|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **ID\_ART** | **Autores** | **Título** | **Año** | **Resumen** |
| 78 | Milicchio F., Rose R., Bian J., Min J., Prosperi M. | Programación visual para análisis de datos de secuenciación de próxima generación. | 2016 | Antecedentes: las tecnologías de secuenciación de alto rendimiento o de próxima generación (NGS) se han convertido en un marco experimental establecido y asequible en biológicos y médicociencias para toda la investigación básica y traslacional. Procesar y analizar datos NGS es un desafío. Los datos de NGS son grandes, heterogéneos, escasos y propensos a errores. Aunque en la última década ha surgido una gran cantidad de herramientas para el análisis de datos NGS, (i)softwareel desarrollo aún está rezagado con respecto a las capacidades de generación de datos, y (ii) existe una brecha "cultural" entre el usuario final y el desarrollador. Texto: genéricosoftwareLas bibliotecas de plantillas desarrolladas específicamente para NGS pueden ayudar a resolver el primer problema, mientras que el acoplamiento de las bibliotecas de plantillas con la programación visual puede ayudar con el segundo. Aquí examinamos el estado del arte de bajo nivelsoftwarebibliotecas implementadas específicamente para NGS y herramientas gráficas para análisis NGS. Un entorno de desarrollo ideal para NGS debe ser modular (con una interfaz de biblioteca nativa), escalable en métodos computacionales (es decir, serie, multiproceso, distribuido), transparente (independiente de la plataforma), interoperable (con externosoftwareinterfaz) y utilizable (a través de una interfaz gráfica de usuario intuitiva). Estas características deberían facilitar tanto la ejecución de canalizaciones NGS estandarizadas como el desarrollo de nuevos flujos de trabajo basados ​​en los avances tecnológicos o las necesidades de los usuarios. Discutimos en detalle el potencial de un marco computacional que combina la programación genérica de plantillas y la programación visual que aborda todas las limitaciones actuales. Conclusión: a largo plazo, una adecuada, bien desarrollada (aunque no necesariamente única)softwareEl marco cerrará la brecha actual entre la generación de datos y la prueba de hipótesis. Esto eventualmente facilitará el desarrollo de nuevas herramientas de diagnóstico integradas en la rutina.saludcuidado. © 2016 Milicchio et al. |
| 79 | Militello LG, Saleem JJ, Borders MR, Sushereba CE, Haverkamp D., Wolf SP, Doebbeling BN | Diseño de apoyo para la toma de decisiones de detección del cáncer colorrectal: una empresa de ingeniería cognitiva | 2016 | La adopción del apoyo a la decisión clínica ha sido limitada. Las barreras importantes incluyen un énfasis en los enfoques algorítmicos para el soporte de decisiones que no se alinean bien con el flujo de trabajo clínico y las estrategias de decisión humana, y el gasto y el desafío de desarrollar, implementar y refinar las características de soporte de decisiones en la electrónica existentesaludregistros (EHR). Aplicamos un diseño centrado en la decisión para crear un modularsoftwareaplicación para apoyar a los médicos en el manejo y seguimiento de la detección del cáncer colorrectal. El uso del diseño centrado en la decisión facilita una comprensión profunda de los requisitos de soporte cognitivo desde la perspectiva del usuario final como base para el diseño. En este proyecto, utilizamos un proceso de diseño iterativo, que incluye observación etnográfica y análisis de tareas cognitivas, para pasar de un concepto de diseño inicial a un módulo funcionalsoftwareaplicación llamada la aplicación de detección y vigilancia. La versión beta está diseñada para trabajar con los veteranos.SaludSistema computarizado de registro de pacientes EHR (CPRS) de la Administración. Los proveedores de atención primaria que usan la versión beta de la aplicación Screening & Surveillance respondieron con mayor precisión las preguntas sobre los pacientes y encontraron información relevante más rápidamente en comparación con aquellos que usan CPRS solo. Los proveedores de atención primaria también informaron una reducción del esfuerzo mental y calificaron positivamente la aplicación de detección y vigilancia parausabilidad. © 2016, Sociedad de Factores Humanos y Ergonomía. |
| 80 | Aljaber T., Gordon N. | Evaluación de móviles salud aplicaciones educativas para salud profesionales y pacientes | 2016 | Aplicaciones móviles para salud La educación se utiliza comúnmente para apoyar a los pacientes y saludprofesionales Se requiere un marco de evaluación crítico para garantizarusabilidad y fiabilidad del móvil saludaplicaciones educativas para facilitar el ahorro de tiempo y esfuerzo para los diversos grupos de usuarios; por lo tanto, el objetivo de este documento es describir un marco para evaluar aplicaciones móviles parasaludeducación. El resultado previsto de este marco es satisfacer las necesidades y requisitos de las diferentes categorías de usuarios y mejorar el desarrollo de dispositivos móviles.salud aplicaciones educativas con software enfoques de ingeniería, mediante la creación de técnicas nuevas y más efectivas para evaluar tales software. Este artículo destaca primero la importancia de los dispositivos móvilessaludaplicaciones educativas, luego explica la necesidad de establecer un marco de evaluación para estas aplicaciones. El documento proporciona una descripción del marco de evaluación, junto con algunas métricas de evaluación específicas: un híbrido eficiente de evaluación heurística seleccionada (HE) yusabilidad factores de evaluación (UE) para permitir la determinación de la utilidad y usabilidad de saludaplicaciones móviles de educación. Finalmente, se obtuvo una explicación de los resultados iniciales para el marco utilizando una aplicación móvil Medscape. El marco propuesto: un marco de evaluación para dispositivos móvilesSalud Aplicaciones de educación: es un híbrido de cinco métricas seleccionadas de un conjunto más grande en heurística y usabilidad evaluación, filtrada en base a entrevistas de pacientes y saludprofesionales Estas cinco métricas corresponden a facetas específicas deusabilidad identificado a través de un análisis de requisitos de usuarios típicos de dispositivos móviles saludaplicaciones Estas métricas se descompusieron en 21 preguntas específicas del cuestionario, que están disponibles a solicitud del primer autor. © 2016. |
| 81 | Paz F., Pow-Sang JA | Una revisión sistemática de mapeo de usabilidad métodos de evaluación para software proceso de desarrollo | 2016 | Dado que usabilidad es uno de los aspectos más importantes de software calidad, se han desarrollado varios métodos para establecer técnicas capaces de evaluar este atributo desde las primeras fases de la softwareproceso de desarrollo. Sin embargo, la elección del método más apropiado para un escenario particular sigue siendo una decisión difícil, debido a la existencia de una gran cantidad de enfoques que se describen en la literatura para este propósito. Por lo tanto, se realizó una revisión sistemática de mapeo para identificar los más utilizadosusabilidad técnicas de evaluación en softwaredesarrollos. Se identificaron un total de 1169 estudios, de los cuales solo 215 estudios fueron seleccionados para esta revisión. Según el análisis, la mayoría de los estudios de casos establecen el uso deusabilidadcuestionarios como herramienta de evaluación. Adicionalmente,salud la informática y las aplicaciones web son las softwaredominio y tipo de aplicación que se informa con frecuencia en estas evaluaciones. Este trabajo ha permitido alcanzar resultados prometedores en esta área. Su objetivo es ser una guía para especialistas para apoyar la elección del método más adecuado para un escenario particular. © 2016 SERSC. |
| 82 | Horsky J. | Errores relacionados con CPOE | 2016 | Electrónico saludLos registros (EHR) y los sistemas de entrada de pedidos de proveedores basados ​​en computadora (CPOE) se desarrollaron en parte para reducir el riesgo de lesiones a los pacientes. Su potencial para aumentar la calidad y la seguridad de la atención está bien documentado, pero persisten las preocupaciones sobre las consecuencias del diseño, implementación o adaptación inadecuada a las prácticas y realidades establecidas del trabajo clínico. Este estudio de caso describe una sobredosis de cloruro de potasio en un paciente hospitalizado que ocurrió a pesar del uso de pedidos electrónicos. De hecho, varios aspectos importantes del evento adverso grave eran atribuibles a fallas en la interacción con un sistema que tenía muchas características funcionales y de diseño incompatibles con las comunes.usabilidadconvenciones y principios de la ingeniería cognitiva. Los errores cognitivos con el potencial de engendrar eventos adversos pueden ocurrir con relativa frecuencia cuando la tecnología de información compleja se usa de manera rutinaria en entornos de trabajo críticos para la seguridad. El riesgo de un cierto tipo de error puede reducirse efectivamente mediante el uso de prácticas de diseño seguras durantesoftwaredesarrollo, mientras que otros pueden abordarse durante la implementación y mediante el monitoreo y la evaluación periódica de procesos críticos en condiciones normales de trabajo. © Springer International Publishing Suiza 2016. |
| 83 | Konstantinidis EI, Billis AS, Mouzakidis CA, Zilidou VI, Antoniou PE, Bamidis PD | Diseño, implementación y amplia implementación piloto de FitForAll: una plataforma de ejercicio fácil de usar que mejora la condición física y la calidad de vida de las personas mayores | 2016 | Muchas plataformas han surgido como respuesta a la llamada a la tecnología de soporte activo y saludy envejecimiento. Requisitos clave para cualquier e-saludLos sistemas y cualquier explotación comercial posterior son diseños a medida y una evaluación adecuada. Este documento presenta el diseño, la implementación, el amplio despliegue y la evaluación del sistema de plataforma FitForAll (FFA) de bajo costo, ejercicio físico y juegos (exergaming)usabilidad, se explora la adherencia del usuario al ejercicio y la eficacia. El diseño de FFA se adapta a las poblaciones de edad avanzada, destilando guías y recomendaciones de la literatura. La arquitectura FFA introduce protocolos estándar de ejercicio físico en el ejercicio.softwareingeniería, así como pruebas de evaluación física estándar para la adaptabilidad aumentada a través de la intensidad de ejercicio ajustable. Esto abre el camino hacia el ejercicio de la próxima generación.software, que puede ser más automática / inteligente adaptativa. 116 usuarios de edad avanzada realizaron una prueba piloto de FFA cinco veces / semana, durante una intervención controlada de ocho semanas.Usabilidadla evaluación se realizó formalmente (cuestionarios SUS, SUMI). El grupo de control consistió en un grupo de ancianos de tamaño similar después del entrenamiento cognitivo. La eficacia se evaluó objetivamente a través de la prueba de aptitud física senior (Fullerton), y subjetivamente, a través de las comparaciones WHOQoL-BREF de pre-postintervención entre grupos. La adherencia al horario se midió mediante registros de asistencia. El puntaje global de SUMI fue de 68.33 ± 5.85%, mientras que SUS fue de 77.7. BuenousabilidadLa percepción se refleja en una adherencia relativamente alta del 82% para un programa piloto diario de dos meses. En comparación con el grupo de control, los ancianos que usan FFA mejoraron significativamente la fuerza, la flexibilidad, la resistencia y el equilibrio, al tiempo que presentan una tendencia significativa en las mejoras en la calidad de vida. Esta es la primera plataforma de ejercicio centrada en personas mayores evaluada de forma intensiva con más de 100 participantes. El uso de herramientas formales hace que los hallazgos sean comparables con otros estudios y forma un corpus de ejercicio de edad avanzada. © 2014 IEEE. |
| 84 | García-Magariño I., Palacios-Navarro G. | Un enfoque basado en modelos para construir sistemas multiagente de vida asistida ambiental personalizados para pacientes con Parkinson | 2016 | La enfermedad de Parkinson afecta a algunas personas, especialmente en los últimos años de sus vidas. Los sistemas de vida asistida ambiental pueden apoyarlos, especialmente en las etapas medias de la enfermedad. Sin embargo, estos sistemas generalmente necesitan ser personalizados para cada paciente con Parkinson. En este contexto, el trabajo actual sigue los principios de ingeniería basados ​​en modelos para lograr este desarrollo personalizado. Representa a cada paciente con un modelo. Esto se transforma en un modelo basado en agente, a partir del cual se genera un esqueleto de código de programación. Un estudio de caso ilustra este enfoque. Además, 24 ingenieros expertos en ingeniería basada en modelos, sistemas de múltiples agentes y / osaludexperimentó el enfoque actual junto con los tres trabajos más similares, mediante la implementación de sistemas reales. Algunos de estos sistemas fueron probados por pacientes con Parkinson. Los resultados mostraron que (1) el enfoque actual redujo el tiempo de desarrollo, (2) el sistema desarrollado satisfizo un mayor porcentaje de los requisitos establecidos para ciertos pacientes con Parkinson, (3) elusabilidadaumentó, (4) el rendimiento de los sistemas mejoró teniendo en cuenta el tiempo de respuesta, y (5) los desarrolladores consideraron que el metamodelo subyacente es más apropiado para el objetivo actual. © 2015 Elsevier Inc. Todos los derechos reservados. |
| 85 | Nelson SD, Del Fiol G., Hanseler H., Crouch BI, Cummins MR | Un informe de caso de requisitos de usuario de refinación para un salud panel de intercambio de información | 2016 | Antecedentes: SaludEl intercambio de información (HIE) entre los Centros de Control de Envenenamiento (PCC) y los Departamentos de Emergencia (DE) podría mejorar la atención de los pacientes envenenados. Sin embargo, los sistemas de información PCC no están diseñados para facilitar HIE con ED; por lo tanto, estamos desarrollando especialistassoftwarepara apoyar a HIE dentro del flujo de trabajo normal de PCC utilizando un diseño centrado en el usuario y prototipos rápidos. Objetivo: Describir el diseño de un panel HIE y el refinamiento de los requisitos del usuario a través de la creación rápida de prototipos. Métodos: Utilizando requisitos de usuario previamente obtenidos, diseñamos bocetos de diseños de baja fidelidad en papel con refinamiento iterativo. A continuación, diseñamos un prototipo interactivo de alta fidelidad y realizamos escenarios basadosusabilidadpruebas con usuarios finales. Se pidió a los usuarios que pensaran en voz alta mientras realizaban tareas relacionadas con la viñeta de un caso. Después de la prueba, los usuarios proporcionaron comentarios y evaluaron el prototipo utilizando el SistemaUsabilidadEscala (SUS). Resultados: Los resultados de la encuesta de tres usuarios proporcionaron comentarios útiles que luego se incorporaron al diseño. Después de lograr un diseño estable, utilizamos el propio prototipo como la especificación para el desarrollo delsoftware. Los beneficios de la creación de prototipos incluyeron tener 1) expertos en la materia muy involucrados en el diseño; 2) flexibilidad para hacer cambios rápidos, 3) la capacidad de minimizarsoftwareesfuerzos de desarrollo temprano en la etapa de diseño; 4) finalización rápida de requisitos; 5) visualización temprana de diseños; 6) y un poderoso vehículo para la comunicación del diseño a los programadores. Los desafíos incluyeron 1) tiempo y esfuerzo para desarrollar los prototipos y escenarios de casos; 2) no simulación del rendimiento del sistema; 3) no tener todas las funcionalidades propuestas disponibles en el producto final; y 4) faltan elementos de datos necesarios en el sistema de información PCC. © Schattauer 2016. |
| 86 | Von Frankenberg y Ludwigsdorff N., Peters S., Brügge B., Loftness V., Aziz A. | Visualización y control efectivos de la calidad ambiental interior en edificios inteligentes. | 2016 | Los entornos inteligentes recopilan grandes cantidades de datos de bajo nivel, pero tienden a no proporcionar estos datos de una manera accesible, fácil de usar y significativa. Dada la cantidad de tiempo que pasamos dentro de los edificios, la calidad ambiental interior tiene una fuerte influencia en nuestra productividad ysalud. Desarrollamos el sistema SmartSpaces que agrega y visualiza datos ambientales en una aplicación de teléfono inteligente. El objetivo es proporcionar acceso a estos datos para que los usuarios puedan comprender y mejorar los factores que influyen en su bienestar. Se proponen pautas de interfaz de usuario para visualizar la calidad ambiental. Describimos un estudio de caso de ocupantes en un edificio inteligente que les permite acceder a los datos. Los resultados muestran queusabilidady la transparencia aumentan la conciencia de los usuarios sobre la calidad ambiental. Esto puede conducir a un cambio de comportamiento y, por lo tanto, mejorar los usuariossaludy productividad, y optimizar el consumo de energía de los edificios. © Copyright 2016 para los trabajos individuales de los autores de los trabajos. |
