qué sectores y en qué condiciones accederán y utilizarán qué tipo de interactividad con televisión digital e híbrida en Uruguay. 2) Desarrollo y evaluación de un programa piloto de televisión y de dos prototipos de aplicaciones interactivas asociadas al mismo: - Una aplicación para TDT con canal de retorno utilizando el middleware Ginga y el control remoto del televisor como dispositivo de interacción. - Una aplicación que combine TV e internet utilizando diversos dispositivos de interacción, como teléfonos móviles o tabletas, adecuado al contexto uruguayo y los potenciales receptores/usuarios del programa. Se realiza una experiencia de recepción interactiva del programa con receptores/usuarios en grupos e individualmente, evaluando con ellos los resultados. Este segundo eje enriquecerá los resultados preliminares del primero, al permitir evaluar con usuarios algunas de las variantes técnicas exploradas inicialmente. A partir de todo ello el informe final contendrá también recomendaciones para las políticas públicas de impulso a la televisión digital e híbrida en Uruguay.

20 horas semanales

Facultad de Información y Comunicación y Facultad de Ingeniería

Desarrollo

Integrante del Equipo

Concluido

Financiación:

Agencia Nacional de Investigación e Innovación, Uruguay, Apoyo financiero

Equipo: EDUARDO GRAMPIN (Responsable), GABRIEL KAPLÚN, GASTÓN RODRÍGUEZ, PAULA TERRA, JUAN PELLICER, MARTIN PEREZ, MARTIN MOTTA, DANIEL FERNÁNDEZ

Palabras clave: televisión digital interactiva

Áreas de conocimiento:

Ingeniería y Tecnología / Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Electrónica e Ingeniería de la Información / Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Electrónica e Ingeniería de la Información / Interacción persona-computadora

Núcleo Interdisciplinario en Interacción Hombre Máquina (NICHI) (08/2014 - 03/2015)

El objetivo de este proyecto fue promover la formación de investigadores para el trabajo interdisciplinario en interacción persona-computadora y fortalecimiento de dos líneas de investigación: Accesibilidad y Productividad. Se desarrolló instancias de evaluación de prototipos, se dictó asignaturas y se supervisó el proyecto de grado "Telepresencia Aplicada a Sectores Productivos" desarrollado en el marco de NICHI.

20 horas semanales

Investigación

Integrante del Equipo

Concluido

Financiación:

Espacio Interdisciplinario, Uruguay, Apoyo financiero

Equipo: FERNANDO GONZALEZ PERILLI, ANA MARTIN, TOMÁS LAURENZO (Responsable), CHRISTIAN CLARK

Palabras clave: interacción persona-computadora

Áreas de conocimiento:

Ingeniería y Tecnología / Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Electrónica e Ingeniería de la Información / Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Electrónica e Ingeniería de la Información / Interacción persona-computadora

Ciencias Naturales y Exactas / Ciencias de la Computación e Información / Ciencias de la Computación / Interacción persona-computadora

Testing de Set Top Boxes para TV Digital (05/2012 - 01/2013)

El proyecto fue financiado por el convenio entre la Facultad de Ingeniería y la Dirección Nacional de Telecomunicaciones y Servicios de Comunicación Audiovisual. Este proyecto tenía como objetivo la definición de un set de pruebas (hardware y software) para la certificación de los receptores de la televisión digital en Uruguay.

15 horas semanales

Desarrollo

Integrante del Equipo

Cancelado

Financiación:

DINATEL, Uruguay, Apoyo financiero

Equipo: EDUARDO GRAMPIN (Responsable), JAVIER BALIOSIAN (Responsable), MARÍA SIMON

, PABLO FLORES, GUSTAVO GUIMERAS, GERMAN HOFFMAN

Areas de conocimiento:

Ingeniería y Tecnología / Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Electrónica e Ingeniería de la Información / Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Electrónica e Ingeniería de la Información /

DOCENCIA

Ingeniería en Computación (02/2025 - a la fecha)

Grado

Asistente

Asignaturas:

Programación 1, 10 horas, Teórico-Práctico

Areas de conocimiento:

Ingeniería y Tecnología / Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Electrónica e Ingeniería de la Información / Ingeniería de Sistemas y Comunicaciones / Programación

Ciencias Naturales y Exactas / Ciencias de la Computación e Información / Ciencias de la Computación / Programación

Ingeniería en Computación (08/2018 - a la fecha)

Grado

Asistente

Asignaturas:

Computación 1, 13 horas, Práctico

Areas de conocimiento:

Ingeniería y Tecnología / Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Electrónica e Ingeniería de la Información / Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Electrónica e Ingeniería de la Información /

Curso de educación permanente, Facultad de Ciencias, UdelaR (06/2023 - 06/2023)

Perfeccionamiento

Invitado

Asignaturas:

Aportes de las Ciencias Cognitivas a la Educación, 10 horas, Teórico-Práctico

Areas de conocimiento:

Ciencias Sociales / Ciencias de la Educación / Educación General / Tecnologías de información y comunicación en la educación

Ingeniería en Computación (03/2023 - 05/2023)

Grado

Responsable

Asignaturas:

Actualización y extensión del firmware de Robotito, 80 horas, Práctico

Areas de conocimiento:

Ingeniería y Tecnología / Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Electrónica e Ingeniería de la Información / Control Automático y Robótica / Robótica educativa

Ingeniería en Computación (10/2022 - 12/2022)

Grado

Responsable

Asignaturas:

Implementación de nuevas funcionalidades del Robotito, 64 horas, Práctico

Areas de conocimiento:

Ingeniería y Tecnología / Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Electrónica e Ingeniería de la Información / Control Automático y Robótica / Robótica educativa

Ingeniería en Computación (03/2020 - 07/2022)

Grado

Responsable

Asignaturas:

Programación en Processing para Entornos Multimedia, 10 horas, Práctico

Areas de conocimiento:

Ingeniería y Tecnología / Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Electrónica e Ingeniería de la Información / Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Electrónica e Ingeniería de la Información / Creación multimedia
Ciencias Naturales y Exactas / Ciencias de la Computación e Información / Ciencias de la

Computación / Interacción persona-computadora
Humanidades / Arte / Estudios de Performance Artística / Performance aumentada
Ingeniería y Tecnología / Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Electrónica e Ingeniería de la Información /
Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Electrónica e Ingeniería de la Información / Interacción persona-
computadora

Curso de educación permanente, Facultad de Ciencias, UdelaR (05/2022 - 06/2022)

Perfeccionamiento

Organizador/Coordinador

Asignaturas:

Pensamiento computacional y tecnologías para el aprendizaje en educación inicial y primaria, 5 horas, Teórico-Práctico

Areas de conocimiento:

Ciencias Naturales y Exactas / Otras Ciencias Naturales / Otras Ciencias Naturales / Ciencias cognitivas

Ciencias Sociales / Psicología / Psicología / Desarrollo cognitivo

Ingeniería y Tecnología / Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Electrónica e Ingeniería de la Información /
Ingeniería de Sistemas y Comunicaciones / Tecnología educativa

Curso de educación permanente, Facultad de Ciencias, UdelaR (06/2022 - 06/2022)

Perfeccionamiento

Invitado

Asignaturas:

Aportes de las Ciencias Cognitivas a la Educación, 10 horas, Teórico

Areas de conocimiento:

Ingeniería y Tecnología / Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Electrónica e Ingeniería de la Información /
Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Electrónica e Ingeniería de la Información / Interacción persona-
computadora

Ingeniería en Computación (08/2021 - 12/2021)

Grado

Organizador/Coordinador

Asignaturas:

Taller Sistemas Ciber Físicos, 5 horas, Práctico

Areas de conocimiento:

Ingeniería y Tecnología / Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Electrónica e Ingeniería de la Información /
Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Electrónica e Ingeniería de la Información / Interacción persona-
computadora

Ciencias Naturales y Exactas / Ciencias de la Computación e Información / Ciencias de la
Computación / Interacción persona-computadora

Ingeniería y Tecnología / Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Electrónica e Ingeniería de la Información /
Control Automático y Robótica / Robótica educativa

Ingeniería en Computación (08/2021 - 11/2021)

Grado

Responsable

Asignaturas:

Definición de pasos de la migración de la aplicación web <http://www.desigualdad.edu.uy/>, 5 horas,
Práctico

Ingeniería en Computación (08/2020 - 11/2020)

Grado

Asistente

Asignaturas:

Taller de Introducción a la Computación (responsable del módulo "Introducción a la creación
multimedia en Processing"), 10 horas, Teórico-Práctico

Areas de conocimiento:

Ciencias Naturales y Exactas / Ciencias de la Computación e Información / Ciencias de la
Computación /

Ingeniería en Computación (08/2020 - 10/2020)

Grado

Asistente

Asignaturas:

Taller de New Media Art e Interacción, 15 horas, Práctico

Áreas de conocimiento:

Ingeniería y Tecnología / Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Electrónica e Ingeniería de la Información / Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Electrónica e Ingeniería de la Información / Interacción persona-computadora

Ciencias Naturales y Exactas / Ciencias de la Computación e Información / Ciencias de la Computación / Interacción persona-computadora

Humanidades / Arte / Estudios de Performance Artística / Performance aumentada

Ingeniería en Computación (08/2017 - 12/2017)

Grado

Responsable

Asignaturas:

Programación en Processing para Entornos Multimedia, 15 horas, Práctico

Áreas de conocimiento:

Ingeniería y Tecnología / Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Electrónica e Ingeniería de la Información / Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Electrónica e Ingeniería de la Información / Interacción persona-computadora

Humanidades / Arte / Estudios de Performance Artística / Performance aumentada

Ingeniería en Computación (08/2015 - 12/2015)

Grado

Responsable

Asignaturas:

Taller TAEs: Tecnología en Artes Escénicas, 10 horas, Teórico-Práctico

Áreas de conocimiento:

Ingeniería y Tecnología / Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Electrónica e Ingeniería de la Información / Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Electrónica e Ingeniería de la Información / Interacción persona-computadora

Humanidades / Arte / Estudios de Performance Artística / Performance aumentada

Ingeniería en Computación (09/2015 - 12/2015)

Grado

Asistente

Asignaturas:

Taller de Interacción Persona-Computadora, 4 horas, Práctico

Áreas de conocimiento:

Ingeniería y Tecnología / Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Electrónica e Ingeniería de la Información / Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Electrónica e Ingeniería de la Información / Interacción persona-computadora

EXTENSIÓN

Participa en la organización del evento sumo.uy (06/2021 - a la fecha)

Instituto de Computación, Grupo MINA

2 horas

Áreas de conocimiento:

Ingeniería y Tecnología / Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Electrónica e Ingeniería de la Información / Control Automático y Robótica / Robótica educativa

