

Editorial

La Universidad Autónoma de Bucaramanga y los miembros del Comité Editorial de la Revista Colombiana de Computación, se complacen en presentar esta nueva edición de la Revista con un total de diez artículos y un documento de reflexión sobre líneas de investigación en Human-Computer Interaction, elaborado por el Capítulo de HCI de la Sociedad Colombiana de Computación. Con esta edición celebramos el 20 Aniversario de la RCC, y la indexación de la Revista en Scopus. Esperamos que los artículos de esta edición sean del agrado de nuestros lectores, y que contribuyan en el desarrollo de sus investigaciones.

Yousef y Collazos, presentan un modelo que pretende servir como guía de referencia para la construcción de organizaciones orientadas al conocimiento, definiendo la organización orientada al conocimiento, mostrando soluciones de gestión del conocimiento, y su evolución y evaluación para establecer un proceso de mejora.

Figueroa y Medina Cortés, elaboraron un prototipo que permite la finalización de tareas básicas para fines educativos y de entrenamiento, en un ambiente de realidad virtual. Para tal fin, se centraron en las pruebas realizadas al prototipo para definir la interacción más usable a criterio de los participantes del experimento.

Revelo-Sánchez et al. presentan una propuesta de actividad colaborativa a implementarse como apoyo en la enseñanza de cursos iniciales de Programación en el ámbito universitario, la cual basa su diseño colaborativo en la utilización de patrones y ThinkLets.

Bolaños González et al. proponen la aplicación del método general de construcción de teoría en disciplinas aplicadas, establecido por Swanson y Chermack, para generar estrategias orientadas a mantener activas las habilidades cognitivas y psicomotoras de los adultos mayores.

Heredía-Gómez et al. desarrollaron una herramienta portable, de bajo costo, y hecha a medida, la cual hace uso de una red neuronal convolucional para indicar si una mazorca de cacao se encuentra en el momento oportuno para ser cosechada.

Nava-García et al. describen el proceso llevado a cabo para el desarrollo de una interfaz funcional a partir de tecnologías para el modelado 3D y diseño de interfaces para un sistema *Infotainment*, el cual proporciona una retroalimentación visual al usuario que permite comprender lo que sucede en un vehículo.

Domínguez-Báez et al. establecieron las primeras aproximaciones contextuales para el desarrollo de un framework enfocado en el diseño de sistemas *Infotainment* automotrices.

D'Angelo explora una posible contribución de las investigaciones sobre razonamiento analógico al problema de la transferencia en programación -en la transición entre el aprendizaje de conceptos en la escuela media y su aplicación en la universidad.

Guzmán et al. presentan una definición subjetiva del término *Driver eXperience (DX)*, y un conjunto de factores para tener en cuenta a fin de mejorar la relación vehículo-conductor, y así, brindarle al usuario una aproximación más comprensiva.

Caiza et al. a partir de una meta-revisión sistemática de la literatura resuelven algunos interrogantes relacionados con la definición, ciclo de vida, e impacto de las noticias falsas

Nos gustaría agradecer a todos los autores que enviaron sus artículos a la Revista. También queremos expresar nuestro agradecimiento a los evaluadores, y a la Sociedad Colombiana de Computación por su apoyo invaluable. Finalmente, hacemos extensa nuestra invitación a la comunidad científica en Computación a continuar presentando los resultados derivados de proyectos de investigación.

Bucaramanga, diciembre de 2020

Diana Teresa Parra Sánchez

Editora de la Revista Colombiana de Computación
Universidad Autónoma de Bucaramanga
Bucaramanga, Colombia
Correo electrónico: dparra486@unab.edu.co