| 87 | [No hay nombre de autor disponible] | Actas del taller CEUR | 2016 | El proceso contiene 40 documentos. Los temas tratados incluyen: una revisión sobre la integración deusabilidad y métodos ágiles en softwarepráctica de desarrollo; algoritmo mejorado de selección y prueba (eST): marco para diagnosticar y monitorear dolencias relacionadas; competencias que necesitan los profesores de tecnología del automóvil para desarrollar las TIC con fines de enseñanza-aprendizaje; percepción de los estudiantes sobre la evaluación de la enseñanza en línea (SET) en Nigeria; desarrollo de una aplicación de Android para monitorear PMS en estaciones de servicio; un marco para la auditoría previa y posterior a la emisión del voto para mejorar la credibilidad de los sistemas de votación electrónica (PsVCF); Big Data: un modelo informático para la extracción de conocimiento sobre la gestión de la insurgencia; un sistema de traducción multilingüe para mejorar la prestación de servicios de extensión electrónica agrícola; Capacidad forense de tarjetas SIM y evaluación de herramientas de extracción; modelado de amenazas de electrónicasaludsistemas y contramedidas atenuantes; asegurar el archivo en el sistema de computación en la nube usando encriptaciónsoftware: un análisis comparativo; un método seguro para ocultar datos confidenciales mediante criptografía y esteganografía; una técnica infalible para ocultar datos confidenciales en video comprimido usando el algoritmo LSB y RSA; y redes sociales en línea: una encuesta de uso y experiencia de riesgos entre estudiantes universitarios en el centro-norte de Nigeria. |
| 88 | Lindholm C. | Involucrar la perspectiva del usuario en un software proceso de gestión de riesgos | 2015 | Cada vez más grupos de usuarios están utilizando médicodispositivos. Los iniciadores cardíacos, por ejemplo, están disponibles en lugares públicos y son utilizados por no profesionales. Diferente móvilmédico aplicaciones, diseñadas para ayudar a las personas a administrar sus propias salud, ahora se están agregando a la médicoespectros del dispositivo. Manejo de usuariosmédicolos dispositivos cometen errores, pero al involucrar a los usuarios en el proceso de gestión de riesgos, es posible reducir el riesgo de estos errores. Este documento presenta una evaluación del valor de complementar un proceso tradicional de gestión de riesgos con una perspectiva enfatizada del usuario. UNAmédico dispositivo softwarese está diseñando el marco de gestión de riesgos, y el proceso de gestión de riesgos debe considerarse como la primera parte del marco. El objetivo principal del proceso de gestión de riesgos evaluado es integrar a los usuarios y la perspectiva del usuario en el proceso de gestión de riesgos. Los resultados indican que el uso de casos de uso como reuniones de entrada en riesgo hace que las discusiones sean más centradas, ahorrando esfuerzo y tiempo. Cuando los usuarios asisten a las reuniones de riesgos, la perspectiva del usuario y el conocimiento del dominio se incorporan al proceso, lo que afecta la identificación y la evaluación del riesgo. Los resultados también muestran que el uso deusabilidadLas pruebas aportan información valiosa al proceso de gestión de riesgos. Copyright © 2015 John Wiley & Sons, Ltd. |
| 89 | Tripp O., Pistoia M., Centonze P. | Aplicación de la privacidad sensible a la aplicación y al usuario en sistemas móviles | 2015 | La era móvil está marcada por interesantes oportunidades para la utilización de información contextual en informática. Las aplicaciones de diferentes categorías, que incluyen correo electrónico comercial y empresarial, mensajería instantánea, social, banca, seguros y venta minorista, acceden, procesan y transmiten a través de la red numerosos datos confidenciales, como la ubicación geográfica del usuario, la identificación del dispositivo, los contactos, los eventos del calendario , contraseñas ysaludregistros, así como números de tarjetas de crédito, seguridad social y cuentas bancarias. Comprender y administrar cómo una aplicación maneja los datos privados es un desafío importante. No solo hay múltiples fuentes de dichos datos (incluidas principalmente cuentas sociales, entradas de usuarios y bibliotecas de plataformas), sino también diferentes objetivos de lanzamiento (como empresas publicitarias y servidores de aplicaciones) y diferentes formas de lanzamiento (por ejemplo, contraseñas transmitidas en claro , hash o encriptado). Para los usuarios finales, y particularmente aquellos que no son expertos en tecnología, no es trivial manejar estas complejidades. En respuesta, hemos diseñado Labyrinth, un sistema para la aplicación de la privacidad. Las características únicas de Labyrinth son (i) una interfaz visual intuitiva para la configuración de la política de privacidad, que consiste en capturas de pantalla de aplicaciones enriquecidas anotadas con información relacionada con la privacidad, combinadas con (ii) un mecanismo liviano para detectar y suprimir las amenazas a la privacidad que está completamente desacoplado de la plataforma host. Labyrinth es compatible con Android e iOS. En este artículo, describimos la arquitectura Labyrinth e ilustramos sus pasos de flujo. © 2015 IEEE. |
| 90 | Pistoia M., Tripp O., Centonze P., Ligman JW | Laberinto: detección de fuga de datos configurable visualmente en aplicaciones móviles | 2015 | Los dispositivos móviles han revolucionado muchos aspectos de nuestras vidas. Utilizamos teléfonos inteligentes y tabletas como computadoras portátiles y, a menudo sin darnos cuenta, ejecutamos varios tipos de programas sensibles a la seguridad en ellos, como correo electrónico personal y empresarial y aplicaciones de mensajería instantánea, así como programas sociales, bancarios, de seguros y minoristas. . Estas aplicaciones acceden y transmiten a través de la red numerosos datos privados, incluida nuestra ubicación geográfica, ID de dispositivo, contactos, eventos de calendario, contraseñas ysaludregistros, así como números de tarjetas de crédito, seguridad social y cuentas bancarias. Garantizar que no se exponga información privada a observadores no autorizados es muy difícil dado el nivel de complejidad que han alcanzado estas aplicaciones. Además, el uso de herramientas de análisis de programas con configuraciones listas para usar para detectar violaciones de confidencialidad puede no producir los resultados deseados porque solo se obtienen unos pocos datos privados, como la identificación del dispositivo y la ubicación geográfica, del estándar fuentes. La mayoría de las fuentes de confidencialidad (como números de tarjetas de crédito y cuentas bancarias) son específicas de la aplicación y requieren una configuración cuidadosa. Este artículo presenta Labyrinth, un sistema de aplicación de la privacidad en tiempo de ejecución que detecta automáticamente la fuga de datos privados que se originan en fuentes estándar y específicas de la aplicación. Labyrinth presenta varias contribuciones novedosas: (i) permite la configuración visual, directamente sobre la interfaz de usuario (UI) de la aplicación, los campos que constituyen fuentes personalizadas de datos privados, (ii) no requiere instrumentación del sistema operativo, sino que solo se basa una instrumentación de nivel de aplicación y en un proxy que intercepta la comunicación entre el dispositivo móvil y los servidores de fondo, y (iii) realiza una forma mejorada de análisis de similitud de valores para detectar la fuga de datos incluso cuando datos confidenciales (como un contraseña) se ha codificado o hash. Labyrinth es compatible con Android e iOS. Hemos evaluado el laberinto experimentalmente, y en este documento reportamos resultados en aplicaciones de nivel de producción. © 2015 IEEE. |
| 91 91 | Aljaber T., Gordon N., Kambhampati C., Brayshaw M. | Un marco de evaluación para dispositivos móviles salud educación software | 2015 | Aplicaciones móviles en general, y aplicaciones móviles para salud la educación en particular, se usa comúnmente para apoyar a los pacientes, saludprofesionales y otras partes interesadas. Se necesita un marco de evaluación crítico para garantizarusabilidad y fiabilidad de las aplicaciones móviles para saludeducación para ahorrar tiempo y esfuerzo para los diversos interesados. Este documento propone un marco para evaluar aplicaciones móviles parasaludeducación. El resultado previsto es satisfacer las necesidades y demandas de diferentes partes interesadas y proporcionar mejoras parasoftware ingeniería creando nuevas y más efectivas formas de evaluar tales software. Concluimos con algunas métricas de evaluación específicas que aplicamos en nuestro marco de evaluación: un híbrido que utiliza la evaluación heurística (HE) yusabilidadevaluación (UE). © 2015 IEEE. |
| 92 | Peischl B., Ferk M., Holzinger A. | El arte de centrarse en el usuario. software desarrollo | 2015 | En este artículo, informamos sobre el desarrollo centrado en el usuario de un dispositivo móvil médicoaplicación con recursos limitados. Discutimos los atributos de calidad (no funcionales) que utilizamos para elegir la plataforma para el desarrollo demédicoaplicación Como contribución principal, mostramos cómo integrar el diseño centrado en el usuario en una etapa temprana del desarrollo de aplicaciones móviles en presencia de recursos limitados. Además, presentamos resultados empíricos obtenidos de nuestro procedimiento de prueba en dos etapas, incluidas recomendaciones para proporcionar una aplicación comercial útil y útil. © 2014, Springer Science + Business Media Nueva York. |
| 93 | Peischl B., Ferk M., Holzinger A. | Integrando el diseño centrado en el usuario en una etapa temprana de la telefonía móvil médico prototipos de aplicaciones: un estudio de caso sobre adquisición de datos en salud organizaciones | 2015 | Este documento informa sobre el trabajo colaborativo con una PYME, desarrollando un sistema para la adquisición de datos en saludorganizaciones de atención, que brindan soporte de datos móviles. Presentamos brevemente el esquema de clasificación ICF y ICD de la OMS como base para nuestra aplicación móvil. Una de dos etapasusabilidadLa evaluación en una etapa muy temprana del desarrollo nos permite integrar el diseño centrado en el usuario en el proceso de desarrollo de aplicaciones móviles. Nuestro procedimiento comprende entrevistas yusabilidad pruebas con un número limitado de usuarios y, por lo tanto, incluso se pueden realizar dentro de una configuración de recursos limitados, ya que generalmente se encuentra en pequeños softwareequipos de desarrollo. Discutimos los resultados consolidados de lausabilidadprueba cuantitativa y cualitativamente. De estos resultados deducimos las recomendaciones (y los problemas abiertos) con respecto al diseño de la interfaz de usuario de la aplicación móvil. © 2013 SCITEPRESS. |
| 94 | Parry D., Carter P., Koziol-Mclain J., Feather J. | Un modelo para Usabilidad Evaluación para el Desarrollo e Implementación del Consumidor eSalud Intervenciones | 2015 | Consumidor eSaludlos productos a menudo son utilizados por personas en sus propios hogares u otros entornos sin supervisión clínica dedicada, y a menudo con capacitación mínima y soporte limitado, de manera similar a como se implementan actualmente las aplicaciones de comercio electrónico y administración electrónica. Los sistemas de autocuidado basados ​​en Internet se han recomendado durante más de una década como una forma de reducir costos y permitir una atención más conveniente, y debido a la expectativa de que se utilizarán para reducirsaludcosto - al aumentar el autocuidado y evitar la hospitalización. Sin embargo, la historia del consumidor eSaludLas intervenciones son mixtas, con muchas implementaciones fallidas. Muchos consumidores eSaludLos productos formarán parte de una intervención compleja más amplia, con muchos posibles beneficios y efectos tanto para las personas como para la sociedad. Este póster describe un modelo de consumidor eSalud evaluación basada en múltiples métodos de usabilidad evaluación en diferentes etapas en el diseño y campo de eSaludsistemas. Argumentamos que diferentes métodos deusabilidad la evaluación puede brindar información valiosa sobre los posibles efectos de una intervención de una manera congruente con softwareprocesos de desarrollo. © 2015 IMIA e IOS Press. |
| 95 | [No hay nombre de autor disponible] | Actas - Séptima Conferencia Internacional sobre Avanzado Software Ingeniería y sus aplicaciones, ASEA 2014 | 2015 | El proceso contiene 11 documentos. Los temas discutidos incluyen: modelo para la estimación de la efectividad de la adquisición basada en la simulación considerando el valor del modelado y la simulación; estimación de costos de modelos de simulación para la estimación de efectividad de adquisición basada en simulación; tendencias actuales enusabilidadmétodos de evaluación: una revisión sistemática; progresión de integración de datos en grandes fuentes de datos utilizando afinidad de mapeo; el efecto de la aplicación del sistema de base de datos para aliviar la enfermedad pulmonar obstructiva crónica; un diseño de eficientemédico sistema de información para mejorar saludcomportamientos después de la prostatectomía radical; construcción para una función booleana equilibrada con máxima inmunidad algebraica; efecto de ilusión óptica por análisis de histograma; una encuesta sobre esquemas de encriptación en redes inalámbricas de sensores; una encuesta sobre modelos de seguridad, técnicas y herramientas para internet de las cosas; y gestión cuantitativa de riesgos para sistemas de comunicación e información: estado del arte y desafíos. |
| 96 | [No hay nombre de autor disponible] | XII Conferencia Internacional sobre Hogares Inteligentes y Salud Telemática, ICOST 2014 | 2015 | El proceso contiene 39 documentos. El enfoque especial en esta conferencia es sobre diseño yusabilidad, Entornos asistivos y sensibles, tecnología cognitiva, reconocimiento de actividad, conciencia del contexto y la situación y SaludESO. Los temas incluyen: Diseño de un diseño multifacético.saludy plataforma de bienestar; diseño yusabilidadde una interfaz de usuario de datos de sensores domésticos inteligentes para un público clínico y de investigación; una forma innovadora de aumentar la adopción de las redes sociales en las personas mayores; desarrollo ágil para la creación de interfaces humano-computadora adecuadas para los ancianos; prueba de alertas de caídas en el hogar en tiempo real con un hipervínculo de video de profundidad incorporado; usando tutoriales inteligentes e interactivos en ancianossoftwaredesarrollo; televigilancia actimétrica y adaptada a la compresión de datos de señal; monitorizar la recuperación del paciente utilizando dispositivos inalámbricos de fisioterapia; comparación de dos métodos de guía para guiar a las personas con lesión cerebral traumática en las tareas de cocina; una interfaz colaborativa paciente-cuidador para generar reglas basadas en el hogar para el autocontrol; medir el impacto de las TIC en la calidad de vida de las personas mayores con demencia leve; implementación en entornos comunitarios; análisis de regresión para reconocimiento de gestos utilizando tecnología RFID; mejorar el reconocimiento de actividad en entornos inteligentes con modelado ontológico; monitoreo remoto utilizando sensores de presión plantar basados ​​en teléfonos inteligentes: detección de actividad unimodal y multimodal; fusión de contexto basada en ontología para análisis de comportamiento y predicción; cuantificar la proximidad semántica entre contextos; sistema consciente de las emociones para los ancianos; intercambio parcial desalud documentos en la nube y biomédico Ontología coincidente como un servicio. |