Participa en la organización del evento Día Internacional de las niñas en las TICs (04/2016 - a la fecha)

Facultad de Ingeniería 5 horas

Dicta charla "Robótica educativa en la primera infancia: experiencias locales e internacionales en estimulación de desarrollo de pensamiento computacional usando robots." en el workshop de Robótica Autónoma en Jornadas Uruguayas de Ciencias de la Computación (12/2025 - 12/2025)

6 horas

Áreas de conocimiento:

Ciencias Naturales y Exactas / Ciencias de la Computación e Información / Ciencias de la Computación / Interacción persona-computadora

Ingeniería y Tecnología / Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Electrónica e Ingeniería de la Información / Control Automático y Robótica / Robótica educativa

Ingeniería y Tecnología / Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Electrónica e Ingeniería de la Información / Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Electrónica e Ingeniería de la Información / Interacción persona-computadora

Ciencias Sociales / Ciencias de la Educación / Educación General / Tecnologías de información y comunicación en la educación

Dicta taller "Programación con Butiá" en CEA 178 Casavalle (02/2024 - 02/2024)

4 horas

Áreas de conocimiento:

Ingeniería y Tecnología / Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Electrónica e Ingeniería de la Información / Control Automático y Robótica / Robótica Educativa

Dicta charla "Pensamiento computacional y robótica. Un largo viaje desde Szczecin a Montevideo." en la Escuela 267 de Canelones (07/2023 - 07/2023)

5 horas

Dicta charla "Arte y computación en la FING" en el evento sumo.uy (09/2022 - 09/2022)

15 horas

Dicta módulo de extensión para estudiantes de Ingeniería en Computación "Programación en Processing para Entornos Multimedia" (03/2020 - 07/2022)

Facultad de Ingeniería, Instituto de Computación

10 horas

Áreas de conocimiento:

Ciencias Naturales y Exactas / Ciencias de la Computación e Información / Ciencias de la Computación / Interacción persona-computadora

Humanidades / Arte / Estudios de Performance Artística / Performance aumentada

Ingeniería y Tecnología / Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Electrónica e Ingeniería de la Información / Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Electrónica e Ingeniería de la Información / Interacción persona-computadora

Dicta módulo de extensión "Diseño y desarrollo de una herramienta para creación de instalaciones interactivas" (08/2021 - 12/2021)

Instituto de Computación 5 horas

Áreas de conocimiento:

Ingeniería y Tecnología / Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Electrónica e Ingeniería de la Información / Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Electrónica e Ingeniería de la Información / Interacción persona-computadora

Ciencias Naturales y Exactas / Ciencias de la Computación e Información / Ciencias de la Computación / Interacción persona-computadora

Humanidades / Arte / Estudios de Performance Artística / Performance aumentada

Dicta charla "Danza aumentada. Encuentro de artes escénicas y la tecnología." para estudiantes de Licenciatura en Danza Contemporánea (06/2021 - 06/2021)

10 horas

Áreas de conocimiento:

Ciencias Naturales y Exactas / Ciencias de la Computación e Información / Ciencias de la Computación / Interacción persona-computadora

Humanidades / Arte / Estudios de Performance Artística / Performance aumentada

Ingeniería y Tecnología / Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Electrónica e Ingeniería de la Información / Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Electrónica e Ingeniería de la Información / Interacción persona-computadora

Desarrolla juego interactivo para el Día Internacional contra el Cáncer Infantil (11/2020 - 02/2021)

Fundación Pérez Scremini 5 horas

Áreas de conocimiento:

Ingeniería y Tecnología / Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Electrónica e Ingeniería de la Información / Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Electrónica e Ingeniería de la Información / Interacción persona-computadora

Dicta charla "Uso de robots para estimular el pensamiento computacional en educación inicial" en el evento sumo.uy (11/2020 - 11/2020)

15 horas

Áreas de conocimiento:

Ingeniería y Tecnología / Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Electrónica e Ingeniería de la Información / Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Electrónica e Ingeniería de la Información / Interacción persona-computadora

Dicta módulo de extensión "Diseño e implementación de mejoras en la herramienta de manipulación de vídeo desarrollada en PPEM 2020" (08/2020 - 09/2020)

Facultad de Ingeniería, Instituto de Computación

5 horas

Áreas de conocimiento:

Ingeniería y Tecnología / Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Electrónica e Ingeniería de la Información / Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Electrónica e Ingeniería de la Información / Interacción persona-computadora

Ciencias Naturales y Exactas / Ciencias de la Computación e Información / Ciencias de la Computación / Interacción persona-computadora

Ciencias Sociales / Ciencias de la Educación / Educación General / Tecnologías de información y comunicación en la educación

Dicta curso "Pensar, desarrollar y usar software - hardware para la inclusión" (02/2018 - 02/2018)

Facultad de Psicología, IX edición de la Escuela de Verano de la Facultad de Psicología denominada "Accesibilidad e Inclusión educativa"

15 horas

Áreas de conocimiento:

Ingeniería y Tecnología / Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Electrónica e Ingeniería de la Información / Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Electrónica e Ingeniería de la Información / Interacción persona-computadora

Ciencias Naturales y Exactas / Ciencias de la Computación e Información / Ciencias de la Computación / Interacción persona-computadora

Ciencias Sociales / Ciencias de la Educación / Educación General / Tecnologías de información y comunicación en la educación

Dicta módulo de extensión para estudiantes de Ingeniería en Computación "Programación en Processing para Entornos Multimedia" (08/2017 - 12/2017)

Instituto de Computación, Laboratorio de Medios

15 horas

Áreas de conocimiento:

Ingeniería y Tecnología / Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Electrónica e Ingeniería de la Información / Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Electrónica e Ingeniería de la Información / Interacción persona-computadora

Ciencias Naturales y Exactas / Ciencias de la Computación e Información / Ciencias de la Computación / Interacción persona-computadora

Humanidades / Arte / Estudios de Performance Artística / Performance aumentada

Espacio de investigación en entornos interactivos (Laboratorio Abierto) (03/2017 - 06/2017)

Instituto de Computación, Laboratorio de Medios

15 horas

Áreas de conocimiento:

Ingeniería y Tecnología / Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Electrónica e Ingeniería de la Información / Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Electrónica e Ingeniería de la Información / Interacción persona-computadora

Ciencias Naturales y Exactas / Ciencias de la Computación e Información / Ciencias de la Computación / Interacción persona-computadora

Humanidades / Arte / Estudios de Performance Artística / Performance aumentada

Dicta módulo de extensión para estudiantes de Ingeniería en Computación "Taller TAEs: Tecnología en Artes Escénicas" (06/2015 - 12/2015)

Instituto de Computación, Laboratorio de Medios

15 horas

Áreas de conocimiento:

Ingeniería y Tecnología / Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Electrónica e Ingeniería de la Información / Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Electrónica e Ingeniería de la Información / Interacción persona-computadora

Ciencias Naturales y Exactas / Ciencias de la Computación e Información / Ciencias de la Computación / Interacción persona-computadora
Humanidades / Arte / Estudios de Performance Artística / Performance aumentada

Taller de Arte y Tecnología "¡InterActivate!: Encuentro con la Danza Aumentada" en Rocha (10/2015 - 10/2015)

Centro Cultural María Élica Marquizo 15 horas

Áreas de conocimiento:

Ingeniería y Tecnología / Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Electrónica e Ingeniería de la Información / Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Electrónica e Ingeniería de la Información / Interacción persona-computadora

Ciencias Naturales y Exactas / Ciencias de la Computación e Información / Ciencias de la Computación / Interacción persona-computadora

Humanidades / Arte / Estudios de Performance Artística / Performance aumentada

Taller de Arte y Tecnología "¡InterActivate!: Encuentro con la Danza Aumentada" en Montevideo (10/2015 - 10/2015)

Sodre, Escuela Nacional de Danza

10 horas

Áreas de conocimiento:

Ingeniería y Tecnología / Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Electrónica e Ingeniería de la Información / Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Electrónica e Ingeniería de la Información / Interacción persona-computadora

Ciencias Naturales y Exactas / Ciencias de la Computación e Información / Ciencias de la Computación / Interacción persona-computadora

Humanidades / Arte / Estudios de Performance Artística / Performance aumentada

Taller de Arte y Tecnología "¡InterActivate!: Encuentro con la Danza Aumentada" en San José (09/2015 - 09/2015)

Espacio Cultural San José 10 horas

Áreas de conocimiento:

Ingeniería y Tecnología / Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Electrónica e Ingeniería de la Información / Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Electrónica e Ingeniería de la Información / Interacción persona-computadora

Ciencias Naturales y Exactas / Ciencias de la Computación e Información / Ciencias de la Computación / Interacción persona-computadora

Humanidades / Arte / Estudios de Performance Artística / Performance aumentada

Taller de Arte y Tecnología "¡InterActivate!: Encuentro con la Danza Aumentada" en Maldonado (08/2015 - 08/2015)

Escuela Municipal de Danza 15 horas

Áreas de conocimiento:

Ingeniería y Tecnología / Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Electrónica e Ingeniería de la Información / Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Electrónica e Ingeniería de la Información / Interacción persona-computadora

Ciencias Naturales y Exactas / Ciencias de la Computación e Información / Ciencias de la Computación / Interacción persona-computadora

Humanidades / Arte / Estudios de Performance Artística / Performance aumentada

Taller: Modelos de interacción para el desarrollo de ayudas técnicas en discapacidad (08/2015 - 08/2015)

Programa Nacional de Discapacidad 20 horas

Áreas de conocimiento:

Ingeniería y Tecnología / Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Electrónica e Ingeniería de la Información / Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Electrónica e Ingeniería de la Información / Interacción persona-computadora

Ciencias Naturales y Exactas / Ciencias de la Computación e Información / Ciencias de la Computación / Interacción persona-computadora

PASANTÍAS

Pasantía de investigación en School of Interactive Arts and Technology (05/2015 - 06/2015)

Simon Fraser University de Canadá, School of Interactive Arts and Technology

40 horas semanales

Áreas de conocimiento:

Ingeniería y Tecnología / Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Electrónica e Ingeniería de la Información / Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Electrónica e Ingeniería de la Información / Interacción persona-computadora

Humanidades / Arte / Estudios de Performance Artística / Performance aumentada

Ciencias Naturales y Exactas / Ciencias de la Computación e Información / Ciencias de la Computación / Interacción persona-computadora

SECTOR EDUCACIÓN SUPERIOR/PÚBLICO - UNIVERSIDAD DE LA REPÚBLICA - URUGUAY

Instituto Escuela Nacional de Bellas Artes / Licenciatura en Danza

VÍNCULOS CON LA INSTITUCIÓN

Otro (04/2020 - 07/2022)