| 97 | Militello L., Borders M., Sushereba C., Diiulio J., Doebbeling B., Imperiale T., Saleem J. | Emplear un diseño centrado en la decisión para desarrollar el apoyo a la decisión para la detección del cáncer colorrectal (resumen extendido) | 2015 | Este documento describe un proyecto que emplea un diseño centrado en la decisión para desarrollar una aplicación de apoyo a la decisión llamada Aplicación de detección y vigilancia (SSA) para ayudar a los proveedores de atención primaria a rastrear y controlar la detección del cáncer colorrectal (CCR) para sus pacientes. Este documento detalla el camino desde el análisis de tareas cognitivas (CTA) hasta una aplicación de soporte de decisiones. Realizamos observaciones etnográficas y entrevistas de CTA para identificar elementos comunes del flujo de trabajo clínico ensaludsistemas y requisitos de decisión articulada. Describimos tres iteraciones de diseño que surgieron en el transcurso de CTA ysoftwaredesarrollo. Los resultados de una prueba beta que evalúa la SSA sugieren que ahorra tiempo, aumenta la precisión en la respuesta a preguntas específicas del paciente relacionadas con el CCR y se percibe que reduce el flujo de trabajo en comparación con la electrónica actual de los participantes.salud registros (EHR). Usabilidad y clasificaciones de utilidad para el SSA según lo medido por el SaludLos temas estaban por encima de 4 en una escala de 5 puntos donde 5 fue más positivo. Copyright 2015 Sociedad de Factores Humanos y Ergonomía. |
| 98 | Assefi M., Liu G., Wittie MP, Izurieta C. | Una evaluación experimental de Apple Siri y Google Speech Recognition | 2015 | Realizamos una evaluación experimental de dos populares sistemas de reconocimiento de voz basados ​​en la nube. Los sistemas de reconocimiento de voz basados ​​en la nube mejoran la navegación web, el transporte,saludcuidado, etc. El uso de comandos de voz ayuda a los conductores a mantenerse conectados a Internet al evitar los riesgos de seguridad vial. El rendimiento de este tipo de aplicaciones debe ser robusto en condiciones de red difíciles. La frustración del usuario con los problemas de tráfico de la red puede afectarusabilidadde estas aplicaciones. Evaluamos el rendimiento de dos aplicaciones populares de reconocimiento de voz basadas en la nube, Apple Siri y Google Speech Recognition (GSR) en varias condiciones de red. Evaluamos el retraso de la transcripción y la precisión de la transcripción de cada aplicación bajo diferentes valores de pérdida de paquetes y fluctuaciones. Los resultados de nuestro estudio muestran que el rendimiento de los sistemas de reconocimiento de voz basados ​​en la nube puede verse afectado por la fluctuación de fase y la pérdida de paquetes; que se producen comúnmente a través de WiFi y conexiones de red celular. |
| 99 | Washington P., Kumar M., Tibrewal A., Sabharwal A. | ScaleMed: una metodología para m iterativoSalud ensayos clínicos | 2015 | metroSalud, que implica el uso de teléfonos inteligentes como una herramienta para saludEl seguimiento y la atención de la atención continúa ganando terreno en todo el mundo. Como resultado, se siguen lanzando nuevos programas piloto y ensayos clínicos para establecer evidencia clínica. Sin embargo, la necesidad continua desoftware Los cambios entre las iteraciones del ensayo crean un largo ciclo de tiempo entre los investigadores clínicos que solicitan un cambio y softwaredesarrolladores que implementan el cambio solicitado. Proponemos una nueva metodología para realizar ensayos clínicos, llamada ScaleMed. La metodología ScaleMed consiste en desacoplar la funcionalidad de la aplicación de bajo nivel de los parámetros operativos de alto nivel relacionados con la prueba, algo comúnsoftwarepráctica de desarrollo. Al utilizar un sitio web centralizado que permite a los investigadores clínicos actualizar rápidamente estos parámetros de prueba, las pruebas clínicas iterativas tienen el potencial de avanzar a un ritmo mucho más rápido que en la práctica actual. Demostramos un ejemplo de la metodología ScaleMed aplicada a una mentalidad continuasaludjuicio (con nombre en clave Lucy). Además, realizamos un ensayo por separado sobre elusabilidadde la plataforma Lucy habilitada para ScaleMed y encontró una respuesta predominantemente positiva de los posibles usuarios clínicos. En nuestras pruebas limitadas, demostramos que el tiempo para realizar cambios en los parámetros de la aplicación se redujo de semanas a menos de un minuto. © 2015 IEEE. |
| 100 | Hastings J., Haug K., Steinbeck C. | Diez recomendaciones para software ingenieria en investigacion | 2014 | La investigación en el contexto de la ciencia basada en datos requiere una columna vertebral bien escrita software, pero los investigadores científicos generalmente no están entrenados en profundidad en software ingeniería, los principios para crear mejor softwareproductos Para abordar esta brecha, en particular para los jóvenes investigadores nuevos en programación, damos diez recomendaciones para asegurarusabilidad, sostenibilidad y practicidad de la investigación software. © 2014 Hastings et al .; licenciatario BioMed Central Ltd. |
| 101 | Van Genuchten M., Mans R., Reijers H., Wismeijer D. | ¿Vale la pena su actualización? la minería de procesos puede decir | 2014 | [CDATA [Software los vendedores suelen lanzar actualizaciones y mejoras de sus softwareUna o dos veces al año. Los usuarios se enfrentan a la pregunta de si la actualización vale el precio y el problema. lossoftwareLa industria no proporciona mucha evidencia de que valga la pena actualizar a nuevas versiones. Los autores proponen el uso de la minería de procesos para demostrar que la actualización a la próxima versión proporciona beneficios cuantificables para el usuario final. La minería de procesos aprovecha el hecho de que los registros de eventos capturan información sobre los procesos. Estos eventos se pueden usar para hacer que los procesos sean visibles y mostrar los beneficios de usar unsoftwarePróximo lanzamiento del producto. Tres grupos se benefician de este proceso: usuarios finales,softwareproveedores e investigadores. Los autores aplicaron la minería de procesos a unmédico softwareproducto y datos empíricos capturados de 1.400 casos. Los datos muestran que la nueva versión fue un 11 por ciento más eficiente que la versión anterior.]]. © 2014 IEEE. |
| 102 | Lycett K., Wittert G., Gunn J., Hutton C., Clifford SA, Wake M. | Los desafíos de la implementación en el mundo real de la atención compartida basada en la web software: El ensayo de obesidad HopSCOTCH de atención compartida en niños | 2014 | Antecedentes: E-salud Las iniciativas prometen mejorar los modelos de atención compartida de saludcuidado. En 2008-2011 desarrollamos y probamos en la websoftwarepara facilitar un ensayo aleatorio de un enfoque de atención compartida para la obesidad infantil que involucra a médicos generales (GP) que trabajan con especialistas terciarios. Describimos elsoftwaredesarrollo, implementación y evaluación, y hacer recomendaciones para el futuro e-saludiniciativas El basado en la websoftwarefue diseñado con el objetivo de permitir que tanto médicos generales como especialistas se comuniquen y revisen el progreso del paciente; integrando con GP existentesoftware; y apoyar a los médicos generales para ofrecer la intervención estructurada. Específicamente, nuestro objetivo era resaltar los desafíos inherentes a este proceso e informar sobre la medida en quesoftwarefinalmente cumplió con su implementación y objetivos de usuario. Métodos. El estudio se realizó en el Royal Children's Hospital y en 22 consultorios generales en Melbourne, Australia. Los participantes comprendieron 30 médicos generales que brindaron la intervención de atención compartida. Los resultados incluyeron lo siguiente. (1) GP especificados previamentesoftwarerequisitos: transcritos de dos grupos focales y analizados para temas usando análisis de contenido. (2)Softwareimplementación y rendimiento basados ​​en la experiencia del equipo de investigación y médicos de cabecera. (3) Evaluación de usuarios de GP recopilada mediante cuestionario. (4)Software uso recogido mediante cuestionario GP y calificado mediante inspección visual del softwaremetadatos. Resultados:SoftwareLa implementación planteó barreras tecnológicas difíciles y, en ocasiones, incapacitantes (por ejemplo, hardware obsoleto, conexiones de Internet deficientes). lossoftwareLa velocidad y la incapacidad de vincularse sin problemas con el día a día softwarefue una fuente de considerable frustración. En general, GP calificadossoftware usabilidad como pobre, aunque la mayoría (68%) consideró que la estructura y la funcionalidad de la softwarefue útil Recomendaciones para el futuro e-saludLas iniciativas incluyen un alcance exhaustivo de los sistemas de TI y la velocidad del servidor, pruebas en diversos entornos, comprobaciones automáticas de requisitos previos y actualizaciones de procesadores / memoria cuando sea necesario, y nombres de usuario y contraseñas creados por el usuario. Conclusiones: los médicos de cabecera están dispuestos a adoptar tecnologías novedosas para respaldar su práctica. Sin embargo, la implementación sigue siendo un desafío principalmente por razones técnicas, y esto impide una mayor evaluación de posibles barreras específicas para el usuario. Estos hallazgos podrían informar futuros e-saludincursiona en la atención compartida y destaca la necesidad de una infraestructura adecuada. Registro de prueba. Registro de ensayos clínicos de Australia y Nueva Zelanda: ACTRN126080000553. © 2014 Lycett et al .; licenciatario BioMed Central Ltd. |
| 103 | Rautenberg PL, Kumaraswamy A., Tejero-Cantero A., Doblander C., Norouzian MR, Kai K., Jacobsen H.-A., Ai H., Wachtler T., Ikeno H. | Neurondepot: mantenga a sus colegas sincronizados combinando servicios modernos de almacenamiento en la nube, el sistema de archivos local y aplicaciones web simples | 2014 | Actualmente, la neurociencia se ocupa de un "diluvio de datos" derivado de la disponibilidad de sensores de alto rendimiento de la estructura cerebral y la actividad cerebral, y el aumento de los recursos computacionales para simulaciones detalladas con salida compleja. Presentamos aquí (1) un enfoque novedoso para compartir datos entre científicos colaboradores que reúne herramientas de sistemas de archivos y tecnologías en la nube, (2) un servicio que implementa este enfoque, llamado NeuronDepot, y (3) una aplicación de ejemplo del servicio a un complejo caso de uso en las neurociencias. Los principales impulsores de nuestro enfoque son facilitar las colaboraciones con un flujo de datos transparente y automatizado que protege a los científicos de tener que aprender nuevas herramientas o paradigmas de estructuración de datos. Usar NeuronDepot es simple: asignación de datos única desde el origen y sincronización basada en la nube, lo que hace que los datos experimentales y de modelado estén disponibles en toda la colaboración con una sobrecarga mínima. Dado que el intercambio de datos se basa en la nube, nuestro enfoque abre la posibilidad de usar nuevossoftwaredesarrollos y escalabilidad de hardware que están asociados con la computación en la nube elástica. Proporcionamos una implementación que se basa en los servicios de sincronización existentes y se puede utilizar desde todos los dispositivos a través de una interfaz web reactiva. Estamos motivando nuestra solución resolviendo los problemas prácticos del proyecto GinJang, una colaboración de tres universidades en ocho zonas horarias con un flujo de trabajo complejo que abarca datos de registros electrofisiológicos, imágenes, reconstrucciones morfológicas y simulaciones. © 2014 Rautenberg, Kumaraswamy, Tejero-Cantero, Doblander, Norouzian, Kai, Jacobsen, Ai, WachtlerandIkeno. |
| 104 | Duke JD, Morea J., Mamlin B., Martin DK, Simonaitis L., Takesue BY, Dixon BE, Dexter PR | Instituto Regenstrief Médico Gopher: una electrónica de cosecha propia de próxima generación médico sistema de registro | 2014 | Objetivo: el Instituto Regenstrief desarrolló uno de los sistemas informatizados de entrada de órdenes, el MédicoGopher, para implementación en el Hospital Wishard hace casi tres décadas. Wishard Hospital y Regenstrief siguen comprometidos con la cosecha propiasoftware desarrollo, y en los últimos 4 años hemos reconstruido completamente Gopher con énfasis en usabilidad, seguridad, aprovechando las tecnologías de código abierto y el avance de la biomédicoinvestigación informática Nuestro objetivo en este documento es resumir la funcionalidad de este nuevo sistema y resaltar sus características novedosas. Materiales y métodos: aplicando un proceso de diseño centrado en el usuario, el nuevo Gopher se construyó sobre un marco de aplicación de Internet rico utilizando un proceso de desarrollo ágil. El sistema incorpora la entrada de pedidos, documentación clínica, visualización de resultados, soporte de decisiones y flujo de trabajo clínico. Hemos personalizado su uso para entornos ambulatorios, ambulatorios y de urgencias. Resultados: el nuevo Gopher ahora está en uso por más de 1100 usuarios al día, incluido un promedio de 433 médicos que atienden a más de 3600 pacientes diariamente. El sistema incluye un flujo de trabajo clínico similar a un asistente, alertas multimedia dinámicas y una interfaz familiar basada en el "comercio electrónico" para la entrada de pedidos. La documentación clínica se ve mejorada por el procesamiento del lenguaje natural en tiempo real y la revisión de datos es compatible con una función de búsqueda rápida de gráficos. Discusión: como uno de los pocos sistemas académicos de entrada de pedidos desarrollados académicamente, el Gopher ha sido diseñado tanto para mejorar la atención al paciente como para apoyar la investigación informática de la próxima generación. Ha logrado una rápida adopción dentro de nuestrosaludsistema y sugiere viabilidad continua para sistemas de cosecha propia en entornos de estrecha colaboración entre desarrolladores y proveedores. © 2013 Elsevier Ireland Ltd. |
| 105 | Shaalan K., Al-Mansoori M., Tawfik H. | Un enfoque de E-learning de sensibilización para niños que viven en una población con alta diabetes. | 2014 | Estudios epidemiológicos recientes han demostrado una mayor incidencia de diabetes en todo el mundo. En los Emiratos Árabes Unidos (EAU), donde se realizó este estudio en niños emiratíes, más del 20% de la población tiene diabetes. Con una incidencia tan alta, existe la necesidad de aumentar la conciencia de la enfermedad para reducir el creciente número de casos y manejar la enfermedad de manera más efectiva. Esta investigación tiene como objetivo identificar las necesidades de los niños afectados y propone un diseño para un prototipo de E-learning que puede aumentar pedagógicamente su conciencia y conocimiento de la enfermedad. Se eligió el uso de un prototipo para validar y refinar elusabilidaddel sistema y evaluar rápidamente los diseños de interfaz de usuario sin la necesidad de un modelo de trabajo costoso para ayudar a refinar y desarrollar el diseño del sistema. Los requisitos del sistema se identificaron a través de una serie de entrevistas con maestros de jardín de infantes, expertos en diseño curricular en EAU y especialistas y clínicos en nutrición para la diabetes. La razón detrás de la entrevista fue identificar el grupo de edad óptimo, describir el nivel apropiado de los materiales y actividades de instrucción, y proponer un enfoque de aprendizaje adecuado que podría facilitar y mejorar la conciencia de la diabetes entre este grupo de edad. El prototipo fue evaluado por niños, maestros, padres (o tutores) y especialistas en nutrición. Seguimos una etapa de tressoftwaredesarrollo basado en un modelo de enfoque informado por el usuario para el refinamiento gradual que varió desde el prototipo hasta el diseño final. Los resultados de la evaluación indican que el enfoque de aprendizaje propuesto por computadora puede generar un aprendizaje y un comportamiento positivos en los niños al tiempo que reduce el tiempo necesario para completar las tareas de concienciación en comparación con los métodos tradicionales; haciendo que el aprendizaje sea más atractivo y permitiendo que los niños aprendan a su propio ritmo. © 2014 Informa UK Ltd. Todos los derechos reservados: reproducción total o parcial no permitida. |
| 106 | Richardson I. | Software procesos: ¿Qué tan importante es tu dominio? | 2014 | Hubo un tiempo cuando investigaba software los procesos significaban exactamente eso: estábamos interesados ​​en asegurarnos de que el proceso para softwareEl desarrollo fue efectivo. Realmente no teníamos que preocuparnos por los dominios en los que nuestrosoftware se usó, bueno, tal vez eso dependía de los requisitos de los ingenieros o incluso de aquellos que estaban interesados ​​en usabilidad, pero en realidad no afectó el software procesos a través de los cuales softwarefue desarrollado. ¡Pero las cosas han cambiado!Software se ha vuelto más omnipresente. Software se utiliza en productos que se rigen por la regulación. Software se está desarrollando en organizaciones que hasta ahora no se consideraban software empresas, como automotriz y médicoempresas de dispositivos. Como la manera en quesoftware se está utilizando ha cambiado, también deben cambiar los procesos por los cuales softwarees desarrollado. Este artículo presenta la posición quesoftware los procesos ya no pueden ignorar el dominio; tienen que cambiar para garantizar que softwarese puede usar donde sea necesario. © 2014 Autor. |
| 107 | Inundación D., Mc Caffery F., Regan G., Casey V. | Una evaluación crítica de una metodología para la generación de Software Hojas de ruta de mejora de procesos | 2014 | por médicoLas organizaciones de dispositivos para comercializar sus dispositivos en regiones geográficas específicas deben cumplir con las regulaciones de esa región. Estas regulaciones a menudo recomiendan que las organizaciones se adhieran a estándares específicos y documentos de orientación que especifiquen "qué" se debe lograr sin especificar "cómo" esto se puede hacer. Debido a cambios en elmédico directiva del dispositivo, que rige el desarrollo de médico dispositivos dentro de la UE, en marzo de 2010, software ahora puede por derecho propio considerarse un médicodispositivo. Este cambio ha significado que una serie desoftware organizaciones en desarrollo software Para el médico el dominio del dispositivo ahora debe cumplir con las mismas regulaciones que otros médicofabricantes de dispositivos. En este trabajo presentamos un concepto para unSoftware Hoja de ruta de mejora de procesos (SPI) para guiar a dichas organizaciones a través de la tarea de implementar médiconormas del dispositivo y documentos de orientación. Además, presentamos y evaluamos una metodología que se puede utilizar para crear una hoja de ruta SPI a partir de un conjunto de requisitos, como los estándares y documentos de orientación mencionados anteriormente. © Springer-Verlag Berlín Heidelberg 2014. |
| 108 | Øvad T., Larsen LB | Experiencias de entrenamiento ágil software desarrolladores en talleres enfocados | 2014 | Debido al creciente enfoque en usabilidad y diseño de experiencia de usuario (UX), con un enfoque hacia médico dispositivos, este artículo informa sobre las experiencias de enseñar a los desarrolladores a hacer el trabajo de UX de forma ágil softwareentorno de desarrollo. El método enseñado es un taller enfocado. El estudio de caso aún no está finalizado, pero los resultados actuales indican que los desarrolladores apoyan la idea de hacer que algunos de los UX funcionen ellos mismos, se sienten más seguros y confiados en el método después de haber tomado notas en dicha sesión y que ambos planean , realizar y analizar el taller se puede hacer durante un sprint de desarrollo. Copyright © 2014 IADIS Press Todos los derechos reservados. |
| 109 | Sanches LMP, Harris MR, Abbott PA, Novaes MA, Lopes MHBM | Colaborativo software desarrollo para una tele brasileñasalud programa | 2014 | Telesalud Los servicios en el estado de Pernambuco, Brasil, están dirigidos por Telesalud Centro (RedeNUTES) y basado en SaludNet 2.0 software. Entre los servicios de teleasistencia,saludLos profesionales tienen discusiones clínicas centradas en segundas opiniones. Este artículo informa la experiencia en un estudio de doctorado a través de métodos mixtos, para evaluar la telesalud servicios, planificación y modelado de una nueva herramienta para mejorar una telesaludsistema. Describimos el papel de la enfermera en cada fase de este estudio. El método de diseño centrado en el usuario se exploró en tres fases: identificación del proceso de trabajo, percepción del usuario y modelado colaborativo, observaciónusabilidadestudiar. El marco principal se basó en técnicas de colaboración como el Proceso de diseño de prototipos colaborativos, el recorrido cognitivo y el pensamiento en voz alta. Los usuarios también identificaron todosusabilidadproblemas identificados por los evaluadores. Los métodos fueron útiles para identificarusabilidad problemas, y fácil de usar con equipo estándar y software por lo tanto, un enfoque de costo relativamente bajo para usabilidadpruebas. © 2014 Los autores y IOS Press. |
| 110 | Davids MR, Chikte U., Grimmer-Somers K., Halperin ML | Usabilidad prueba de un recurso multimedia de aprendizaje electrónico para trastornos electrolíticos y ácido-base | 2014 | los usabilidadde las interfaces de la computadora puede tener una gran influencia en el aprendizaje. Diseñar enfoques que optimicenusabilidad son comunes en el software industria de desarrollo, pero rara vez se utilizan en el desarrollo de recursos de aprendizaje electrónico, especialmente en médicoeducación. Llevamos a cabo unusabilidad evaluación de un recurso multimedia para enseñar trastornos electrolíticos y ácido-base mediante el estudio de la interacción de 15 médicomédicos con la solicitud. La mayoría deusabilidadLos problemas se produjeron en una simulación de tratamiento interactiva, que se completó con éxito solo en un 20% de los participantes. Un total de 27 distintosusabilidadSe detectaron problemas, con 15 categorizados como graves. No se observaron diferencias con respecto ausabilidadproblemas detectados por médicos junior en comparación con colegas más experimentados. Los problemas estaban relacionados con la información y retroalimentación del usuario, el diseño visual, la coincidencia con el mundo real, la prevención y gestión de errores, y la coherencia y los estándares. Por lo tanto, el recurso era inutilizable para muchos participantes; Esto contrasta con los buenos puntajes reportados previamente para la satisfacción subjetiva del usuario. Los hallazgos sugieren que el desarrollo de materiales de aprendizaje electrónico debe seguir un proceso iterativo de diseño y prueba que incluye rutinausabilidadevaluación. Las pruebas de usuario deben incluir el estudio de medidas objetivas y no basarse únicamente en medidas de satisfacción autoinformadas. © 2013 Asociación Británica de Investigación Educativa. |
| 111 | Jeque JA, Dar HS, Jeque FJ | Usabilidad Directrices para el diseño de la base de conocimiento en áreas rurales hacia el empoderamiento de las mujeres | 2014 | El documento discute temas relacionados con el diseño, la experiencia del usuario Usabilidadinvolucrado en el diseño de la interfaz que se utilizará en las zonas rurales. Este estudio analiza los problemas basándose en pruebas realizadas en la interfaz en las aldeas de Punjab, Pakistán. El desarrollo rural se basa en el desarrollo económico, social y humano. Mientras,SoftwareIngeniería de requisitos se centra en cómo se pueden reunir los requisitos para lograr un mejor producto final. Nuestro objetivo es discutirsoftwareproceso de recopilación de requisitos en áreas rurales e intentar obtener requisitos de la mujer rural paquistaní. Esto podría ayudarnos a cerrar las brechas tecnológicas que existen entre las zonas rurales y remotas. Nuestro objetivo es encontrar una solución para esta barrera diseñandosoftwarepara la mujer rural de Pakistán. Otro desglose de nuestro estudio essalud problemas con la mujer rural al adoptar software reunión de requisitos en varios e-saludcuestiones. © Springer International Publishing Suiza 2014. |
| 112 | Giménez M., Moscato MM, Pombo CGL, Frias MF | HeteroGenius: un marco para el análisis híbrido de heterogéneos software especificaciones | 2014 | Hoy en día, software Los artefactos son omnipresentes en nuestras vidas y son una parte esencial de los electrodomésticos, automóviles, teléfonos celulares e incluso en actividades más críticas como la aeronáutica y saludciencias En este contextosoftware los fracasos pueden producir enormes pérdidas, ya sea económicas o, en el peor de los casos, en vidas humanas. Software el análisis es un área en software ingeniería relacionada con la aplicación de diversas técnicas para demostrar la ausencia de errores en softwarepiezas. En muchos casos, se aplican diferentes técnicas de análisis siguiendo combinaciones metodológicas específicas que aseguran mejores resultados. Estas interacciones entre herramientas generalmente se llevan a cabo a nivel de usuario y no son compatibles con las herramientas. En este trabajo presentamos HeteroGenius, un marco concebido para desarrollar herramientas que permiten a los usuarios realizar análisis híbridos de heterogéneossoftwareespecificaciones. HeteroGenius fue diseñado priorizando la posibilidad de agregar nuevos lenguajes de especificación y herramientas de análisis y permitiendo una relación sinérgica de las técnicas bajo una interfaz gráfica que satisfaga a varios conocidosusabilidadCriterios de mejora. Como estudio de caso, implementamos la funcionalidad de Dynamite sobre HeteroGenius. © Moscato, MM, López Pombo, CG et. Alabama. |
| 113 | Schueller SM, Begale M., Penedo FJ, Mohr DC | Púrpura: un sistema modular para desarrollar y desplegar tecnologías de intervención conductual | 2014 | La creación, implementación y evaluación de aplicaciones basadas en web y móviles para salud, mental salud, y el bienestar dentro de los entornos de investigación ha tendido a ser aislado, con cada grupo de investigación desarrollando sus propios sistemas y características. Esto ha llevado a características tecnológicas y productos que no se pueden compartir entre los equipos de investigación, lo que limita la colaboración, reduce la velocidad de difusión y eleva el listón para ingresar a esta área de investigación. Este documento proporciona una descripción general de Purple, un sistema extensible, modular y reutilizable creado para el desarrollo de aplicaciones basadas en web y móviles parasaludcambio de comportamiento. Purple contiene características requeridas para construir aplicaciones y para administrar y evaluar ensayos de investigación usando estas aplicaciones. La funcionalidad principal de Purple incluye elementos que admiten la administración de usuarios, la autoría de contenido, la entrega de contenido y la administración de datos. Discutimos la historia y el desarrollo del sistema Purple guiados por la lógica de producir un sistema que permita una mayor colaboración y comprensión entre los equipos de investigación interesados ​​en investigar preguntas similares y usar métodos similares. Purple proporciona una herramienta útil para satisfacer las necesidades de las partes interesadas involucradas en la creación, provisión y uso de eSalud y MSaludaplicaciones. Alojado en una institución académica sin fines de lucro, Purple también ofrece el potencial para facilitar la difusión del conocimiento a través de la comunidad de investigación y mejorar nuestra capacidad para entregar aplicaciones útiles y utilizables que respalden el cambio de comportamiento de los usuarios finales. |
| 114 | Anvari F., Tran HMT | Personajes holísticos y conceptos reflexivos para software ingenieros | 2014 | En las organizaciones pequeñas y medianas, la comprensión de la gerencia de la complejidad de la Tecnología de la Información (TI), software aplicaciones ' usabilidady el tiempo de entrega necesario para crear una nueva aplicación es limitado. A menudo, estas organizaciones no tienen una comprensión integral del nuevo mercado debido a una investigación de mercado inadecuada. Diseñar y desarrollar un nuevosoftware solicitud, softwareLos ingenieros obtienen requisitos, idealmente de los usuarios finales, pero los usuarios finales y las partes interesadas a menudo no están disponibles. El diseño centrado en el usuario (UCD) es una metodología utilizada para desarrollar aplicaciones que consideran los objetivos de los usuarios como un requisito principal. Las personas, los usuarios arquetípicos y los escenarios, la interacción de las personas con la aplicación para lograr los objetivos, son herramientas utilizadas dentro de la metodología UCD.SoftwareLos ingenieros pueden deducir los requisitos de la aplicación de personas y escenarios. Por lo tanto, cuanto más cerca esté la persona del usuario final, más utilizable será la resultante.softwarese convertirá en aplicación. Persona holística, una persona con cinco dimensiones: factual, personalidad, inteligencia, conocimiento y proceso cognitivo, busca parecerse más al usuario final. Reflexión-inacción, reflexión sobre el pensamiento espontáneo que está sucediendo durante una tarea, Reflexión sobre la acción, reflexión después de que finaliza la tarea, Reflexión por acción, reflexión realizada para obtener conocimiento para una tarea futura similar, mejora las habilidades desoftware ingenieros al diseñar un nuevo softwaresolicitud. La capacidad reflexiva es considerada por muchos como una característica esencial para la competencia profesional. En este artículo exploramos la pregunta de investigación: ¿cómo puedesoftware los ingenieros aplican metodologías UCD y conceptos reflexivos en el diseño y desarrollo de nuevos softwareaplicaciones? A través de dos estudios de caso, proporcionamos información sobre las aplicaciones de metodologías UCD y conceptos reflexivos ensoftwareIngeniería para el desarrollo de una nueva aplicación. Presentamos nuestras experiencias durante el diseño y desarrollo de las aplicaciones y las lecciones aprendidas de los proyectos. Especulamos cómo las personas holísticas y los escenarios habrían resultado en un desarrollo más rápido y mejoras en la calidad de los productos finales. El primer caso se trata de convertir una idea en un e-salud softwareaplicación en una universidad australiana de investigación intensiva. El caso dos trata sobre la ingeniería de un sistema y una aplicación para proporcionar una guía de programas automatizada, noticias, acontecimientos deportivos, cortometrajes y el clima publicados en el sitio web de los servicios de transmisión nacional de Australia para el sistema de televisión digital multicanal. Ambas aplicaciones fueron desarrollos de campo verde sin antecedentes de una aplicación similar para modelar para su diseño y desarrollo. © The Authors, 2014. Todos los derechos reservados. |
| 115 | Blaise J.-C., Levrat E., Iung B. | Metodología basada en el enfoque basado en procesos para una operación de mantenimiento segura: de conceptos a SPRIMI software prototipo | 2014 | El mantenimiento puede considerarse hoy como el principal sistema habilitador para sostener un elemento físico objetivo (un lugar de trabajo, un equipo de trabajo o un medio de transporte) en un estado en el que puede realizar la función requerida. De esa manera, cualquiera que sea el sector, los trabajadores que realizan actividades de mantenimiento están expuestos a diversos riesgos (por ejemplo, químicos, físicos, biológicos o psicosociales) que pueden estar en riesgo de desarrollar trastornos musculoesqueléticos, enfermedades, etc. y accidentes laborales (por ejemplo, caídas o fuera de algo). De hecho, el mantenimiento puede afectarsaludy seguridad no solo de los trabajadores directamente involucrados, sino de otras personas presentes en el lugar de trabajo. Para enfrentar este problema de riesgo de mantenimiento, los enfoques de evaluación / gestión de riesgos se llevan a cabo convencionalmente considerando direcciones humanas, organizativas o técnicas. Sin embargo, tales enfoques a menudo no son lo suficientemente eficientes porque se centran demasiado en una dirección sin tener en cuenta todas sus interacciones con las demás. Por lo tanto, este documento presenta un enfoque genérico integrado de gestión de riesgos para el mantenimiento que se basa en una formalización genérica de los procesos / actividades comerciales de mantenimiento (intervención) pero también de sus requisitos más dedicados asaludy seguridad. Luego, el enfoque y sus modelos resultantes se han automatizado en una herramienta llamada SPRIMI (softwareingeniería) para ser utilizable para información, soporte, capacitación y diseño de un sistema de mantenimiento seguro. © 2014 Elsevier Ltd. |