Docente

ACTIVIDADES

DOCENCIA

Licenciatura en Danza Contemporánea (04/2020 - 07/2022)

Grado

Responsable

Asignaturas:

Diseño de propuestas interactivas para entornos multimedia, 10 horas, Práctico

SECTOR EMPRESAS/PRIVADO - EMPRESA PRIVADA - URUGUAY

Tecnolink- SA

VÍNCULOS CON LA INSTITUCIÓN

Funcionario/Empleado (05/2011 - 08/2014) Trabajo relevante

Programadora 30 horas semanales

SECTOR ORGANIZACIONES PRIVADAS SIN FINES DE LUCRO/SOCIEDADES CIENTÍFICO-TECNOLÓGICAS - INSTITUT PASTEUR DE MONTEVIDEO - URUGUAY

Institut Pasteur de Montevideo / Unidad de Bioinformática

VÍNCULOS CON LA INSTITUCIÓN

Otro (10/2009 - 10/2010)

Pasante 30 horas semanales

SECTOR EXTRANJERO/INTERNACIONAL/OTROS - ALEMANIA

Max Planck Institute Berlin

VÍNCULOS CON LA INSTITUCIÓN

Funcionario/Empleado (12/2008 - 06/2009)

Ayudante en investigación 10 horas semanales

CARGA HORARIA

Carga horaria de docencia: 4 horas

Carga horaria de investigación: 20 horas

Carga horaria de formación RRHH: Sin horas

Carga horaria de extensión: 6 horas
Carga horaria de gestión: 10 horas

Producción científica/tecnológica

Producción bibliográfica

ARTÍCULOS PUBLICADOS

ARBITRADOS

A systematic review of technologies to teach control structures in preschool education (Completo, 2022) Trabajo relevante

EWELINA BAKALA , Gerosa, A. , Gonzalo Tejera López , G. Trinidad Barnech
Frontiers in Psychology, 2022
Palabras clave: Pensamiento computacional Estructuras de control Preescolares
E-ISSN: 16641078
DOI: [10.3389/fpsyg.2022.911057](https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.911057)
<https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpsyg.2022.911057/full>
WEB OF SCIENCE™ Scopus™

Preschool children, robots, and computational thinking: A systematic review (Completo, 2021) Trabajo relevante

EWELINA BAKALA , Gerosa, A. , JUAN PABLO HOURCADE , Gonzalo Tejera López
International Journal of Child-Computer Interaction, 2021
Palabras clave: Educational robotics Computational thinking Preschool
Areas de conocimiento:
Ciencias Naturales y Exactas / Ciencias de la Computación e Información / Ciencias de la Computación / Interacción persona-computadora
Ciencias Naturales y Exactas / Ciencias de la Computación e Información / Ciencias de la Computación / Robótica educativa
Medio de divulgación: Otros
ISSN: 22128689
DOI: [10.1016/j.ijcci.2021.100337](https://doi.org/10.1016/j.ijcci.2021.100337)
<http://dx.doi.org/10.1016/j.ijcci.2021.100337>
Scopus™

Learning maths with a tangible user interface: Lessons learned through participatory design with children with visual impairments and their educators (Completo, 2021) Trabajo relevante

PIRES, A. C. , EWELINA BAKALA , FERNANDO GONZÁLEZ PERILLI , GUSTAVO SANSONE , BRUNO FLEISCHER , SEBASTIAN MARICHAL , TIAGO GUERREIRO
International Journal of Child-Computer Interaction, p.:100382 2021
Areas de conocimiento:
Ciencias Naturales y Exactas / Ciencias de la Computación e Información / Ciencias de la Computación / Interacción persona-computadora
Lugar de publicación: Netherlands
ISSN: 22128689
DOI: [10.1016/j.ijcci.2021.100382](https://doi.org/10.1016/j.ijcci.2021.100382)
<http://dx.doi.org/10.1016/j.ijcci.2021.100382>
Scopus™

Encouraging girls involvement in Information and Communication Technologies careers in Uruguay (Completo, 2019)

ANDREA DELGADO , AIALA ROSÁ , ETCHEVERRY, L. , Raquel Sosa , Marzoa M. , EWELINA BAKALA , C. RATTARO , Briozzo I.
Clei Electronic Journal, v.: 22 2 , 2019
Palabras clave: women and ICT careers role model approach International Girls in ICT Day
Areas de conocimiento:
Ciencias Naturales y Exactas / Ciencias de la Computación e Información / Ciencias de la Computación /
Medio de divulgación: Internet
Escrito por invitación

ISSN: 7175000

DOI: <https://doi.org/10.19153/cleiej.22.2.4>

<http://www.clei.org/cleiej/index.php/cleiej/issue/view/6>

Building Blocks of Mathematical Learning: Virtual and Tangible Manipulatives Lead to Different Strategies in Number Composition (Completo, 2019)

PIRES, A. C. , FERNANDO GONZÁLEZ PERILLI , EWELINA BAKALA , Bruno Fleisher , Gustavo Sansone , Sebastián Marichal

Frontiers in Education, 2019

Medio de divulgación: Internet

ISSN: 2504284x

E-ISSN: 2504284X

DOI: [10.3389/feduc.2019.00081](https://doi.org/10.3389/feduc.2019.00081)

<https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/feduc.2019.00081/full>

PUBLICACIÓN DE TRABAJOS PRESENTADOS EN EVENTOS

From Prototype to the Classroom: Iterative Development of Conditionals in Early Childhood Robotics (2025)

EWELINA BAKALA , Gonzalo Tejera López , Juan Pablo Hourcade

Publicado

Completo

Evento: Internacional

Descripción: 20th IFIP TC13 International Conference on Human-Computer Interaction

Ciudad: Belo Horizonte

Año del evento: 2025

Anales/Proceedings: Human-Computer Interaction -- INTERACT 2025

Volumen: 16109

Página inicial: 430

Página final: 451

ISSN/ISBN: 978-3-032-05002-1

Publicación arbitrada

Editorial: Springer Nature Switzerland

Palabras clave: Computational Thinking Conditionals Educational Robotics Kindergarten Teachers?

Evaluation Classroom Evaluation

Áreas de conocimiento:

Ciencias Naturales y Exactas / Ciencias de la Computación e Información / Ciencias de la Computación / Interacción persona-computadora

Ingeniería y Tecnología / Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Electrónica e Ingeniería de la Información / Control Automático y Robótica / Robótica educativa

Ingeniería y Tecnología / Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Electrónica e Ingeniería de la Información / Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Electrónica e Ingeniería de la Información / Interacción persona-computadora

Ciencias Sociales / Ciencias de la Educación / Educación General / Tecnologías de información y comunicación en la educación

Medio de divulgación: Otros

DOI: [10.1007/978-3-032-05002-1_23](https://doi.org/10.1007/978-3-032-05002-1_23)

Financiación/Cooperación:

Agencia Nacional de Investigación e Innovación / Apoyo financiero, Uruguay

Comisión Académica de Posgrado / Beca, Uruguay

Consejo de Educación Inicial y Primaria / Cooperación, Uruguay

https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-032-05002-1_23

Stories and Voice Agents to Support Social Roleplay for Preschool Children (2025)

EWELINA BAKALA , Juan Pablo Hourcade , Catalina Suárez , Eugenia Vázquez , Gerosa, A., Flannery Hope Currin

Publicado

Completo

Evento: Internacional

Descripción: 28th ACM SIGCHI Conference on Computer-Supported Cooperative Work & Social Computing

Año del evento: 2025

Publicación arbitrada
Medio de divulgación: Otros
DOI: [10.1145/3757506](https://doi.org/10.1145/3757506)
<https://dl.acm.org/doi/abs/10.1145/3757506>

Robotito Test in Practice: A Classroom Evaluation (2025)

EWELINA BAKALA , Gonzalo Tejera López , Juan Pablo Hourcade
Publicado
Resumen expandido
Evento: Internacional
Descripción: 24th ACM Interaction Design and Children Conference
Ciudad: Reykjavik
Año del evento: 2025
Publicación arbitrada
Areas de conocimiento:
Ciencias Naturales y Exactas / Ciencias de la Computación e Información / Ciencias de la Computación / Interacción persona-computadora
Ingeniería y Tecnología / Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Electrónica e Ingeniería de la Información / Control Automático y Robótica / Robótica educativa
Ingeniería y Tecnología / Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Electrónica e Ingeniería de la Información / Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Electrónica e Ingeniería de la Información / Interacción persona-computadora
Ciencias Sociales / Ciencias de la Educación / Educación General / Tecnologías de información y comunicación en la educación
Medio de divulgación: Otros
DOI: [10.1145/3713043.3731526](https://doi.org/10.1145/3713043.3731526)
Financiación/Cooperación:
Agencia Nacional de Investigación e Innovación / Apoyo financiero, Uruguay
<https://doi.org/10.1145/3713043.3731526>
Scopus®

Moving Beyond Stereotypes: How Kindergarten Robotics Activities Shape Children's Imaginaries About Robots. (2025)

EWELINA BAKALA , PIRES, A. C. , Gerosa, A. , Gonzalo Tejera López , Juan Pablo Hourcade
Publicado
Completo
Evento: Internacional
Descripción: 24th ACM Interaction Design and Children Conference
Ciudad: Reykjavik
Año del evento: 2025
Publicación arbitrada
Areas de conocimiento:
Ciencias Naturales y Exactas / Ciencias de la Computación e Información / Ciencias de la Computación / Interacción persona-computadora
Ingeniería y Tecnología / Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Electrónica e Ingeniería de la Información / Control Automático y Robótica / Robótica educativa
Ingeniería y Tecnología / Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Electrónica e Ingeniería de la Información / Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Electrónica e Ingeniería de la Información / Interacción persona-computadora
Ciencias Sociales / Ciencias de la Educación / Educación General / Tecnologías de información y comunicación en la educación
Medio de divulgación: Otros
DOI: [10.1145/3713043.3727058](https://doi.org/10.1145/3713043.3727058)
Financiación/Cooperación:
Agencia Nacional de Investigación e Innovación / Apoyo financiero, Uruguay
<https://dl.acm.org/doi/10.1145/3713043.3727058>
Scopus®

"This is like a toy, it already got me": Results of Two Usability Studies of Robotito VPL App with Teachers: Robotito VPL Usability Evaluations (2024)

EWELINA BAKALA , Abeldaño Romina , PIRES, A. C.
Publicado
Resumen expandido
Evento: Internacional
Descripción: 23rd Annual ACM Interaction Design and Children Conference

Ciudad: Delf
Año del evento: 2024
Anales/Proceedings: IDC '24: Proceedings of the 23rd Annual ACM Interaction Design and Children Conference
Pagina inicial: 919
Pagina final: 923
Publicación arbitrada
Palabras clave: usabilidad educadores aplicación robótica educativa
Areas de conocimiento:
Ingeniería y Tecnología / Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Electrónica e Ingeniería de la Información / Ingeniería de Sistemas y Comunicaciones / Interacción persona-computadora
Ingeniería y Tecnología / Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Electrónica e Ingeniería de la Información / Control Automático y Robótica / Robótica educativa
Medio de divulgación: Otros
DOI: [10.1145/3628516.3659418](https://doi.org/10.1145/3628516.3659418)
Financiación/Cooperación:
Agencia Nacional de Investigación e Innovación / Apoyo financiero, Uruguay
<https://dl.acm.org/doi/10.1145/3628516.3659418>

Coding with Colors: Children's Errors Committed While Programming Robotito for the First Time (2023)

EWELINA BAKALA , PIREZ, A. C. , Mariana da Luz , María Pascale , Gonzalo Tejera López , Juan Pablo Hourcade
Publicado
Resumen expandido
Evento: Internacional
Descripción: IFIP Conference on Human-Computer Interaction
Ciudad: York
Año del evento: 2023
Publicación arbitrada
Palabras clave: Child-robot interaction Preschoolers Educational robotics
Areas de conocimiento:
Ingeniería y Tecnología / Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Electrónica e Ingeniería de la Información / Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Electrónica e Ingeniería de la Información / Interacción persona-computadora
Ingeniería y Tecnología / Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Electrónica e Ingeniería de la Información / Control Automático y Robótica / Robótica educativa
Medio de divulgación: Otros
DOI: [10.1007/978-3-031-42293-5_50](https://doi.org/10.1007/978-3-031-42293-5_50)
Financiación/Cooperación:
Agencia Nacional de Investigación e Innovación / Otra, Uruguay
https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-031-42293-5_50

Stories and Voice Agents to Inspire Preschool Children's Social Play: An Experience with StoryCarnival: Inspiring Preschool Children's Social Play (2023)

Juan Pablo Hourcade , EWELINA BAKALA , Gerosa, A. , Flannery Hope Currin
Publicado
Resumen expandido
Evento: Internacional
Descripción: ACM Interaction Design and Children Conference
Ciudad: Chicago
Año del evento: 2023
Anales/Proceedings: IDC '23: Proceedings of the 22nd Annual ACM Interaction Design and Children Conference
Publicación arbitrada
Areas de conocimiento:
Ingeniería y Tecnología / Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Electrónica e Ingeniería de la Información / Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Electrónica e Ingeniería de la Información / Interacción persona-computadora
DOI: [10.1145/3585088.3593893](https://doi.org/10.1145/3585088.3593893)
<https://dl.acm.org/doi/10.1145/3585088.3593893>

Programmable Floor Robot Robotito and its Tangible and Virtual Interface (2023)

EWELINA BAKALA , Gonzalo Tejera López , Visca, J. , Santiago Hitta , Juan Pablo Hourcade

Publicado
Resumen expandido
Evento: Internacional
Descripción: ACM Interaction Design and Children Conference
Ciudad: Chicago
Año del evento: 2023
Anales/Proceedings: IDC '23: Proceedings of the 22nd Annual ACM Interaction Design and Children Conference
Publicación arbitrada
Áreas de conocimiento:
Ingeniería y Tecnología / Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Electrónica e Ingeniería de la Información / Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Electrónica e Ingeniería de la Información / Interacción persona-computadora
Ingeniería y Tecnología / Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Electrónica e Ingeniería de la Información / Control Automático y Robótica / Robótica educativa
DOI: [10.1145/3585088.3594486](https://doi.org/10.1145/3585088.3594486)
<https://dl.acm.org/doi/10.1145/3585088.3594486>

"It will surely fall": Exploring Teachers' Perspectives on Commercial Robots for Preschoolers

(2023) Trabajo relevante

EWELINA BAKALA, PIRES, A. C., Gonzalo Tejera López, Juan Pablo Hourcade

Publicado

Completo

Evento: Internacional

Descripción: ACM Conference on Information Technology for Social Good

Ciudad: Lisboa

Año del evento: 2023

Anales/Proceedings: GoodIT '23: Proceedings of the 2023 ACM Conference on Information Technology for Social Good

Página inicial: 477

Página final: 486

Publicación arbitrada

Palabras clave: Educational robotics Preschoolers Teachers? perspective

Áreas de conocimiento:

Ingeniería y Tecnología / Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Electrónica e Ingeniería de la Información / Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Electrónica e Ingeniería de la Información / Interacción persona-computadora

Ingeniería y Tecnología / Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Electrónica e Ingeniería de la Información / Control Automático y Robótica / Robótica educativa

Medio de divulgación: Otros

DOI: [10.1145/3582515.3609570](https://doi.org/10.1145/3582515.3609570)

Financiación/Cooperación:

Agencia Nacional de Investigación e Innovación / Otra, Uruguay

<https://dl.acm.org/doi/10.1145/3582515.3609570>

Design Factors Affecting the Social Use of Programmable Robots to Learn Computational Thinking in Kindergarten (2022) Trabajo relevante

EWELINA BAKALA, Gerosa, A., Gonzalo Tejera López, María Pascale, Hergatacorzian, Camila

Publicado

Completo

Evento: Internacional

Descripción: ACM Interaction Design and Children (IDC) Conference 2022

Ciudad: Braga

Año del evento: 2022

Publicación arbitrada

Palabras clave: Interacción persona-computadora Interacción niño-robot Diseño de interacción Pensamiento computacional Preescolares

Áreas de conocimiento:

Ciencias Naturales y Exactas / Ciencias de la Computación e Información / Ciencias de la Computación / Interacción persona-computadora

Ingeniería y Tecnología / Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Electrónica e Ingeniería de la Información / Control Automático y Robótica / Robótica educativa

Ingeniería y Tecnología / Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Electrónica e Ingeniería de la Información / Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Electrónica e Ingeniería de la Información / Interacción persona-

computadora

DOI: [10.1145/3501712.3529745](https://doi.org/10.1145/3501712.3529745)

<https://dl.acm.org/doi/10.1145/3501712.3529745>

Scopus

Exploring Child-Robot Interaction Ecology in the Development of Computational Thinking (2020)

EWELINA BAKALA , Juan Pablo Hourcade , Gonzalo Tejera López

Publicado

Resumen expandido

Evento: Internacional

Descripción: 2020 ACM Interaction Design and Children Conference

Año del evento: 2020

Anales/Proceedings: IDC '20: Proceedings of the 2020 ACM Interaction Design and Children

Conference: Extended Abstracts

Página inicial: 30

Página final: 33

ISSN/ISBN: 9781450380201

Editorial: Association for Computing Machinery

Palabras clave: interaction design child-robot interaction preschool children computational thinking

Areas de conocimiento:

Ciencias Naturales y Exactas / Ciencias de la Computación e Información / Ciencias de la

Computación / Interacción persona computadora

Medio de divulgación: Otros

DOI: [10.1145/3397617.3399721](https://doi.org/10.1145/3397617.3399721)

Financiación/Cooperación:

Comisión Académica de Posgrado / , Uruguay

<https://dl.acm.org/doi/10.1145/3397617.3399721>

Designing child-robot interaction with Robotito (2019)

EWELINA BAKALA , Visca, J. , Gonzalo Tejera López , Andrés Seré , G Amorin , GÓMEZ-SENA, L.

Publicado

Completo

Evento: Internacional

Descripción: The 28th IEEE International Conference on Robot & Human Interactive Communication

Ciudad: Nueva Delhi

Año del evento: 2019

Publicación arbitrada

Palabras clave: interacción niño-robot pensamiento comutacional

Areas de conocimiento:

Ingeniería y Tecnología / Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Electrónica e Ingeniería de la Información /

Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Electrónica e Ingeniería de la Información / Interacción persona-

computadora

Medio de divulgación: Internet

<https://ro-man2019.org/>

A Tangible Math Game for Visually Impaired Children (2019)

PIRES, A. C. , Sebastián Marichal , FERNANDO GONZÁLEZ PERILLI , EWELINA BAKALA , Bruno Fleischer , Gustavo Sansone , Tiago Guerreiro

Publicado

Resumen

Evento: Internacional

Descripción: ASSETS '19 The 21st International ACM SIGACCESS Conference on Computers and Accessibility

Ciudad: Pittsburgh

Año del evento: 2019

Anales/Proceedings: Proceeding ASSETS '19 The 21st International ACM SIGACCESS Conference on Computers and Accessibility

Página inicial: 670

Página final: 672

ISSN/ISBN: 978-1-4503-6676-2

Publicación arbitrada

Medio de divulgación: Internet

DOI: [10.1145/3308561.3354596](https://doi.org/10.1145/3308561.3354596)

MAVi: A Movement Aesthetic Visualization Tool for dance video making and prototyping (2018)

EWELINA BAKALA , Yaying Zhang , Philippe Pasquier

Publicado

Completo

Evento: Internacional

Descripción: International Conference on Movement and Computing

Ciudad: Genoa

Año del evento: 2018

Anales/Proceedings: MOCO '18 Proceedings of the 5th International Conference on Movement and Computing

Página inicial: 1

Página final: 5

ISSN/ISBN: 978-1-4503-6504-8

Publicación arbitrada

Editorial: ACM

Palabras clave: data art data based dance movement visualization video-dance

Áreas de conocimiento:

Ciencias Naturales y Exactas / Ciencias de la Computación e Información / Ciencias de la Computación / Interacción persona-computadora, arte con nuevos medios

Medio de divulgación: Internet

DOI: [10.1145/3212721.3212838](https://doi.org/10.1145/3212721.3212838)

Financiación/Cooperación:

Simon Fraser University / Cooperación, Canadá

<https://dl.acm.org/citation.cfm?id=3212838>

El trabajo se encuentra en SCOPUS (<https://www.scopus-com.proxy.timbo.org.uy:88/authid/detail.uri?authorId=57195947444>).