| 116 | Chen YY, Goh KN, Chong K. | Sistema de apoyo a la decisión clínica basado en reglas para el trastorno hematológico. | 2013 | La Medicina Basada en la Evidencia (MBE) se ha convertido en un enfoque popular para médicoToma de decisiones. Es un método para ayudar en la toma de decisiones clínicas mediante el uso de la evidencia de investigación más relevante para responder preguntas clínicas. El conteo sanguíneo completo (CBC, por sus siglas en inglés) es uno de los análisis de sangre ordenados con mayor frecuencia que se puede realizar en minutos y se utiliza principalmente como base para pruebas adicionales. Por lo tanto, el CBC podría usarse como base para diagnosticar rápidamente a un paciente y, más adelante, utilizar evidencia clínica externa de una investigación sistemática para diagnosticar aún más al paciente. Este documento propone el desarrollo de un sistema de apoyo a la decisión clínica (CDSS) para ayudar a los médicos en la práctica basada en la evidencia. El sistema podrá proporcionar la lista de evidencia externa (electrónicamédico revistas) para cada tipo de enfermedad probable generada. Usabilidad y las pruebas de aceptación del usuario se realizaron con un grupo de médicos y médicoestudiantes Este estudio revela algunosusabilidadproblemas del sistema y mejoras significativas que se requieren para mejorar la precisión del sistema en la generación de un posible trastorno hematológico. © 2013 IEEE. |
| 117 | Peischl B., Ferk M., Holzinger A. | Integrando el diseño centrado en el usuario en una etapa temprana de la telefonía móvil médico aplicación de prototipos de un estudio de caso sobre adquisición de datos en salud organizaciones | 2013 | Este documento informa sobre el trabajo colaborativo con una PYME, desarrollando un sistema para la adquisición de datos en saludorganizaciones de atención, que brindan soporte de datos móviles. Presentamos brevemente el esquema de clasificación ICF y ICD de la OMS como base para nuestra aplicación móvil. Una de dos etapasusabilidadLa evaluación en una etapa muy temprana del desarrollo nos permite integrar el diseño centrado en el usuario en el proceso de desarrollo de aplicaciones móviles. Nuestro procedimiento comprende entrevistas yusabilidad pruebas con un número limitado de usuarios y, por lo tanto, incluso se pueden realizar dentro de una configuración de recursos limitados, ya que generalmente se encuentra en pequeños softwareequipos de desarrollo. Discutimos los resultados consolidados de lausabilidadprueba cuantitativa y cualitativamente. De estos resultados deducimos las recomendaciones (y los problemas abiertos) con respecto al diseño de la interfaz de usuario de la aplicación móvil. Copyright © 2013 SCITEPRESS. |
| 118 | [No hay nombre de autor disponible] | 2013 5to Taller Internacional sobre Software Ingeniería en Salud Care, SEHC 2013 - Procedimientos | 2013 | El proceso contiene 15 documentos. Los temas discutidos incluyen:software ingeniería en saludcuidado: ¿es realmente diferente? y cómo ganar impacto; introduciendousabilidad pruebas en el proceso de gestión de riesgos en softwaredesarrollo; un modelo v ágil paramédico dispositivo software desarrollo para superar los desafíos con un plan impulsado softwareciclos de vida de desarrollo; PolicyForge: un entorno colaborativo para formalizar políticas de privacidad ensaludcuidado; vista de abstracción modal de requisitos paramédico dispositivos utilizados en saludprocesos de cuidado; documentación de requisitos de bomba analgésica de código abierto controlada por el paciente; complejo de domesticaciónsaludmodelos de datos de cuidado con herramientas de diccionario; operadores de transformación para facilitar la ingeniería demédicomodelos de proceso; proponiendo suites de pruebas automatizadas basadas en regulaciones para electrónicasaludsistemas de registro; y consideraciones para la detección de desviaciones en línea enmédico procesos. |
| 119 | Lindholm C., anfitrión M. | Introduciendo usabilidad pruebas en el proceso de gestión de riesgos en software desarrollo | 2013 | Los seres humanos cometen errores y eso no es nada que podamos evitar por completo. Sin embargo, podemos reducir el riesgo de que las personas actúen mal en situaciones donde, por ejemplo,médicoSe utilizan dispositivos. El objetivo general de la investigación presentada en este documento es investigar cómousabilidad las pruebas pueden contribuir a software proceso de gestión de riesgos en el médicodominio del dispositivo Se ha acumulado experiencia tanto del proceso de gestión de riesgos como deusabilidad pruebas en un proyecto de desarrollo de un médicodispositivo. Se puede concluir queusabilidad Las pruebas pueden aportar información valiosa al proceso de gestión de riesgos. UsabilidadLas pruebas pueden indicar riesgos que no se identifican en el proceso de gestión de riesgos y ofrecen la posibilidad de verificar si los riesgos con alto valor de riesgo realmente causan los presuntos problemas. © 2013 IEEE. |
| 120 | [No hay nombre de autor disponible] | Fundamentos de Salud Ingeniería de la información y sistemas: segundo simposio internacional, FHIES 2012, documentos seleccionados revisados | 2013 | El proceso contiene 14 documentos. Los temas discutidos incluyen: modelado y análisis de flexibilidadsaludprocesos de atención basados ​​en redes de Petri algebraicas y recursivas; verificación de tiemposaludflujos de trabajo de cuidado utilizando redes de Petri de arco temporizado de componentes; mejorar el desarrollo de la línea de productos mediante requisitos de seguridad y verificación; definir un nuevo soporte estructural y móvil para mejorar el acceso a las instalaciones hospitalarias yusabilidad; reguladosoftwaredesarrollo - una transformación onerosa; una arquitectura e implementación de referencia de un abiertosalud mediador de información: posibilitando la interoperabilidad en Ruanda saludintercambio de información; OwlOntDB: un sistema de razonamiento escalable para ontologías OWL 2 RL con grandes ABoxes; y confiable omnipresentesaludservicios de atención a través de tipos de sesión multiparte. |
| 121 | De Carvalho AV, De Lucena CJP, Cirilo EJR, Alves PHC, Da Silva E Souza Miranda PA, De Carvalho GR, De Araújo FRL, Lima GVC | Software ingenieria en telesalud, una extensión de Sana mobile aplicada al proceso de un hospital de rutina | 2013 | Los pacientes médico el registro, que contiene los motivos de hospitalización, evolución clínica, pruebas de laboratorio, medicamentos recetados y otra información relevante es de suma importancia para médicocuidado de la gerencia. La tecnología de la información juega un papel clave en la comunicación y difusión de los datos clínicos del paciente [1]. El Sana Mobile, desarrollado originalmente por el Instituto Tecnológico de Massachusetts (MIT) para la plataforma móvil, consta de una fuente electrónica abiertamédicograbar. Ha revolucionado la entrega desaludservicios de atención en zonas remotas de forma clara y objetiva [2]. El dispositivo móvil almacena Sanamédico datos, archivos de texto, audio y video que contienen información clínica del paciente mientras se transmiten datos a través de la plataforma móvil a un servidor web, el Open MédicoSistema de registro - OpenMRS. Este sistema recopila información sobre medicamentos, diagnósticos y otros datos cruciales de un paciente, y los pone a disposición de muchas consultas.médicoexpertos Nuestras pruebas con Sana Mobile - OpenMRS se enfocan en el desarrollo de una extensión experimental de esta plataforma móvil y su uso para apoyar la educación y capacitación demédicoestudiantes que abarcan atención ambulatoria gratuita de rutina y un proyecto de investigación multidisciplinario. En este estudio participan investigadores y estudiantes deSoftware Ingeniería, Medicina y Diseño, respectivamente. Software Laboratorio de Ingeniería - LES del Departamento de Informática de la Pontificia Universidad Católica de Río de Janeiro - PUC-Río, la Escuela de Medicina y Cirugía de la Universidad Estatal de Río de Janeiro - UNIRIO que incluye Gaffrée y el Hospital Universitario Guinle - HUGG, Laboratorio de ergonomía y Usabilidad- LEUI del Departamento de Artes y Diseño de PUC-Rio, bajo la coordinación de LES. © 2013 Springer-Verlag. |
| 122 | Tawfik AA, Belden JL, Moore JL | Gestión ágil de un proyecto de desarrollo de aplicaciones móviles para flujos de trabajo de cirujanos | 2013 | Este caso describe los métodos de gestión ágiles para un iPhone softwareprojecto de desarrollo. El objetivo general era diseñar una solución para teléfonos inteligentes que permitiera a los cirujanos acceder a dispositivos electrónicos dinámicos.SaludDatos de registro (EHR) para optimizar su flujo de trabajo. Tres organizaciones separadas distribuyeron las responsabilidades. Específicamente, la organización líder, Cerner Corporation, colaboró ​​con la Universidad de MissouriSaludCare y la Universidad de Missouri Information Experience Lab para crear la tecnología. Los objetivos del proyecto incluyeron una mayor satisfacción del cirujano; eficiencia de tareas mejorada, medida por el tiempo dedicado a recuperar datos de laboratorio y signos vitales en rondas matutinas; accesibilidad dinámica de datos; y mayores ingresos por ventas de nuevos productos. Para lograr estos objetivos, se utilizó la gestión ágil de proyectos, aplicando iterativausabilidadmétodos para crear entregables dentro de un ciclo corto de desarrollo. Cada ciclo de desarrollo se centró en principios de diseño centrados en el usuario. Se encontraron varios desafíos relacionados con los métodos de diseño centrados en el usuario,usabilidadextracción de datos, colaboraciones académicas y opciones de diseño de interfaz. © 2013, IGI Global. |
| 123 | Sadasivam RS, Tanik MM | Un metacompuesto software enfoque de desarrollo para la investigación traslacional | 2013 | Los investigadores traslacionales realizan investigaciones en un entorno altamente intensivo en datos y en continuo cambio, y necesitan utilizar herramientas múltiples y dispares para lograr sus objetivos. Estos investigadores se beneficiarían enormemente del metacompuestosoftwaredesarrollo o la capacidad de componer y recomponer continuamente herramientas juntas en respuesta a sus necesidades siempre cambiantes. Sin embargo, las herramientas disponibles están en gran medida desconectadas y actualizadas.software los enfoques son ineficientes e ineficaces en su apoyo al metacompuesto softwaredesarrollo. Sobre la base del enfoque de desarrollo de servicios compuestos, el estándar de facto para el desarrollo integradosoftware sistemas, proponemos un mapa conceptual y un metacompuesto basado en agentes softwareenfoque de desarrollo. Un paso crucial en el desarrollo de servicios compuestos es el modelado de las necesidades de los usuarios como procesos, que luego pueden especificarse en un formato ejecutable para la composición del sistema. Tenemos dos innovaciones clave. Primero, nuestro enfoque permite a los investigadores (que comprenden mejor sus necesidades) en lugar de a los técnicos, asumir un papel de liderazgo en el desarrollo de modelos de procesos, reduciendo las ineficiencias y los errores. Una segunda innovación es que nuestro enfoque también permite modelar interacciones complejas del usuario como parte del proceso, superando las limitaciones técnicas de las herramientas actuales. Demostramos la viabilidad de nuestro enfoque utilizando un caso de uso de investigación traslacional del mundo real. También presentamos resultados deusabilidadEstudios que evalúan nuestro enfoque para futuros refinamientos. © 2013 Springer Science + Business Media Nueva York. |
| 124 | Jetley R., Sudarsan S., Sampath R., Ramaswamy S. | Médico software - Problemas y mejores prácticas | 2013 | Introducción: el diseño y la complejidad funcional de médico software ha aumentado durante los últimos 50 años, evolucionando del uso de un circuito de metrónomo para el marcapasos cardíaco inicial a funciones que incluyen análisis de electrocardiograma (EKG), cirugía láser y sistemas en red para monitorear pacientes en varios saludambientes de cuidado. Software se ha vuelto omnipresente en saludaplicaciones de cuidado, como es evidente por su uso frecuente para controlar médico dispositivos, mantenimiento paciente electrónico salud datos y habilitación saludcuidado de los sistemas de tecnología de la información (HIT). Como elsoftwarela funcionalidad se vuelve más compleja, surgen inquietudes con respecto a la eficacia, seguridad y confiabilidad. Por lo tanto, es imperativo adoptar un enfoque o metodología basada en las mejores prácticas de ingeniería para garantizar que se minimice la posibilidad de cualquier defecto o mal funcionamiento en estos dispositivos. © 2013 Springer-Verlag Berlín Heidelberg. |
| 125 | Bhutkar G., Katre D., Ray GG, Deshmukh S. | Usabilidad modelo para médico interfaz de usuario del sistema de ventilación en la unidad de cuidados intensivos | 2013 | UNA usabilidadEl modelo es una estructura jerárquica que abarca los elementos clave, como los usuarios, la interfaz de usuario y la interacción entre ellos. Es una plantilla genérica que es independiente deusabilidadmétodos de evaluación y proporciona flexibilidad para la adaptación en diferentes contextos y dominios. En este artículo, unusabilidad modelo para médico Se proponen interfaces de usuario, especialmente para sistemas de ventilación en la Unidad de Cuidados Intensivos (UCI), basadas en el modelo de siete pasos orientado a la acción de Norman para capturar un médicocontexto. Un sistema de ventilación es un dispositivo terapéutico, que proporciona soporte respiratorio a pacientes críticos. Actualmente, unusabilidad de las interfaces de usuario de los sistemas de ventilación se evalúa mediante usabilidad métodos de evaluación de softwareindustria. Estos métodos de evaluación pierden elementos importantes enmédicocontexto. Por lo tanto, la necesidad de un especialistausabilidad modelo para médico las interfaces de usuario se cumplen con una propuesta usabilidad modelo que abarca elementos vitales como médicousuario, interfaz de usuario, entorno de UCI y tiempo requerido. Estausabilidad el modelo se valida primero, a través de un análisis de trabajo humano utilizando videos de tareas seleccionadas con médico interfaces de usuario y luego, con una visión general de los factores críticos que afectan médicoInterfaces de usuario en UCI. En el futuro, una propuestausabilidad modelo puede integrarse con un adecuado usabilidad método de evaluación para evaluar médico interfaces de usuario para identificar relacionados médico usabilidadproblemas de manera más efectiva. © Federación Internacional de IFIP para el procesamiento de la información 2013. |
| 126 | Patterson ES, Zhang J., Abbott P., Gibbons MC, Lowry SZ, Quinn MT, Ramaiah M., Brick D. | Mejora electrónica salud grabar usabilidad en atención a pacientes pediátricos: un enfoque basado en escenarios | 2013 | Antecedentes: Usabilidad de electrónica saludlos registros (EHR) son un factor importante que afecta la seguridad del paciente y la tasa de adopción de EHR tanto para los proveedores de atención pediátrica como para adultos. El Instituto Nacional de Estándares y Tecnología convocó un panel de expertos interdisciplinarios (los autores) para generar recomendaciones consensuadas para mejorar la utilidad de EHR,usabilidad, y la seguridad del paciente cuando se apoya la atención pediátrica, con un enfoque en las interacciones críticas del usuario. Métodos: los miembros del panel representaron la experiencia en las disciplinas de la ingeniería de factores humanos (HFE),usabilidad, informática y pediatría en atención ambulatoria y cuidados intensivos pediátricos. Se utilizó un enfoque iterativo basado en escenarios para identificar consideraciones únicas en la atención pediátrica y conceptos relevantes de factores humanos. Expertos invitados en informática pediátrica, medicina de urgencias, neonatología, pediatría, HFE, enfermería, revisaron un borrador de las recomendaciones.usabilidad ingeniería y softwareDesarrollo e implementación. Recomendaciones: Recomendaciones para desarrolladores de EHR, pediatría de grupos pequeñosmédicoLas prácticas y los hospitales infantiles se identificaron a partir de las 54 recomendaciones originales, en términos de nueve categorías críticas de interacción del usuario: identificación del paciente, medicamentos, alertas, tabla de crecimiento, vacunas, laboratorios, atención del recién nacido, privacidad y radiología. Conclusión: La atención al paciente pediátrico tiene dimensiones únicas, con gran complejidad y alto riesgo de eventos adversos. Se anticipa que las recomendaciones aumentarán la tasa de adopción de EHR por parte de los proveedores de atención pediátrica y mejorarán la seguridad del paciente para pacientes pediátricos. La metodología descrita podría ser útil para acelerar la adopción y aumentar la seguridad en una variedad de áreas clínicas donde la adopción de EHR es lenta ousabilidadSe cree que los problemas reducen la seguridad potencial del paciente, la eficiencia y los beneficios de calidad. Copyright 2013 © La Comisión Conjunta. |