Somebody on stage: Reviewing interactive body augmentations in performing arts. (2018)

EWELINA BAKALA

Publicado

Completo

Evento: Internacional

Descripción: International Symposium on Electronic Art

Ciudad: Durban

Año del evento: 2018

Anales/Proceedings: Proceedings of the 24th International Symposium on Electronic Art

Página inicial: 178

Página final: 182

Publicación arbitrada

Palabras clave: Digital performance human-computer interaction staged interactivity augmented bodies

Áreas de conocimiento:

Ingeniería y Tecnología / Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Electrónica e Ingeniería de la Información / Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Electrónica e Ingeniería de la Información / Interacción Persona-Computadora

Humanidades / Arte / Arte / Artes Escénicas

LETSMath (2018)

Sebastián Marichal , Andrea Rosales , Gustavo Sansone , PIRES, A. C. , EWELINA BAKALA , FERNANDO GONZÁLEZ PERILLI , Bruno Fleischer , Josep Blat

Publicado

Resumen expandido

Evento: Internacional

Descripción: 20th International Conference on Human-Computer Interaction with Mobile Devices and Services

Ciudad: Barcelona

Año del evento: 2018

Anales/Proceedings: MobileHCI '18 Proceedings of the 20th International Conference on Human-Computer Interaction with Mobile Devices and Services Adjunct

Página inicial: 313

Página final: 320

Publicación arbitrada

Palabras clave: diseño de interacción tecnología educativa interacción tangible discapacidad visual
Areas de conocimiento:
Ciencias Naturales y Exactas / Ciencias de la Computación e Información / Ciencias de la Computación / Interacción persona computadora
Medio de divulgación: Internet
DOI: [10.1145/3236112.3236157](https://doi.org/10.1145/3236112.3236157)
<https://dl.acm.org/citation.cfm?id=3236157>
MobileHCI es uno de los ámbitos más importantes para el área de HCI en el campo de dispositivos móviles. Cuenta con una tasa de aceptación de menos de 25% y está categorizada en el ranking CORE de conferencias. El trabajo se encuentra en SCOPUS (<https://www.scopus-com.proxy.timbo.org.uy:88/authorid/detail.uri?authorId=57195947444>).

Promoviendo carreras de TICs en adolescentes de secundaria en Uruguay (2017)

ANDREA DELGADO , AIALA ROSÁ , C. RATTARO , A. VISCARRET , ETCHEVERRY, L. , Raquel Sosa , Marzoa M. , EWELINA BAKALA
Publicado
Completo
Evento: Regional
Descripción: Congreso de la Mujer Latinoamericana en Computación (LAWCC-CLEI)
Ciudad: Córdoba
Año del evento: 2017
ISSN/ISBN: 2451-7526
Publicación arbitrada
Medio de divulgación: Internet

CETA: Designing Mixed-reality Tangible Interaction to Enhance Mathematical Learning (2017)

SEBASTIAN MARICHAL , ANADREA ROSALES , FERNANDO GONZALEZ PERILLI , ANA CRISTINA PIRES , EWELINA BAKALA , GUSTAVO SANSONE , JOSEP BLAT
Publicado
Completo
Evento: Internacional
Descripción: MobileHCI 2017
Ciudad: Viena
Año del evento: 2017
Anales/Proceedings: Proceedings of the 19th International Conference on Human-Computer Interaction with Mobile Devices and Services
Pagina inicial: 1
Pagina final: 13
Publicación arbitrada
Palabras clave: Interaction design Technology enhanced learning Embodied interaction Mixed-reality
Medio de divulgación: Internet
DOI: [10.1145/3098279.3098536](https://doi.org/10.1145/3098279.3098536)
<https://dl.acm.org/citation.cfm?doid=3098279.3098536>
MobileHCI es uno de los ámbitos más importantes para el área de HCI en el campo de dispositivos móviles. Cuenta con una tasa de aceptación de menos de 25% y está categorizada en el ranking CORE de conferencias. La publicación fue premiada con Honourable Mention Award. El trabajo se encuentra en SCOPUS (<https://www.scopus-com.proxy.timbo.org.uy:88/authorid/detail.uri?authorId=57195947444>).

CETA: Open, Affordable and Portable Mixed-reality Environment for Low-cost Tablets (2017)

SEBASTIAN MARICHAL , ANDREA ROSALES , GUSTAVO SANSONE , ANA CRISTINA PIRES , EWELINA BAKALA , FERNANDO GONZALEZ PERILLI , JOSEP BLAT
Publicado
Resumen expandido
Evento: Internacional
Descripción: MobileHCI 2017
Ciudad: Viena
Año del evento: 2017
Anales/Proceedings: Proceedings of the 19th International Conference on Human-Computer Interaction with Mobile Devices and Services
Pagina inicial: 1
Pagina final: 7
Publicación arbitrada

Palabras clave: Mixed-reality opensource open hardware tangible interaction

Medio de divulgación: Internet

DOI: [10.1145/3098279.3125435](https://doi.org/10.1145/3098279.3125435)

<https://dl.acm.org/citation.cfm?id=3125435&CFID=984561693&CFTOKEN=62733926>

MobileHCI es uno de los ámbitos más importantes para el área de HCI en el campo de dispositivos móviles. Cuenta con una tasa de aceptación de menos de 25% y está categorizada en el ranking CORE de conferencias. El trabajo se encuentra en SCOPUS (<https://www.scopus-com.proxy.timbo.org.uy:88/authid/detail.uri?authorId=57195947444>).

Producción técnica

PRODUCTOS

Software educativo BrUNO (2018)

, Software

EWELINA BAKALA , Sebastián Marichal , PIRES, A. C. , FERNANDO GONZÁLEZ PERILLI

Aplicación educativa en formato juego orientada a la estimulación cognitiva de las habilidades matemáticas.

País: Uruguay

Institución financiadora: ANII, Fondo Sectorial "Inclusión Digital: Educación con Nuevos Horizontes"

Palabras clave: Nuevas interfaces educativas interacción tangible estimulación cognitiva
Áreas de conocimiento:

Ingeniería y Tecnología / Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Electrónica e Ingeniería de la Información / Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Electrónica e Ingeniería de la Información / Interacción persona-computadora

Ciencias Sociales / Ciencias de la Educación / Educación General / Tecnologías de información y comunicación en la educación

Medio de divulgación: Otros

<https://www.ceta.edu.uy/>

Software educativo Logarín (2018)

, Software

EWELINA BAKALA , Sebastián Marichal , PIRES, A. C. , FERNANDO GONZÁLEZ PERILLI , Fleischer, B.

Aplicación en formato juego orientada a la estimulación cognitiva de las habilidades matemáticas para niños entre 5-8 años con discapacidad visual.

País: Uruguay

Institución financiadora: ANII, Fondo Sectorial "Inclusión Digital: Educación con Nuevos Horizontes"

Palabras clave: Nuevas interfaces educativas Inclusión y accesibilidad Estimulación cognitiva
Áreas de conocimiento:

Ingeniería y Tecnología / Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Electrónica e Ingeniería de la Información / Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Electrónica e Ingeniería de la Información / Interacción persona-computadora

Ciencias Sociales / Ciencias de la Educación / Educación General / Tecnologías de información y comunicación en la educación

Medio de divulgación: Otros

Web App "Desigualdad y Pobreza" (2018)

, Instrumento

EWELINA BAKALA , LEITES, SALAS

Web desarrollada para difundir datos de políticas públicas, pobreza y desigualdad en Uruguay y recaudar datos acerca de las creencias de los uruguayos acerca de los prejuicios que tiene la gente acerca de estos temas

País: Uruguay

Producto con aplicación productiva o social: Es un instrumento de difusión y recaudación de datos usado por el grupo del IECON "Desigualdad y pobreza"

Institución financiadora: Comisión Sectorial de Enseñanza de la Universidad de la República

Áreas de conocimiento:

Ingeniería y Tecnología / Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Electrónica e Ingeniería de la Información / Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Electrónica e Ingeniería de la Información / Interacción persona-computadora

Software "MAVi: A Movement Aesthetic Visualization Tool" (2015)

, Software

EWELINA BAKALA , Philippe Pasquier

MAVi es una herramienta de software que permite la visualización tridimensional de datos de movimiento y la manipulación en tiempo real de los parámetros de visualización. Fue desarrollada en Processing.

País: Canadá

Producto con aplicación productiva o social: MAVi fue usado en la creación de Triangulation (<https://performersperspective.movingstories.ca/translational/triangulation/>), una pieza de arte que forma parte del proyecto A Performers Perspective.

Palabras clave: visualización de movimientos danza basada en datos arte de datos video-danza performance aumentada

Areas de conocimiento:

Humanidades / Arte / Estudios de Performance Artística / Performance aumentada

Ingeniería y Tecnología / Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Electrónica e Ingeniería de la Información / Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Electrónica e Ingeniería de la Información / Interacción persona-computadora

<https://vimeo.com/album/4336556>

MAVi es una herramienta de software que permite la visualización tridimensional de datos de movimiento y la manipulación en tiempo real de los parámetros de visualización. Fue desarrollada en Processing. Inspirados en las obras del artista visual Quayola, hemos seleccionado las triangulaciones como la modalidad de visualización. Utilizamos la biblioteca de triangulación para generar triángulos entre los puntos vecinos. Los triángulos se pueden generar entre los puntos del cuerpo, o los puntos del cuerpo y del fondo. MAVi permite la aplicación de texturas (colores, imágenes y videos) a los triángulos creados y la modificación de sus posiciones en el espacio tridimensional. Nuestra herramienta funciona tanto con: los datos pregrabados de los sistemas de captura de movimiento de Vicon (datos de posiciones de las articulaciones en formato BVH, archivos CSV con posiciones de marcadores) y datos de Kinect capturados en tiempo real ("mapa de usuario" o puntos de esqueleto proporcionados por la biblioteca SimpleOpenNI). Cada cuadro de la visualización del movimiento se puede grabar y utilizar para crear piezas de video-danza.

Obra de danza interactiva "1/f" (2015)

Producción Artística, Obra

EWELINA BAKALA , Ximena Castillo

Show de cierre para el evento Ingeniería de Muestra 2015

País: Uruguay

Palabras clave: performance aumentada danza interactiva

Areas de conocimiento:

Humanidades / Arte / Estudios de Performance Artística / Performance aumentada

Ingeniería y Tecnología / Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Electrónica e Ingeniería de la Información / Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Electrónica e Ingeniería de la Información / Interacción persona-computadora

Medio de divulgación: Otros

<https://www.youtube.com/watch?v=tWAFHAWCHnM>

Obra de danza interactiva "Geometría absoluta" (2015)

Producción Artística, Obra

EWELINA BAKALA , Ximena Castillo

Obra desarrollada para Taller de Arte y Tecnología "¡InterActívate!: Encuentro con la Danza Aumentada"

País: Uruguay

Institución financiadora: MEC

Palabras clave: performance aumentada danza interactiva

Areas de conocimiento:

Humanidades / Arte / Estudios de Performance Artística / Performance aumentada

Ingeniería y Tecnología / Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Electrónica e Ingeniería de la Información / Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Electrónica e Ingeniería de la Información / Interacción persona-computadora

Medio de divulgación: Otros

<https://www.youtube.com/watch?v=IPhOJAH2tb8>

Obra de danza interactiva "Señal de ajuste" (2014)

Producción Artística, Obra

EWELINA BAKALA , Analía Fontán , Ximena Castillo , Jessica Lateulade

Show de cierre para el evento Ingeniería de Muestra 2014

País: Uruguay

Palabras clave: performance aumentada danza interactiva interacción persona-computadora

Áreas de conocimiento:

Humanidades / Arte / Estudios de Performance Artística / Performance aumentada

Ingeniería y Tecnología / Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Electrónica e Ingeniería de la Información /

Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Electrónica e Ingeniería de la Información / Interacción persona-computadora

Medio de divulgación: Otros

<https://www.youtube.com/watch?v=IXIMhO3rSjg>

Obra de danza interactiva "Violenta Ternura" (2014)

Producción Artística, Obra

EWELINA BAKALA , Lía Spatakis , Luciano Álvarez , Martín Barceló , Carlos Borthagaray , Francis

Torena , Mariana Torres , Marcos Umpiérrez

Violenta ternura es una performance de Danza, en el que trabajan bailarines de 23 a 72 años.

Investigamos con música en vivo y videos interactivos.

País: Uruguay

Palabras clave: performance aumentada danza interactiva

Áreas de conocimiento:

Humanidades / Arte / Estudios de Performance Artística / Performance aumentada

Ingeniería y Tecnología / Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Electrónica e Ingeniería de la Información /

Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Electrónica e Ingeniería de la Información / Interacción persona-computadora

<https://vimeo.com/100032402>

OTRAS PRODUCCIONES

ORGANIZACIÓN DE EVENTOS

sumo.uy (2023)

EWELINA BAKALA

Concurso

Sub Tipo: Otra

Lugar: Uruguay

Idioma: Español

Medio divulgación: Internet

Duración: 1 semanas

Evento itinerante: SI

Institución Promotora/Financiadora: Facultad de Ingeniería

Palabras clave: robótica educativa

Áreas de conocimiento:

Ingeniería y Tecnología / Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Electrónica e Ingeniería de la Información /

Control Automático y Robótica / Robótica educativa

sumo.uy (2022)

EWELINA BAKALA

Concurso

Sub Tipo: Otra

Lugar: Uruguay

Idioma: Español

Web: <https://sumo.uy/>

Duración: 1 semanas

Evento itinerante: SI

Segundo Workshop en Sistemas Ciber-Físicos: Gemelos Digitales para los Sistemas Ciber-Físicos (2022)

EWELINA BAKALA

Otro

Sub Tipo: Organización

Lugar: Uruguay ,Instituto de Computación Montevideo

Idioma: Español

Medio divulgación: Otros

Web: <https://www.fing.edu.uy/inco/grupos/mina/wscf2022/>

Duración: 1 semanas

Evento itinerante: SI

Institución Promotora/Financiadora: Facultad de Ingeniería

Información adicional: El evento fue organizado por Grupo MINA del Instituto de Computación. Lo que buscaba fue generar una instancia de intercambio de experiencias y conocimiento sobre los gemelos digitales desde la academia y la industria. La actividad fue abierto y de libre acceso y estaba dirigida a estudiantes de grado, posgrado, profesionales y entusiastas de la tecnología. En el marco del workshop se dictará un curso de posgrado y educación permanente "Principios de Simulación para Sistemas Ciber-Físicos y Gemelos Digitales".

sumo.uy (2021)

EWELINA BAKALA

Concurso

Sub Tipo: Otra

Lugar: Uruguay ,Facultad de Ingeniería Mononveideo

Idioma: Español

Medio divulgación: Otros

Web: <https://sumo.uy/>

Duración: 1 semanas

Evento itinerante: SI

Institución Promotora/Financiadora: Facultad de Ingeniería

Palabras clave: robótica educativa

Areas de conocimiento:

Ingeniería y Tecnología / Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Electrónica e Ingeniería de la Información /

Control Automático y Robótica / Robótica educativa

Evaluaciones

EVALUACIÓN DE PROYECTOS

COMITÉ EVALUACIÓN DE PROYECTOS

Comité de Evaluación y Seguimiento del Fondo Sectorial de Educación de la ANII y Fundación Ceibal (2025)

Sector Gobierno/Público / Agencia Nacional de Investigación e Innovación / Agencia Nacional de Investigación e Innovación / Fondo Sectorial de Educación - "Inclusión digital: educación con nuevos horizontes", Uruguay

Cantidad: De 5 a 20

EVALUACIÓN DE PUBLICACIONES

REVISIONES

International Journal of Human-Computer Interaction (2025)

Tipo de publicación: Revista

Cantidad: Menos de 5

Evalúa un artículo en 2025.

Computers & Education Journal (2023 / 2025)

Tipo de publicación: Revista

Cantidad: Menos de 5

Evalua un artículo en 2023 y en 2025.

The International Journal of Child-Computer Interaction (2020)

Tipo de publicación: Revista

Cantidad: Menos de 5

The International Journal of Child-Computer Interaction sirve como un foro para comunicar investigaciones originales y de alta calidad sobre la interacción niño-computadora y el diseño de

interacción y niños. IJCCI emplea un proceso de revisión simple ciego, utilizando un mínimo de dos (2) revisores.

EVALUACIÓN DE EVENTOS Y CONGRESOS

ACM Designing Interactive Systems (DIS) (2024)

Revisiones

Evalua un artículo completo en 2024.

ACM Interaction Design and Children (IDC) Conference (2022 / 2025)

Revisiones

Association for Computing Machinery

Evalua dos artículos en 2022, un artículo en 2023, dos artículos en 2024, uno en 2025.

URUCON-2017 (2017 / 2017)

Revisiones

Uruguay

IEEE Uruguay Section

Subrevisora de un artículo.

EVALUACIÓN DE PREMIOS

Premio ganador del Concurso de cortometrajes "Mujeres en la ciencia, tecnología, ingeniería y matemáticas" (2017)

Comité de asignación de premios y concursos

Uruguay

Cantidad: Mas de 20

UNESCO

Tribunal del concurso de cortometrajes "Mujeres en la ciencia, tecnología, ingeniería y matemáticas".

EVALUACIÓN DE CONVOCATORIAS CONCURSABLES

Llamado a aspirantes para la contratación de un cargo Tipo I Básico, de Ayudante gr. 1 de 15 horas semanales para el Laboratorio de Medios del Instituto de Computación (INCO) - proyecto ANII (2017)

Comité evaluador

Uruguay

Cantidad: Menos de 5

Facultad de Ingeniería

Llamado a aspirantes para la contratación de un cargo Tipo I Básico, de Ayudante gr. 1 de 15 horas semanales para el Laboratorio de Medios del Instituto de Computación (INCO) - CSEAM (2017)

Comité evaluador

Uruguay

Cantidad: Menos de 5

Facultad de Ingeniería

JURADO DE TESIS

Maestría en Ciencias Cognitivas (2025)

Jurado de mesa de evaluación de tesis

Sector Educación Superior/Público / Universidad de la República / Centro Interdisciplinario en Cognición para la Enseñanza y el Aprendizaje / Maestría en Ciencias Cognitivas , Uruguay

Nivel de formación: Maestría

15.12.2025 "Evaluación del nivel de logro alcanzado por los estudiantes del programa de Pensamiento Computacional de Ceibal.", tesis de María Eugenia Curi.

Ingeniería en Computación (2017)

Jurado de mesa de evaluación de tesis
Sector Educación Superior/Público / Universidad de la República / Facultad de Ingeniería / Instituto de Computación , Uruguay
Nivel de formación: Grado
Proyectos evaluados: - Climb the Cinacina: Un videojuego para la enseñanza de inglés (01/09/25) - Generación de shaders utilizando large language models (01/04/25) - Herramienta para la gestión de la producción de hongos orientada a pequeños y medianos productores (19/02/24) - Exploración Robótica Colaborativa de Interiores (29/09/23) - Extensión de los cuerpos 3D representables en el lenguaje MateFun (14/08/23) - Evaluación y Simplificación de textos para enseñanza de Inglés (20/09/22) - MateFun Infantil 2.0 (25/03/22) - EMMY (20/08/21) - Dispositivo de asistencia ante el congelamiento de la marcha en pacientes con Parkinson (21/12/20) - MateFun Infantil Aplicación Android (18/12/20) - Análisis de Interacciones en Entornos Educativos mediante Bases de Datos Orientadas a Grafos y Herramientas de Analítica del Aprendizaje Social (08/12/20) - MATEFUN infantil - plataforma web (30/10/20) - Identificación de Discurso de Odio en Redes Sociales (28/07/20) - Planificación de la Producción con Retornos y Consideraciones Medioambientales (01/04/20) - Localización Indoor Basada en Wi-Fi (12/04/19) - Planificación de la producción y distribución de mercadería (22/02/18) - Generación de música y letra utilizando aprendizaje profundo (07/09/17) - Resolución de ecuaciones por métodos aritméticos en enseñanza media (30/08/17) - Robot Mascota: API de sentido del entorno (27/07/17) - Integración de técnicas de interacción natural y multitáctil (08/06/17)

Formación de RRHH

TUTORÍAS CONCLUIDAS

GRADO

Diseño de una interfaz tangible de programación para Robotito utilizando tecnología RFID (2023 - 2024)

Tesis/Monografía de grado
Sector Educación Superior/Público / Universidad de la República / Facultad de Ingeniería / Instituto de Computación , Uruguay
Programa: Ingeniería en Computación
Tipo de orientación: Cotutor en pie de igualdad (EWELINA BAKALA , Visca, J.)
Nombre del orientado: Federico Silveira
País: Uruguay
Palabras Clave: robótica educativa interacción persona-computadora
Areas de conocimiento:
Ingeniería y Tecnología / Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Electrónica e Ingeniería de la Información / Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Electrónica e Ingeniería de la Información / Interacción persona-computadora
Ingeniería y Tecnología / Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Electrónica e Ingeniería de la Información / Control Automático y Robótica / Robótica educativa

Extensión de Robotito mediante visión con un dispositivo móvil (2019 - 2023)

Tesis/Monografía de grado
Sector Educación Superior/Público / Universidad de la República / Facultad de Ingeniería / Instituto de Computación , Uruguay
Programa: Ingeniería en Computación
Tipo de orientación: Cotutor en pie de igualdad (EWELINA BAKALA , Marzoa M. , Visca, J.)
Nombre del orientado: Ramiro Moreira
País: Uruguay
Palabras Clave: interacción niño-robot visión por computadora
Areas de conocimiento:
Ingeniería y Tecnología / Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Electrónica e Ingeniería de la Información / Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Electrónica e Ingeniería de la Información / Robótica educativa

Diseño de la interfaz de configuración de Robotito para usuarios no-programadores (2020 - 2022)