| 127 | Tényi B., Csík A., Monoki I., Tegzes F. | Experiencia con un Proceso Integrado de Gestión de Riesgos en el Médico Entorno regulatorio | 2013 | En el médicodominio, los fabricantes están obligados a implementar un proceso de gestión de riesgos por múltiples estándares. ISO 14971 proporciona un marco y una taxonomía paramédicoproceso de gestión de riesgos del dispositivo, pero no proporciona detalles o explicaciones de sus requisitos. La familia estándar IEC 60601 paramédicoEl equipo eléctrico define los principales peligros como una entrada para el proceso de gestión de riesgos. Otros estándares de procesos tratansoftwarey riesgos relacionados con el uso en particular (IEC 62304, ISO 62366). Es una tarea desafiante cumplir con todos estos requisitos en un proceso integrado y proporcionar una documentación completa (Archivo de gestión de riesgos) para lograr el cumplimiento. Hemos establecido un proceso de Gestión de Riesgos (RM) para nuestros dos activos diferentesmédicodispositivos. Compartiremos nuestra implementación que maneja el Hardware,Softwarey Usar el riesgo de manera integrada en el nivel funcional. Más particularsoftwarerelacionadas con las tareas de RM se manejan en softwaredesarrollo del ciclo de vida por separado. Además, presentaremos nuestra cadena de herramientas, que proporciona evidencia de la realización de tareas de RM a lo largo de todo el ciclo de vida del desarrollo, incluidas las conexiones con la gestión de requisitos y la verificación de efectividad. © Springer-Verlag Berlín Heidelberg 2013. |
| 128 | Dixon J., Dehlinger J., Dixon SD | El diseño y usabilidad prueba de una aplicación móvil para ayudar en la transición del cuidado de niños a adultos | 2013 | A medida que los dispositivos móviles se vuelven más centrales en nuestras vidas, la accesibilidad y la utilidad para los usuarios se vuelven esenciales. La amplia disponibilidad de dispositivos móviles presenta una serie de desafíos a los tradicionalessoftwareingeniería que incluye: 1. las interfaces de usuario móviles difieren de las interfaces tradicionales; y 2. la diversidad de plataformas móviles. Como parte de un esfuerzo de investigación más amplio, este póster presenta el diseño, la implementación y las pruebas iniciales de una aplicación móvil destinada a ayudar en el proceso de transición del cuidado de niños a adultos para niños con enfermedades crónicas. Según las recomendaciones de la Academia Estadounidense de Pediatría, la aplicación ayudará a guiar a los pacientes a través de cuatro componentes principales de la transición: 1. evaluar la preparación para la transición; 2. planificar la transición; 3. implementar la transición; y, 4. ayudar a documentar la transición. El diseño, implementación y prueba de una aplicación móvil puede facilitar el proceso de transición. Al aprovechar las herramientas modernas de compilación cruzada, esta aplicación se puede implementar en múltiples plataformas móviles.saludproveedores de cuidados. © Springer-Verlag Berlín Heidelberg 2013. |
| 129 129 | [No hay nombre de autor disponible] | 24a Conferencia de Australasia sobre Sistemas de Información 2013 | 2013 | El proceso contiene 175 documentos. El enfoque especial en esta conferencia es sobre cuestiones técnicas, organizativas, comerciales y sociales en la aplicación de la Tecnología de la Información (TI). Los temas incluyen: "Acabo de ver esto en Facebook, lo necesito ahora"; ideas de una investigación del diseño de un consumidorsalud Aplicación 2.0 para abordar la relación entre las redes sociales en línea y saludcomportamientos relacionados; problemas psicosociales del uso del sistema de información empresarial entre proveedores externos del gobierno que comprenden pequeñas y medianas empresas de Malasia; alinear capacidades y medios sociales para la innovación abierta en los gobiernos; roles autoorganizados en equipos ágiles distribuidos globalmente; búsqueda de empleo bajo consideración de capital social en sitios de redes sociales; método para la selección del sistema de gestión de procesos comerciales; Marco de transformaciones del modelo DM; cruzando la barrera de comunicación en globalsoftware proyectos de desarrollo a través de global softwarecorredores de desarrollo; explorar el uso y los beneficios de la web 2.0 para la gestión de la cadena de suministro; los efectos de los rasgos de personalidad de los alumnos en el aprendizaje M; método de subgrupo de enfoque de descuento; permitiendo y fomentando una mayor diversidad en las TIC; institucionalización de sistemas de planificación de recursos empresariales; un marco conceptual para evaluar el éxito de la planificación estratégica de sistemas de información (SISP) en los entornos dinámicos actuales; del diseño participativo a la co-creación; entrenador de partituras adaptativas para personas con discapacidad visual en Sri Lanka; hacia un modelo heurístico para la banca en línea utilizable y segura; el papel de las emociones de los usuarios y los objetivos de calidad asociados en la apropiación de los sistemas; El uso de las redes sociales en la contratación pública electrónica; |
| 130 | Fritzsche KH, Neher PF, Reicht I., van Bruggen T., Goch C., Reisert M., Nolden M., Zelzer S., Meinzer H.-P., Stieltjes B. | Imagen de difusión MITK | 2012 | Antecedentes: la difusión por resonancia magnética proporciona una ventana única sobre la anatomía del cerebro y los conocimientos sobre aspectos de la estructura del tejido en humanos vivos que no podían estudiarse previamente. Hay un gran esfuerzo en este campo de investigación en rápida evolución para desarrollar las herramientas algorítmicas necesarias para hacer frente a la complejidad de los conjuntos de datos. Objetivos: Este trabajo ilustra nuestra estrategia que abarca el desarrollo de un sistema modularizado y abierto.softwareherramienta para el procesamiento de datos, visualización y exploración interactiva en la investigación de imágenes de difusión y tiene como objetivo reforzar la evaluación sostenible y el progreso en el campo. Métodos: en este trabajo, elusabilidad y capacidades de una nueva aplicación y componente de kit de herramientas de la MédicoEl kit de herramientas de imágenes e interacción (MITK, www.mitk.org), MITKDI, se demuestran utilizando conjuntos de datos in vivo. Resultados: MITK-DI proporciona una completasoftwaremarco para el procesamiento de datos de alto rendimiento, el análisis y la exploración interactiva de datos, que está diseñado de forma modular y extensible (utilizando CTK) y en cumplimiento de los estándares de codificación ampliamente aceptados (por ejemplo, ITK, VTK). MITK-DI está disponible tanto como código abiertosoftwarekit de herramientas de desarrollo y listo para usar en aplicaciones estables. Conclusiones: El lanzamiento de código abierto de las herramientas modulares MITK-DI aumentará la verificabilidad y la comparabilidad dentro de la comunidad de investigación y también será un paso importante para llevar muchas de las técnicas actuales hacia la aplicación clínica. © Schattauer 2012. |
| 131 | Budnik C. | Software pruebas, software calidad y confianza en softwarebasados ​​en sistemas | 2012 | En nuestra vida diaria dependemos cada vez más de softwaresistemas basados ​​implementados como integrados software sistemas de control en el dominio automotriz, o los numerosos salud o aplicaciones gubernamentales. SoftwareLos sistemas basados ​​en sistemas están cada vez más desarrollados por componentes reutilizables disponibles como componentes comerciales estándar o componentes de código abierto. Sin embargo, la introducción exitosa de tales sistemas integrados en las empresas depende de si confiamos en el sistema o no. Confianza y con ello la calidad desoftwarebasados ​​en sistemas está determinado por muchas propiedades tales como integridad, consistencia, mantenibilidad, seguridad, confiabilidad y usabilidad, entre otros. Sin embargo durante el desarrollo desoftwarebasados ​​en sistemas, hay muchas oportunidades para introducir errores en las diferentes fases de la softwareciclo de vida de desarrollo. Las pruebas se aplican comúnmente como la actividad predominante en la industria para garantizar un altosoftware calidad que proporciona una amplia variedad de métodos y técnicas para detectar diferentes tipos de errores en softwarebasados ​​en sistemas. El objetivo del panel es discutirsoftware prueba de estrategias y técnicas para mejorar la calidad de la softwarey al mismo tiempo para generar confianza con los clientes. El panel discutirá la opinión de los expertos sobre cuáles son los factores clave en el desarrollo de alta calidad.softwarebasados ​​en sistemas. A través del panel, las discusiones incluirán el impacto de las pruebas ensoftwarecalidad dentro de varios dominios y sus negocios. © 2012 IEEE. |
| 132 | [No hay nombre de autor disponible] | 18ª Conferencia de las Américas sobre Sistemas de Información 2012, AMCIS 2012, Volumen 4 | 2012 | El proceso contiene 572 documentos. El enfoque especial en esta conferencia es en Sistemas de Información. Los temas incluyen:Saluddiagnóstico de comunidades de prácticas (CoPs); alternativas de código abierto para inteligencia de negocios; identificar mapeos de actividad de procesos de negocio mediante la optimización de la similitud de comportamiento; colgando con la multitud correcta; una taxonomía de iniciativas de innovación abierta entrante basadas en la web; detección de intrusos en la base de datos: defensa contra la amenaza interna; un estudio empírico del axioma GIGO en decisiones satisfactorias; análisis de sistemas probabilísticos de recomendación de noticias; la influencia de las características tecnológicas en el cálculo de la privacidad; privacidad de mensajería instantánea en las nubes; hacia una descripción basada en componentes de modelos de negocio; plataformas de cibermediarios de dos lados; un análisis integrador del uso web transaccional del gobierno electrónico; uso de Facebook en el gobierno: un estudio de caso de contenido de información; derivar valor comercial de las perspectivas asimétricas de penalización-recompensa de los usuarios de SI; crear atención para atraer el marketing viral de la música digital en las redes sociales; hacia un marco para transformar los modelos de negocio en procesos de negocio; factores que afectan la satisfacción percibida con una herramienta BPM; hipercompetencia en la industria Erp; defectos estructurales en la ética de la tecnología; consideraciones éticas para mundos virtuales; personalidad, género y carreras en tecnología de la información; sobre las debilidades del control de TI en los informes de los auditores sobre el control interno; efecto de la ley SOX en el gobierno de TI; la influencia de las actitudes de sostenibilidad general y la congruencia de valores en el comportamiento del consumidor; privacidad del usuario en publicidad móvil; sistema de aprendizaje de las interacciones del usuario; desplegar un sistema de gestión de aprendizaje de misión crítica utilizando código abierto crear atención para atraer el marketing viral de la música digital en las redes sociales; hacia un marco para transformar los modelos de negocio en procesos de negocio; factores que afectan la satisfacción percibida con una herramienta BPM; hipercompetencia en la industria Erp; defectos estructurales en la ética de la tecnología; consideraciones éticas para mundos virtuales; personalidad, género y carreras en tecnología de la información; sobre las debilidades del control de TI en los informes de los auditores sobre el control interno; efecto de la ley SOX en el gobierno de TI; la influencia de las actitudes de sostenibilidad general y la congruencia de valores en el comportamiento del consumidor; privacidad del usuario en publicidad móvil; sistema de aprendizaje de las interacciones del usuario; desplegar un sistema de gestión de aprendizaje de misión crítica utilizando código abierto crear atención para atraer el marketing viral de la música digital en las redes sociales; hacia un marco para transformar los modelos de negocio en procesos de negocio; factores que afectan la satisfacción percibida con una herramienta BPM; hipercompetencia en la industria Erp; defectos estructurales en la ética de la tecnología; consideraciones éticas para mundos virtuales; personalidad, género y carreras en tecnología de la información; sobre las debilidades del control de TI en los informes de los auditores sobre el control interno; efecto de la ley SOX en el gobierno de TI; la influencia de las actitudes de sostenibilidad general y la congruencia de valores en el comportamiento del consumidor; privacidad del usuario en publicidad móvil; sistema de aprendizaje de las interacciones del usuario; desplegar un sistema de gestión de aprendizaje de misión crítica utilizando código abierto hacia un marco para transformar los modelos de negocio en procesos de negocio; factores que afectan la satisfacción percibida con una herramienta BPM; hipercompetencia en la industria Erp; defectos estructurales en la ética de la tecnología; consideraciones éticas para mundos virtuales; personalidad, género y carreras en tecnología de la información; sobre las debilidades del control de TI en los informes de los auditores sobre el control interno; efecto de la ley SOX en el gobierno de TI; la influencia de las actitudes de sostenibilidad general y la congruencia de valores en el comportamiento del consumidor; privacidad del usuario en publicidad móvil; sistema de aprendizaje de las interacciones del usuario; desplegar un sistema de gestión de aprendizaje de misión crítica utilizando código abierto hacia un marco para transformar los modelos de negocio en procesos de negocio; factores que afectan la satisfacción percibida con una herramienta BPM; hipercompetencia en la industria Erp; defectos estructurales en la ética de la tecnología; consideraciones éticas para mundos virtuales; personalidad, género y carreras en tecnología de la información; sobre las debilidades del control de TI en los informes de los auditores sobre el control interno; efecto de la ley SOX en el gobierno de TI; la influencia de las actitudes de sostenibilidad general y la congruencia de valores en el comportamiento del consumidor; privacidad del usuario en publicidad móvil; sistema de aprendizaje de las interacciones del usuario; desplegar un sistema de gestión de aprendizaje de misión crítica utilizando código abierto defectos estructurales en la ética de la tecnología; consideraciones éticas para mundos virtuales; personalidad, género y carreras en tecnología de la información; sobre las debilidades del control de TI en los informes de los auditores sobre el control interno; efecto de la ley SOX en el gobierno de TI; la influencia de las actitudes de sostenibilidad general y la congruencia de valores en el comportamiento del consumidor; privacidad del usuario en publicidad móvil; sistema de aprendizaje de las interacciones del usuario; desplegar un sistema de gestión de aprendizaje de misión crítica utilizando código abierto defectos estructurales en la ética de la tecnología; consideraciones éticas para mundos virtuales; personalidad, género y carreras en tecnología de la información; sobre las debilidades del control de TI en los informes de los auditores sobre el control interno; efecto de la ley SOX en el gobierno de TI; la influencia de las actitudes de sostenibilidad general y la congruencia de valores en el comportamiento del consumidor; privacidad del usuario en publicidad móvil; sistema de aprendizaje de las interacciones del usuario; desplegar un sistema de gestión de aprendizaje de misión crítica utilizando código abierto sistema de aprendizaje de las interacciones del usuario; desplegar un sistema de gestión de aprendizaje de misión crítica utilizando código abierto sistema de aprendizaje de las interacciones del usuario; desplegar un sistema de gestión de aprendizaje de misión crítica utilizando código abiertosoftware; teorizando el doble papel de la tecnología de la información en la investigación de estrés técnico; división de límites en la gestión de procesos de negocio; ERPusabilidady el mangle de la práctica; aplicaciones de tabletas de manipulación directa para la educación; comparar interfaces de usuario gráficas y tangibles para un juego de torre de defensa; modelo de percepción visual para marketing de objetivos en línea; movimientos oculares, percepciones y rendimiento; relaciones individuales con tecnología; respuesta de la función de auditoría interna a la implementación de sistemas ERP; auditar entradas de diario usando un mapa autoorganizado; percepciones de los consumidores sobre la adopción de personal electrónicosaludregistros; investigando las relaciones recíprocas dentro desaludComunidades virtuales; diseñando y visualizandosaludsistemas de entrega de cuidados; cómo las empresas multinacionales usan TI para administrar