Tesis/Monografía de grado
Sector Educación Superior/Público / Universidad de la República / Facultad de Ingeniería / Instituto de Computación , Uruguay
Programa: Ingeniería en Computación
Tipo de orientación: Cotutor en pie de igualdad (EWELINA BAKALA , Gonzalo Tejera López)

Nombre del orientado: Santiago Hitta

País: Uruguay

Palabras Clave: interacción persona-computadora usabilidad robot

Áreas de conocimiento:

Ingeniería y Tecnología / Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Electrónica e Ingeniería de la Información / Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Electrónica e Ingeniería de la Información / Interacción persona-computadora

Modelado y visualización de los datos de la Intendencia de Montevideo usando D3.js

Tesis/Monografía de grado

Sector Educación Superior/Público / Universidad de la República / Facultad de Ingeniería / Instituto de Computación , Uruguay

Tipo de orientación: Cotutor en pie de igualdad

Nombre del orientado: Santiago Bianchi, Agustín Prado

País: Uruguay

Palabras Clave: d3 visualización de datos interacción persona-computadora

Áreas de conocimiento:

Ingeniería y Tecnología / Otras Ingenierías y Tecnologías / Otras Ingenierías y Tecnologías / Ingeniería en Computación

Desarrollo de soluciones interactivas para la danza

Tesis/Monografía de grado

Sector Educación Superior/Público / Universidad de la República / Facultad de Ingeniería , Uruguay

Programa: Ingeniería en Computación

Tipo de orientación: Cotutor en pie de igualdad

Nombre del orientado: Ismael Pisano, Gonzalo Rosso

País: Uruguay

Palabras Clave: creación multimedia interacción persona-computadora performance digital

Áreas de conocimiento:

Ingeniería y Tecnología / Otras Ingenierías y Tecnologías / Otras Ingenierías y Tecnologías / Ingeniería en Computación

Portal de accesibilidad del Plan Ibirapitá

Tesis/Monografía de grado

Sector Educación Superior/Público / Universidad de la República / Facultad de Ingeniería , Uruguay

Programa: Ingeniería en Computación

Tipo de orientación: Cotutor en pie de igualdad

Nombre del orientado: Luciano Montero Videla, Inés Saint Martin, Alejandro Miguel Andriani

País: Uruguay

Áreas de conocimiento:

Ingeniería y Tecnología / Otras Ingenierías y Tecnologías / Otras Ingenierías y Tecnologías / Ingeniería en Computación

Instrumentos pedagógicos interactivos para la Unidad Curricular Desigualdad y Pobreza

Tesis/Monografía de grado

Sector Educación Superior/Público / Universidad de la República / Facultad de Ingeniería , Uruguay

Tipo de orientación: Tutor único o principal

Nombre del orientado: Matías Nieves

País: Uruguay

Palabras Clave: espacios interactivos de aprendizaje animación svg

Áreas de conocimiento:

Ciencias Naturales y Exactas / Ciencias de la Computación e Información / Ciencias de la Computación / Entornos interactivos web

Telepresencia Aplicada

Tesis/Monografía de grado

Sector Educación Superior/Público / Universidad de la República / Facultad de Ingeniería , Uruguay

Tipo de orientación: Cotutor en pie de igualdad

Nombre del orientado: Sebastián Macías, Fernando Caride, Salvador Calvo

País: Uruguay

TUTORÍAS EN MARCHA

GRADO

Diseño y desarrollo de un robot educativo con procesamiento de imágenes (2025)

Tesis/Monografía de grado
Sector Educación Superior/Público / Universidad de la República / Facultad de Ingeniería / Instituto de Computación , Uruguay
Programa: Ingeniería en Computación
Tipo de orientación: Cotutor en pie de igualdad (EWELINA BAKALA , Visca, J.)
Nombre del orientado: Nadia Verdier Lemo, Facundo Cardozo Hundewadt, Joaquín Sanson, Luis Felipe Zamora
País/Idioma: Uruguay,
Palabras Clave: robótica educativa interacción persona-computadora
Areas de conocimiento:
Ciencias Naturales y Exactas / Ciencias de la Computación e Información / Ciencias de la Computación / Interacción persona-computadora
Ingeniería y Tecnología / Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Electrónica e Ingeniería de la Información / Control Automático y Robótica / Robótica educativa
Ingeniería y Tecnología / Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Electrónica e Ingeniería de la Información / Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Electrónica e Ingeniería de la Información / Interacción persona-computadora
Ciencias Sociales / Ciencias de la Educación / Educación General / Tecnologías de información y comunicación en la educación

Diseño y desarrollo de un robot con corrección de trayectoria (2025)

Tesis/Monografía de grado
Sector Educación Superior/Público / Universidad de la República / Facultad de Ingeniería / Instituto de Computación , Uruguay
Programa: Ingeniería en Computación
Tipo de orientación: Cotutor en pie de igualdad (EWELINA BAKALA , Visca, J.)
Nombre del orientado: German Cabarro Rubil, Enrique Joel Rodríguez Ayala, Guillermo Lara Brum
País/Idioma: Uruguay,
Palabras Clave: robótica educativa interacción persona-computadora
Areas de conocimiento:
Ciencias Naturales y Exactas / Ciencias de la Computación e Información / Ciencias de la Computación / Interacción persona-computadora
Ingeniería y Tecnología / Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Electrónica e Ingeniería de la Información / Control Automático y Robótica / Robótica educativa
Ingeniería y Tecnología / Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Electrónica e Ingeniería de la Información / Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Electrónica e Ingeniería de la Información / Interacción persona-computadora

Otros datos relevantes

PRESENTACIONES EN EVENTOS

Jornadas Uruguayas de Ciencias de la Computación (2025)

Otra
Dicta charla "Robótica educativa en la primera infancia: experiencias locales e internacionales en estimulación de desarrollo de pensamiento computacional usando robots." en el workshop de Robótica Autónoma
Uruguay
Tipo de participación: Expositor oral
Carga horaria: 6
Nombre de la institución promotora: Instituto de Computación de la Facultad de Ingeniería, Universidad de la República, Uruguay
Alcance geográfico: Nacional
Areas de conocimiento:
Ciencias Naturales y Exactas / Ciencias de la Computación e Información / Ciencias de la Computación / Interacción persona-computadora
Ingeniería y Tecnología / Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Electrónica e Ingeniería de la Información / Control Automático y Robótica / Robótica educativa
Ingeniería y Tecnología / Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Electrónica e Ingeniería de la Información / Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Electrónica e Ingeniería de la Información / Interacción persona-computadora

INTERACCIÓN 2024 - XXIV edición del Congreso Internacional de Persona-Ordenador (2024)

Congreso
Demo "Robotito 2.0: Avances en interacción y usabilidad"
España
Tipo de participación: Otros

I Congreso Uruguayo de Ciencias Cognitivas & II Simposio de Educación, Cognición y Neurociencia (2021)

Congreso
Co-organiza el simposio "CETA: Manipulables en la era digital"
Uruguay
Tipo de participación: Expositor oral
Carga horaria: 5
Nombre de la institución promotora: Sociedad Uruguaya de Ciencias Cognitivas y del Comportamiento Palabras Clave: Interacción persona-compuadora Educación
Areas de conocimiento:
Ingeniería y Tecnología / Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Electrónica e Ingeniería de la Información / Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Electrónica e Ingeniería de la Información / Interacción persona-computadora

I Congreso Uruguayo de Ciencias Cognitivas & II Simposio de Educación, Cognición y Neurociencia (2021)

Congreso
Educational robotics in early childhood
Uruguay
Tipo de participación: Poster
Carga horaria: 5
Nombre de la institución promotora: Sociedad Uruguaya de Ciencias Cognitivas y del Comportamiento Palabras Clave: Robótica educativa Interacción persona-computadora
Areas de conocimiento:
Ingeniería y Tecnología / Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Electrónica e Ingeniería de la Información / Control Automático y Robótica / Robótica educativa
Ingeniería y Tecnología / Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Electrónica e Ingeniería de la Información / Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Electrónica e Ingeniería de la Información / Interacción persona-computadora

sumo.uy (2020)

Otra
Dicta charla "Uso de robots para estimular el pensamiento computacional en educación inicial"
Uruguay
Tipo de participación: Expositor oral
Carga horaria: 5
Nombre de la institución promotora: Facultad de Ingeniería Palabras Clave: Robótica educativa
Areas de conocimiento:
Ingeniería y Tecnología / Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Electrónica e Ingeniería de la Información / Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Electrónica e Ingeniería de la Información / Robótica educativa

XXXI Congreso Asociación Latinoamericana de Sociología (2017)

Congreso
Co-autora de la ponencia "Televisión e interactividad: alternativas técnicas y escenarios socioculturales"
Uruguay
Tipo de participación: Otros
Carga horaria: 10
Nombre de la institución promotora: Asociación Latinoamericana de Sociología

22nd International Symposium on Electronic Art (2016)

Congreso
"MAVi: Movement Aesthetic Visualization Tool for Dance Video Prototyping" - Trabajo en progreso
China

Tipo de participación: Otros
Carga horaria: 5 El trabajo fue presentado por el colaborador Dr. Philippe Pasquier.

22nd International Symposium on Electronic Art (2016)

Congreso
"Internal" - Artist Talk
China
Tipo de participación: Otros
Carga horaria: 5 El trabajo fue presentado por el colaborador Dr. Philippe Pasquier.