sus operaciones globales; conflicto, diversidad de valores y rendimiento en equipos virtuales; TIC móvil e intercambio de conocimientos en comunidades marginadas; marco de toma de decisiones ágil para soportar micropréstamos móviles para clientes no bancarizados; el análisis de la industria de las telecomunicaciones en Tailandia; el valor comercial de la gestión del conocimiento; suministro de comentarios de información a los licitadores en subastas combinadas de unidades múltiples en línea; modelado espacial utilizando agentes; utilizando ontologías probabilísticas para exploración de video; nuevas direcciones, nuevos desafíos y nuevos entendimientos; categorización basada en funciones de tipos de información de productos en línea; explorar antecedentes de hábito en el servicio de redes sociales; análisis de correlación de personalidad y aplicaciones en redes sociales; identificación de expertos en comunidades de pronósticos virtuales; hombres negros en educación superior de TI en los Estados Unidos; características tecnológicas, percepciones fortalecedoras y comportamiento de voz en microblog; cumplimiento de la política de seguridad de la información; una taxonomía preliminar parasoftwareimpacto de falla; un examen del éxito de la integración de TI posterior a la fusión; un análisis y una perspectiva sobre el modelo de madurez de seguridad de la información; sistemas de información geográfica y el sector sin fines de lucro; efectividad de jerarquías superficiales para almacenes de documentos; una metodología para el desarrollo de sistemas de información basados ​​en la web; asignación equilibrada de recursos; respuesta a la demanda en redes inteligentes; soporte de decisiones para la carga de vehículos eléctricos; las expectativas del profesorado en América Latina; dominar el desafío social de TI / Alineación de negocios; sistemas de planificación de recursos de la cadena de suministro; hacia un marco de investigación para la gestión de operaciones de VLBA; integrando la tercera ola del sistema empresarial en el plan de estudios de IS; un marco centrado en datos de dos niveles para una gestión flexible de procesos comerciales; participación en comunidades en línea; métodos semióticos organizacionales para evaluar la preparación organizacional para el uso interno de las redes sociales; redes sociales en el lugar de trabajo; economía de la programación de pares revisitada; trampas sociales de métodos ágiles; explotación de metadatos en proyectos de migración de datos a gran escala; evaluar en colaboración la calidad de la información en la web; gestión de reputación en comunidades de comercio social; Investigación de adopción de comercio electrónico; una teoría preliminar de la información de la diferencia; reemplazo del gerente de proyecto durante los proyectos de TI: una agenda de investigación; un estudio de simulación de gestión de proyectos y tecnologías de información colaborativas; el papel de la visualización de información empresarial en la creación de conocimiento; efectos de la estructura narrativa y puntos destacados de decisión en juegos de rol; adopción de e- generalizado redes sociales en el lugar de trabajo; economía de la programación de pares revisitada; trampas sociales de métodos ágiles; explotación de metadatos en proyectos de migración de datos a gran escala; evaluar en colaboración la calidad de la información en la web; gestión de reputación en comunidades de comercio social; Investigación de adopción de comercio electrónico; una teoría preliminar de la información de la diferencia; reemplazo del gerente de proyecto durante los proyectos de TI: una agenda de investigación; un estudio de simulación de gestión de proyectos y tecnologías de información colaborativas; el papel de la visualización de información empresarial en la creación de conocimiento; efectos de la estructura narrativa y puntos destacados de decisión en juegos de rol; adopción de e- generalizado redes sociales en el lugar de trabajo; economía de la programación de pares revisitada; trampas sociales de métodos ágiles; explotación de metadatos en proyectos de migración de datos a gran escala; evaluar en colaboración la calidad de la información en la web; gestión de reputación en comunidades de comercio social; Investigación de adopción de comercio electrónico; una teoría preliminar de la información de la diferencia; reemplazo del gerente de proyecto durante los proyectos de TI: una agenda de investigación; un estudio de simulación de gestión de proyectos y tecnologías de información colaborativas; el papel de la visualización de información empresarial en la creación de conocimiento; efectos de la estructura narrativa y puntos destacados de decisión en juegos de rol; adopción de e- generalizado evaluar en colaboración la calidad de la información en la web; gestión de reputación en comunidades de comercio social; Investigación de adopción de comercio electrónico; una teoría preliminar de la información de la diferencia; reemplazo del gerente de proyecto durante los proyectos de TI: una agenda de investigación; un estudio de simulación de gestión de proyectos y tecnologías de información colaborativas; el papel de la visualización de información empresarial en la creación de conocimiento; efectos de la estructura narrativa y puntos destacados de decisión en juegos de rol; adopción de e- generalizado evaluar en colaboración la calidad de la información en la web; gestión de reputación en comunidades de comercio social; Investigación de adopción de comercio electrónico; una teoría preliminar de la información de la diferencia; reemplazo del gerente de proyecto durante los proyectos de TI: una agenda de investigación; un estudio de simulación de gestión de proyectos y tecnologías de información colaborativas; el papel de la visualización de información empresarial en la creación de conocimiento; efectos de la estructura narrativa y puntos destacados de decisión en juegos de rol; adopción de e- generalizado el papel de la visualización de información empresarial en la creación de conocimiento; efectos de la estructura narrativa y puntos destacados de decisión en juegos de rol; adopción de e- generalizado el papel de la visualización de información empresarial en la creación de conocimiento; efectos de la estructura narrativa y puntos destacados de decisión en juegos de rol; adopción de e- generalizadosaludsoluciones; prácticas de seguridad y cumplimiento normativo en elsaludindustria del cuidado; El papel de las características demográficas ensaludatención planificación estratégica de seguridad; sastreríasoftwarecapacidad de proceso / modelos de madurez para sistemas de telemedicina; Comprender la colaboración dinámica en la teleconsulta; el camino hacia la preparación móvil empresarial; investigando el papel de las redes sociales y el capital social; explorar los cambios impulsados ​​por 311 en el gobierno de la ciudad; prevenir el declive gradual de los centros de servicios compartidos; desarrollar un marco conceptual para evaluar la transformación del sector público en la era digital; el impacto de las diferencias culturales en los ecosistemas de computación en la nube en EE. UU. y China; un examen del impacto del clima del servicio en la productividad del servicio en el contexto organizacional; sistemas de información que facilitan la gestión de la sostenibilidad del agua subterránea; mantenerse electrónicomédicoregistros seguros y portátiles; El papel emergente de la robótica en el hogarsaludcuidado; técnica de evaluación de la calidad de la información para evaluar el intercambio de información; diálogos de límites en innovación centrada en el usuario; hacia un modelo de meditación del estado del cerebro utilizando datos electroencefalográficos; requisitos de métodos de diseño para sistemas de sistemas ágiles; diseño y evaluación de un blog de clase socialmente mejorado para promover el aprendizaje de los estudiantes en la educación superior; no se trata solo de la música: la preferencia del usuario por los músicos en Facebook; búsqueda de conocimiento e intercambio de conocimiento en una red de socios organizacionales sin fines de lucro: un análisis de redes sociales; el papel mediador de la personalización adaptativa en las compras en línea; explorar la naturaleza temporal de la sociomaterialidad desde una perspectiva del sistema de trabajo; sociomaterialidad como ontología radical; gestión de seguridad de la información; cumplir con los requisitos de información comercial global con la planificación de recursos empresariales; intercambio de conocimientos en sitios de redes sociales para colaboración electrónica; aplicando principios cognitivos de similitud a la integración de datos, el caso de SIAM; modelo de referencia en investigación en ciencias del diseño para recopilar y modelar información; impacto del contenido en línea sobre actitudes e intenciones de compra; teoría prospectiva y decisiones de inversión en seguridad de la información; utilizando el conocimiento del dominio para facilitar el análisis de seguridad cibernética; conceptualizar amenazas y contramedidas de seguridad de datos en el proceso de E-Discovery con casos de mal uso; un análisis empírico de la protección de 360 ​​grados de un individuo contra la pérdida de archivos y datos; análisis de préstamos de libros electrónicos: un enfoque de teoría de juegos; facilitando la evaluación de los consumidores de bienes de experiencia y los beneficios para los vendedores; Modelo de tres factores vs. Modelo de dos factores; Automatizar la documentación de la arquitectura empresarial mediante un bus de servicios empresariales. la influencia de los modelos a seguir en las decisiones de los estudiantes de perseguir la especialidad IS; enseñanza de habilidades de "redes de personas" para estudiantes de CIS; un caso de parcialidad en la enseñanza, la calificación y el plagio; una visión relacional del intercambio de información contable; capacidades de información, tiempo de cierre financiero y efectos sobre el costo del capital social; reflexionando sobre el papel de la TI y la investigación de TI en tiempo de cierre financiero y efectos sobre el costo del capital social; reflexionando sobre el papel de la TI y la investigación de TI en tiempo de cierre financiero y efectos sobre el costo del capital social; reflexionando sobre el papel de la TI y la investigación de TI ensaludcuidado; redes sociales en todo el mundo; comprender los efectos del freeride en la dinámica del equipo; efectos de la política de contraseñas en la entropía y el retiro: investigación en curso; el papel de las características individuales en las intenciones de abuso de información privilegiada; construir una metodología para evaluar el éxito de la transformación del gobierno electrónico; optimizando la entrega de carga para un transporte de carga menor a la de un camión; la influencia de la información percibida y las características de la red en la actitud hacia la sobrecarga de información; divulgación de información y diferencias generacionales en sitios de redes sociales; modelo de entrenamiento de equipo virtual de sistemas de memoria trasactiva; El caso del gobierno abierto y la enseñanza y el aprendizaje en un mundo virtual. |
| 133 | [No hay nombre de autor disponible] | 18ª Conferencia de las Américas sobre Sistemas de Información 2012, AMCIS 2012, Volumen 3 | 2012 | El proceso contiene 572 documentos. El enfoque especial en esta conferencia es en Sistemas de Información. Los temas incluyen:Saluddiagnóstico de comunidades de prácticas (CoPs); alternativas de código abierto para inteligencia de negocios; identificar mapeos de actividad de procesos de negocio mediante la optimización de la similitud de comportamiento; colgando con la multitud correcta; una taxonomía de iniciativas de innovación abierta entrante basadas en la web; detección de intrusos en la base de datos: defensa contra la amenaza interna; un estudio empírico del axioma GIGO en decisiones satisfactorias; análisis de sistemas probabilísticos de recomendación de noticias; la influencia de las características tecnológicas en el cálculo de la privacidad; privacidad de mensajería instantánea en las nubes; hacia una descripción basada en componentes de modelos de negocio; plataformas de cibermediarios de dos lados; un análisis integrador del uso web transaccional del gobierno electrónico; uso de Facebook en el gobierno: un estudio de caso de contenido de información; derivar valor comercial de las perspectivas asimétricas de penalización-recompensa de los usuarios de SI; crear atención para atraer el marketing viral de la música digital en las redes sociales; hacia un marco para transformar los modelos de negocio en procesos de negocio; factores que afectan la satisfacción percibida con una herramienta BPM; hipercompetencia en la industria Erp; defectos estructurales en la ética de la tecnología; consideraciones éticas para mundos virtuales; personalidad, género y carreras en tecnología de la información; sobre las debilidades del control de TI en los informes de los auditores sobre el control interno; efecto de la ley SOX en el gobierno de TI; la influencia de las actitudes de sostenibilidad general y la congruencia de valores en el comportamiento del consumidor; privacidad del usuario en publicidad móvil; sistema de aprendizaje de las interacciones del usuario; desplegar un sistema de gestión de aprendizaje de misión crítica utilizando código abierto crear atención para atraer el marketing viral de la música digital en las redes sociales; hacia un marco para transformar los modelos de negocio en procesos de negocio; factores que afectan la satisfacción percibida con una herramienta BPM; hipercompetencia en la industria Erp; defectos estructurales en la ética de la tecnología; consideraciones éticas para mundos virtuales; personalidad, género y carreras en tecnología de la información; sobre las debilidades del control de TI en los informes de los auditores sobre el control interno; efecto de la ley SOX en el gobierno de TI; la influencia de las actitudes de sostenibilidad general y la congruencia de valores en el comportamiento del consumidor; privacidad del usuario en publicidad móvil; sistema de aprendizaje de las interacciones del usuario; desplegar un sistema de gestión de aprendizaje de misión crítica utilizando código abierto crear atención para atraer el marketing viral de la música digital en las redes sociales; hacia un marco para transformar los modelos de negocio en procesos de negocio; factores que afectan la satisfacción percibida con una herramienta BPM; hipercompetencia en la industria Erp; defectos estructurales en la ética de la tecnología; consideraciones éticas para mundos virtuales; personalidad, género y carreras en tecnología de la información; sobre las debilidades del control de TI en los informes de los auditores sobre el control interno; efecto de la ley SOX en el gobierno de TI; la influencia de las actitudes de sostenibilidad general y la congruencia de valores en el comportamiento del consumidor; privacidad del usuario en publicidad móvil; sistema de aprendizaje de las interacciones del usuario; desplegar un sistema de gestión de aprendizaje de misión crítica utilizando código abierto hacia un marco para transformar los modelos de negocio en procesos de negocio; factores que afectan la satisfacción percibida con una herramienta BPM; hipercompetencia en la industria Erp; defectos estructurales en la ética de la tecnología; consideraciones éticas para mundos virtuales; personalidad, género y carreras en tecnología de la información; sobre las debilidades del control de TI en los informes de los auditores sobre el control interno; efecto de la ley SOX en el gobierno de TI; la influencia de las actitudes de sostenibilidad general y la congruencia de valores en el comportamiento del consumidor; privacidad del usuario en publicidad móvil; sistema de aprendizaje de las interacciones del usuario; desplegar un sistema de gestión de aprendizaje de misión crítica utilizando código abierto hacia un marco para transformar los modelos de negocio en procesos de negocio; factores que afectan la satisfacción percibida con una herramienta BPM; hipercompetencia en la industria Erp; defectos estructurales en la ética de la tecnología; consideraciones éticas para mundos virtuales; personalidad, género y carreras en tecnología de la información; sobre las debilidades del control de TI en los informes de los auditores sobre el control interno; efecto de la ley SOX en el gobierno de TI; la influencia de las actitudes de sostenibilidad general y la congruencia de valores