Ingeniería de Muestra 2015 (2015)

Otra
Co-creadora del show de cierre Ingeniería de Muestra 2015
Uruguay
Tipo de participación: Otros
Carga horaria: 12
Nombre de la institución promotora: Facultad de Ingeniería

Festival de arte y ciencia «Equinoccio» (2015)

Otra
Festival de arte y ciencia
Uruguay
Tipo de participación: Otros
Carga horaria: 4 Palabras Clave: performance digital
Áreas de conocimiento:
Ingeniería y Tecnología / Otras Ingenierías y Tecnologías / Otras Ingenierías y Tecnologías /
Performance Digital

Ingeniería de Muestra 2014 (2014)

Otra
Co-creadora del show de cierre Ingeniería de Muestra 2014
Uruguay
Tipo de participación: Otros
Carga horaria: 12
Nombre de la institución promotora: Facultad de Ingeniería

JURADO/INTEGRANTE DE COMISIONES EVALUADORAS DE TRABAJOS ACADÉMICOS

Climb the Cinacina: Un videojuego para la enseñanza de inglés (2025)

Candidato: Andrés Perez, Nicolás Bermúdez y Paula Cianelli
Tipo Jurado: Tesis/Monografía de grado
EWELINA BAKALA, Belén Brandino, Ignacio Sastre
Ingeniería en Computación / Sector Educación Superior/Público / Universidad de la República /
Facultad de Ingeniería / Uruguay
País: Uruguay
Idioma: Español

Evaluación del nivel de logro alcanzado por los estudiantes del programa de Pensamiento Computacional de Ceibal. (2025)

Candidato: María Eugenia Curi
Tipo Jurado: Tesis de Maestría
EWELINA BAKALA, PIREZ, A. C., CABANA, A.
Maestría en Ciencias Cognitivas / Sector Educación Superior/Público / Universidad de la República /
Centro Interdisciplinario en Cognición para la Enseñanza y el Aprendizaje / Uruguay
País: Uruguay
Idioma: Español
Palabras Clave: Pensamiento computacional
Áreas de conocimiento:
Ciencias Sociales / Ciencias de la Educación / Educación General / Tecnologías de información y
comunicación en la educación

Generación de shaders utilizando large language models (2025)

Candidato: Santiago Ferrando

Tipo Jurado: Tesis/Monografía de grado
EWELINA BAKALA , E. FERNÁNDEZ , MARCOS UMPIÉRREZ
Ingeniería en Computación / Sector Educación Superior/Público / Universidad de la República /
Facultad de Ingeniería / Uruguay
País: Uruguay
Idioma: Español
Palabras Clave: shaders LLMs

Herramienta para la gestión de la producción de hongos orientada a pequeños y medianos productores (2024)

Candidato: Emiliano Botti, Felipe Facio
Tipo Jurado: Tesis/Monografía de grado
EWELINA BAKALA , Raquel Sosa , SR. CHRISTIAN CLARK
Ingeniería en Computación / Sector Educación Superior/Público / Universidad de la República /
Facultad de Ingeniería / Uruguay
País: Uruguay
Idioma: Español
Áreas de conocimiento:
Ciencias Naturales y Exactas / Ciencias de la Computación e Información / Ciencias de la
Computación / Interacción persona-computadora

Exploración Robótica Colaborativa de Interiores (2023)

Candidato: Ricardo Ercoli, Fausto Navadian, Joaquín Urrisa
Tipo Jurado: Tesis/Monografía de grado
EWELINA BAKALA , MARTIN LLOFRIU
Ingeniería en Computación / Sector Educación Superior/Público / Universidad de la República /
Facultad de Ingeniería / Uruguay
País: Uruguay
Idioma: Español
Palabras Clave: Robótica Colaboración Exploración
Áreas de conocimiento:
Ingeniería y Tecnología / Ingeniería Eléctrica, Ingeniería Electrónica e Ingeniería de la Información /
Control Automático y Robótica / Robótica colaborativa

Extensión de los cuerpos 3D representables en el lenguaje MateFun (2023)

Candidato: Dara Leslie Silvera Martínez, Nicolás Cámara López
Tipo Jurado: Tesis/Monografía de grado
EWELINA BAKALA , Calderón, G. , Juan García-Garland
Ingeniería en Computación / Sector Educación Superior/Público / Universidad de la República /
Facultad de Ingeniería / Uruguay
País: Uruguay
Idioma: Español

MateFun Infantil 2.0 (2022)

Candidato: Federico Luongo, Stéfano Pesamosca, Emiliano San Román
Tipo Jurado: Tesis/Monografía de grado
EWELINA BAKALA , LIBERTAD TANSINI , Gustavo Guimeras
Ingeniería en Computación / Sector Educación Superior/Público / Universidad de la República /
Facultad de Ingeniería / Uruguay
País: Uruguay
Idioma: Español

Evaluación y Simplificación de textos para enseñanza de Inglés (2022)

Candidato: Facundo Ruiz, Andrés Noel
Tipo Jurado: Tesis/Monografía de grado
EWELINA BAKALA , WONSEVER, D. , ME
Ingeniería en Computación / Sector Educación Superior/Público / Universidad de la República /
Facultad de Ingeniería / Uruguay
País: Uruguay
Idioma: Español

EMMY (2021)

Candidato: Verónica Bentancor, Gastón Barreto

Tipo Jurado: Tesis/Monografía de grado
EWELINA BAKALA , LAURA GONZÁLEZ , DA ROSA, S.
Ingeniería en Computación / Sector Educación Superior/Público / Universidad de la República /
Facultad de Ingeniería / Uruguay
País: Uruguay
Idioma: Español

Dispositivo de asistencia ante el congelamiento de la marcha en pacientes con Parkinson (2020)

Candidato: Guillermo Trinidad
Tipo Jurado: Tesis/Monografía de grado
EWELINA BAKALA , FEDERICO ANDRADE , E. FERNÁNDEZ
Ingeniería en Computación / Sector Educación Superior/Público / Universidad de la República /
Facultad de Ingeniería / Uruguay
País: Uruguay
Idioma: Español

MateFun Infantil Aplicación Android (2020)

Candidato: Pedro Nicolás Chiaramello, Ana Lucía Etchart, Maximiliano Poses
Tipo Jurado: Tesis/Monografía de grado
EWELINA BAKALA , REGINA MOTZ , DA ROSA, S.
Ingeniería en Computación / Sector Educación Superior/Público / Universidad de la República /
Facultad de Ingeniería / Uruguay
País: Uruguay
Idioma: Español

Análisis de Interacciones en Entornos Educativos mediante Bases de Datos Orientadas a Gráfos y Herramientas de Analítica del Aprendizaje Social (2020)

Candidato: Diego Bartolomé, Juan Carriquiry, Mathias Mendes Lopes
Tipo Jurado: Tesis/Monografía de grado
EWELINA BAKALA , Moscatelli, Sandro , ADRIANA MAROTTA
Ingeniería en Computación / Sector Educación Superior/Público / Universidad de la República /
Facultad de Ingeniería / Uruguay
País: Uruguay
Idioma: Español

MATEFUN infantil - plataforma web (2020)

Candidato: Lucía Labat, Felipe Parodi
Tipo Jurado: Tesis/Monografía de grado
EWELINA BAKALA , LAURA GONZÁLEZ , DA ROSA, S.
Ingeniería en Computación / Sector Educación Superior/Público / Universidad de la República /
Facultad de Ingeniería / Uruguay
País: Uruguay
Idioma: Español

Identificación de Discurso de Odio en Redes Sociales (2020)

Candidato: Lucas Kunc, Manuel Saravia
Tipo Jurado: Tesis/Monografía de grado
EWELINA BAKALA , WONSEVER, D. , MONCECCHI, GUILLERMO
Ingeniería en Computación / Sector Educación Superior/Público / Universidad de la República /
Facultad de Ingeniería / Uruguay
País: Uruguay
Idioma: Español

Planificación de la Producción con Retornos y Consideraciones Medioambientales (2020)

Candidato: Diego MOLINA, Paula MARTÍNEZ VIZOSO, Luciana VIDAL JAUREGUY
Tipo Jurado: Tesis/Monografía de grado
EWELINA BAKALA , LIBERTAD TANSINI , Moscatelli, Sandro
Ingeniería en Computación / Sector Educación Superior/Público / Universidad de la República /
Facultad de Ingeniería / Uruguay
País: Uruguay
Idioma: Español

Localización Indoor Basada en Wi-Fi (2019)

Candidato: Antonio Bracco, Federico Grunwald, Agustín Navcevich
Tipo Jurado: Tesis/Monografía de grado
EWELINA BAKALA , M. SIMON , PABLO MUSÉ , MATIAS RICHART
Ingeniería en Computación / Sector Educación Superior/Público / Universidad de la República /
Facultad de Ingeniería / Uruguay
País: Uruguay
Idioma: Español

Planificación de la producción y distribución de mercadería (2018)

Candidato: Francisco Panzera, Emiliano Hernández
Tipo Jurado: Tesis/Monografía de grado
EWELINA BAKALA , VIERA, O. , CANCELA, HÉCTOR
Ingeniería en Computación / Sector Educación Superior/Público / Universidad de la República /
Facultad de Ingeniería / Uruguay
País: Uruguay
Idioma: Español

Generación de música y letra utilizando aprendizaje profundo (2017)

Candidato: Santiago Perez Toledo, Fernando Medina Suarez , Sergio Bonilla Morales
Tipo Jurado: Tesis/Monografía de grado
EWELINA BAKALA , WONSEVER, D. , Luis Chiruzzo
Ingeniería en Computación / Sector Educación Superior/Público / Universidad de la República /
Facultad de Ingeniería / Uruguay
País: Uruguay
Idioma: Español

Resolución de ecuaciones por métodos aritméticos en enseñanza media (2017)

Candidato: Camila Roji, Martin Poli
Tipo Jurado: Tesis/Monografía de grado
EWELINA BAKALA , Alejandro Augusto Blanco Cepeda
Ingeniería en Computación / Sector Educación Superior/Público / Universidad de la República /
Facultad de Ingeniería / Uruguay
País: Uruguay
Idioma: Español

Robot Mascota: API de sensado del entorno (2017)

Candidato: Johann Perez, Henry Tironi, Diego Berrueta
Tipo Jurado: Trabajo de conclusión de curso de Grado
EWELINA BAKALA , Prada J.J., BENAVIDES, F.
Sector Educación Superior/Público / Universidad de la República / Facultad de Ingeniería / Uruguay
País: Uruguay
Idioma: Español

Integración de técnicas de interacción natural y multitáctil (2017)

Candidato: VANESSA DAHIANA BERAZATEGUI SILVA, MATIAS NASSI CORREA
Tipo Jurado: Tesis/Monografía de grado
EWELINA BAKALA
Ingeniería en Computación / Sector Educación Superior/Público / Universidad de la República /
Facultad de Ingeniería / Uruguay
País: Uruguay
Idioma: Español

CONSTRUCCIÓN INSTITUCIONAL

Entre febrero de 2023 y marzo 2025 miembro de la Comisión Edilicia del Instituto de Computación.
A partir del marzo 2025 representante (suplente) del orden docente de Facultad de Ingeniería ante la
Comisión de Carrera Licenciatura en Ingeniería de Medios.

Indicadores de producción

Proyectos Investigación Desarrollo	11
Docencia	16
Extensión	21
Pasantía	1
PRODUCCIÓN BIBLIOGRÁFICA	24
Artículos publicados en revistas científicas	5
Completo	5
Trabajos en eventos	19
PRODUCCIÓN TÉCNICA	12
Productos tecnológicos	8
Otros tipos	4
EVALUACIONES	11
Evaluación de proyectos	1
Evaluación de eventos	3
Evaluación de publicaciones	3
Evaluación de convocatorias concursables	2
Jurado de tesis	2
FORMACIÓN RRHH	10
Tutorías/Orientaciones/Supervisiones concluidas	8
Tesis/Monografía de grado	8
Tutorías/Orientaciones/Supervisiones en marcha	2
Tesis/Monografía de grado	2