en el comportamiento del consumidor; privacidad del usuario en publicidad móvil; sistema de aprendizaje de las interacciones del usuario; desplegar un sistema de gestión de aprendizaje de misión crítica utilizando código abierto defectos estructurales en la ética de la tecnología; consideraciones éticas para mundos virtuales; personalidad, género y carreras en tecnología de la información; sobre las debilidades del control de TI en los informes de los auditores sobre el control interno; efecto de la ley SOX en el gobierno de TI; la influencia de las actitudes de sostenibilidad general y la congruencia de valores en el comportamiento del consumidor; privacidad del usuario en publicidad móvil; sistema de aprendizaje de las interacciones del usuario; desplegar un sistema de gestión de aprendizaje de misión crítica utilizando código abierto defectos estructurales en la ética de la tecnología; consideraciones éticas para mundos virtuales; personalidad, género y carreras en tecnología de la información; sobre las debilidades del control de TI en los informes de los auditores sobre el control interno; efecto de la ley SOX en el gobierno de TI; la influencia de las actitudes de sostenibilidad general y la congruencia de valores en el comportamiento del consumidor; privacidad del usuario en publicidad móvil; sistema de aprendizaje de las interacciones del usuario; desplegar un sistema de gestión de aprendizaje de misión crítica utilizando código abierto sistema de aprendizaje de las interacciones del usuario; desplegar un sistema de gestión de aprendizaje de misión crítica utilizando código abierto sistema de aprendizaje de las interacciones del usuario; desplegar un sistema de gestión de aprendizaje de misión crítica utilizando código abiertosoftware; teorizando el doble papel de la tecnología de la información en la investigación de estrés técnico; división de límites en la gestión de procesos de negocio; ERPusabilidady el mangle de la práctica; aplicaciones de tabletas de manipulación directa para la educación; comparar interfaces de usuario gráficas y tangibles para un juego de torre de defensa; modelo de percepción visual para marketing de objetivos en línea; movimientos oculares, percepciones y rendimiento; relaciones individuales con tecnología; respuesta de la función de auditoría interna a la implementación de sistemas ERP; auditar entradas de diario usando un mapa autoorganizado; percepciones de los consumidores sobre la adopción de personal electrónicosaludregistros; investigando las relaciones recíprocas dentro desaludComunidades virtuales; diseñando y visualizandosaludsistemas de entrega de cuidados; cómo las empresas multinacionales usan TI para administrar sus operaciones globales; conflicto, diversidad de valores y rendimiento en equipos virtuales; TIC móvil e intercambio de conocimientos en comunidades marginadas; marco de toma de decisiones ágil para soportar micropréstamos móviles para clientes no bancarizados; el análisis de la industria de las telecomunicaciones en Tailandia; el valor comercial de la gestión del conocimiento; suministro de comentarios de información a los licitadores en subastas combinadas de unidades múltiples en línea; modelado espacial utilizando agentes; utilizando ontologías probabilísticas para exploración de video; nuevas direcciones, nuevos desafíos y nuevos entendimientos; categorización basada en funciones de tipos de información de productos en línea; explorar antecedentes de hábito en el servicio de redes sociales; análisis de correlación de personalidad y aplicaciones en redes sociales; identificación de expertos en comunidades de pronósticos virtuales; hombres negros en educación superior de TI en los Estados Unidos; características tecnológicas, percepciones fortalecedoras y comportamiento de voz en microblog; cumplimiento de la política de seguridad de la información; una taxonomía preliminar parasoftwareimpacto de falla; un examen del éxito de la integración de TI posterior a la fusión; un análisis y una perspectiva sobre el modelo de madurez de seguridad de la información; sistemas de información geográfica y el sector sin fines de lucro; efectividad de jerarquías superficiales para almacenes de documentos; una metodología para el desarrollo de sistemas de información basados ​​en la web; asignación equilibrada de recursos; respuesta a la demanda en redes inteligentes; soporte de decisiones para la carga de vehículos eléctricos; las expectativas del profesorado en América Latina; dominar el desafío social de TI / Alineación de negocios; sistemas de planificación de recursos de la cadena de suministro; hacia un marco de investigación para la gestión de operaciones de VLBA; integrando la tercera ola del sistema empresarial en el plan de estudios de IS; un marco centrado en datos de dos niveles para una gestión flexible de procesos comerciales; participación en comunidades en línea; métodos semióticos organizacionales para evaluar la preparación organizacional para el uso interno de las redes sociales; redes sociales en el lugar de trabajo; economía de la programación de pares revisitada; trampas sociales de métodos ágiles; explotación de metadatos en proyectos de migración de datos a gran escala; evaluar en colaboración la calidad de la información en la web; gestión de reputación en comunidades de comercio social; Investigación de adopción de comercio electrónico; una teoría preliminar de la información de la diferencia; reemplazo del gerente de proyecto durante los proyectos de TI: una agenda de investigación; un estudio de simulación de gestión de proyectos y tecnologías de información colaborativas; el papel de la visualización de información empresarial en la creación de conocimiento; efectos de la estructura narrativa y puntos destacados de decisión en juegos de rol; adopción de e- generalizado redes sociales en el lugar de trabajo; economía de la programación de pares revisitada; trampas sociales de métodos ágiles; explotación de metadatos en proyectos de migración de datos a gran escala; evaluar en colaboración la calidad de la información en la web; gestión de reputación en comunidades de comercio social; Investigación de adopción de comercio electrónico; una teoría preliminar de la información de la diferencia; reemplazo del gerente de proyecto durante los proyectos de TI: una agenda de investigación; un estudio de simulación de gestión de proyectos y tecnologías de información colaborativas; el papel de la visualización de información empresarial en la creación de conocimiento; efectos de la estructura narrativa y puntos destacados de decisión en juegos de rol; adopción de e- generalizado redes sociales en el lugar de trabajo; economía de la programación de pares revisitada; trampas sociales de métodos ágiles; explotación de metadatos en proyectos de migración de datos a gran escala; evaluar en colaboración la calidad de la información en la web; gestión de reputación en comunidades de comercio social; Investigación de adopción de comercio electrónico; una teoría preliminar de la información de la diferencia; reemplazo del gerente de proyecto durante los proyectos de TI: una agenda de investigación; un estudio de simulación de gestión de proyectos y tecnologías de información colaborativas; el papel de la visualización de información empresarial en la creación de conocimiento; efectos de la estructura narrativa y puntos destacados de decisión en juegos de rol; adopción de e- generalizado evaluar en colaboración la calidad de la información en la web; gestión de reputación en comunidades de comercio social; Investigación de adopción de comercio electrónico; una teoría preliminar de la información de la diferencia; reemplazo del gerente de proyecto durante los proyectos de TI: una agenda de investigación; un estudio de simulación de gestión de proyectos y tecnologías de información colaborativas; el papel de la visualización de información empresarial en la creación de conocimiento; efectos de la estructura narrativa y puntos destacados de decisión en juegos de rol; adopción de e- generalizado evaluar en colaboración la calidad de la información en la web; gestión de reputación en comunidades de comercio social; Investigación de adopción de comercio electrónico; una teoría preliminar de la información de la diferencia; reemplazo del gerente de proyecto durante los proyectos de TI: una agenda de investigación; un estudio de simulación de gestión de proyectos y tecnologías de información colaborativas; el papel de la visualización de información empresarial en la creación de conocimiento; efectos de la estructura narrativa y puntos destacados de decisión en juegos de rol; adopción de e- generalizado el papel de la visualización de información empresarial en la creación de conocimiento; efectos de la estructura narrativa y puntos destacados de decisión en juegos de rol; adopción de e- generalizado el papel de la visualización de información empresarial en la creación de conocimiento; efectos de la estructura narrativa y puntos destacados de decisión en juegos de rol; adopción de e- generalizadosaludsoluciones; prácticas de seguridad y cumplimiento normativo en elsaludindustria del cuidado; El papel de las características demográficas ensaludatención planificación estratégica de seguridad; sastreríasoftwarecapacidad de proceso / modelos de madurez para sistemas de telemedicina; Comprender la colaboración dinámica en la teleconsulta; el camino hacia la preparación móvil empresarial; investigando el papel de las redes sociales y el capital social; explorar los cambios impulsados ​​por 311 en el gobierno de la ciudad; prevenir el declive gradual de los centros de servicios compartidos; desarrollar un marco conceptual para evaluar la transformación del sector público en la era digital; el impacto de las diferencias culturales en los ecosistemas de computación en la nube en EE. UU. y China; un examen del impacto del clima del servicio en la productividad del servicio en el contexto organizacional; sistemas de información que facilitan la gestión de la sostenibilidad del agua subterránea; mantenerse electrónicomédicoregistros seguros y portátiles; El papel emergente de la robótica en el hogarsaludcuidado; técnica de evaluación de la calidad de la información para evaluar el intercambio de información; diálogos de límites en innovación centrada en el usuario; hacia un modelo de meditación del estado del cerebro utilizando datos electroencefalográficos; requisitos de métodos de diseño para sistemas de sistemas ágiles; diseño y evaluación de un blog de clase socialmente mejorado para promover el aprendizaje de los estudiantes en la educación superior; no se trata solo de la música: la preferencia del usuario por los músicos en Facebook; búsqueda de conocimiento e intercambio de conocimiento en una red de socios organizacionales sin fines de lucro: un análisis de redes sociales; el papel mediador de la personalización adaptativa en las compras en línea; explorar la naturaleza temporal de la sociomaterialidad desde una perspectiva del sistema de trabajo; sociomaterialidad como ontología radical; gestión de seguridad de la información; cumplir con los requisitos de información comercial global con la planificación de recursos empresariales; intercambio de conocimientos en sitios de redes sociales para colaboración electrónica; aplicando principios cognitivos de similitud a la integración de datos, el caso de SIAM; modelo de referencia en investigación en ciencias del diseño para recopilar y modelar información; impacto del contenido en línea sobre actitudes e intenciones de compra; teoría prospectiva y decisiones de inversión en seguridad de la información; utilizando el conocimiento del dominio para facilitar el análisis de seguridad cibernética; conceptualizar amenazas y contramedidas de seguridad de datos en el proceso de E-Discovery con casos de mal uso; un análisis empírico de la protección de 360 ​​grados de un individuo contra la pérdida de archivos y datos; análisis de préstamos de libros electrónicos: un enfoque de teoría de juegos; facilitando la evaluación de los consumidores de bienes de experiencia y los beneficios para los vendedores; Modelo de tres factores vs. Modelo de dos factores; Automatizar la documentación de la arquitectura empresarial mediante un bus de servicios empresariales. la influencia de los modelos a seguir en las decisiones de los estudiantes de perseguir la especialidad IS; enseñanza de habilidades de "redes de personas" para estudiantes de CIS; un caso de parcialidad en la enseñanza, la calificación y el plagio; una visión relacional del intercambio de información contable; capacidades de información, tiempo de cierre financiero y efectos sobre el costo del capital social; reflexionando sobre el papel de la TI y la investigación de TI en capacidades de información, tiempo de cierre financiero y efectos sobre el costo del capital social; reflexionando sobre el papel de la TI y la investigación de TI en capacidades de información, tiempo de cierre financiero y efectos sobre el costo del capital social; reflexionando sobre el papel de la TI y la investigación de TI ensaludcuidado; redes sociales en todo el mundo; comprender los efectos del freeride en la dinámica del equipo; efectos de la política de contraseñas en la entropía y el retiro: investigación en curso; el papel de las características individuales en las intenciones de abuso de información privilegiada; construir una metodología para evaluar el éxito de la transformación del gobierno electrónico; optimizando la entrega de carga para un transporte de carga menor a la de un camión; la influencia de la información percibida y las características de la red en la actitud hacia la sobrecarga de información; divulgación de información y diferencias generacionales en sitios de redes sociales; modelo de entrenamiento de equipo virtual de sistemas de memoria trasactiva; El caso del gobierno abierto y la enseñanza y el aprendizaje en un mundo virtual. |
| 134 | [No hay nombre de autor disponible] | 18ª Conferencia de las Américas sobre Sistemas de Información 2012, AMCIS 2012, Volumen 5 | 2012 | El proceso contiene 572 documentos. El enfoque especial en esta conferencia es en Sistemas de Información. Los temas incluyen:Saluddiagnóstico de comunidades de prácticas (CoPs); alternativas de código abierto para inteligencia de negocios; identificar mapeos de actividad de procesos de negocio mediante la optimización de la similitud de comportamiento; colgando con la multitud correcta; una taxonomía de iniciativas de innovación abierta entrante basadas en la web; detección de intrusos en la base de datos: defensa contra la amenaza interna; un estudio empírico del axioma GIGO en decisiones satisfactorias; análisis de sistemas probabilísticos de recomendación de noticias; la influencia de las características tecnológicas en el cálculo de la privacidad; privacidad de mensajería instantánea en las nubes; hacia una descripción basada en componentes de modelos de negocio; plataformas de cibermediarios de dos lados; un análisis integrador del uso web transaccional del gobierno electrónico; uso de Facebook en el gobierno: un estudio de caso de contenido de información; derivar valor comercial de las perspectivas asimétricas de penalización-recompensa de los usuarios de SI; crear atención para atraer el marketing viral de la música digital en las redes sociales; hacia un marco para transformar los modelos de negocio en procesos de negocio; factores que afectan la satisfacción percibida con una herramienta BPM; hipercompetencia en la industria Erp; defectos estructurales en la ética de la tecnología; consideraciones éticas para mundos virtuales; personalidad, género y carreras en tecnología de la información; sobre las debilidades del control de TI en los informes de los auditores sobre el control interno; efecto de la ley SOX en el gobierno de TI; la influencia de las actitudes de sostenibilidad general y la congruencia de valores en el comportamiento del consumidor; privacidad del usuario en publicidad móvil; sistema de aprendizaje de las interacciones del usuario; desplegar un sistema de gestión de aprendizaje de misión crítica utilizando código abierto crear atención para atraer el marketing viral de la música digital en las redes sociales; hacia un marco para transformar los modelos de negocio en procesos de negocio; factores que afectan la satisfacción percibida con una herramienta BPM; hipercompetencia en la industria Erp; defectos estructurales en la ética de la tecnología; consideraciones éticas para mundos virtuales; personalidad, género y carreras en tecnología de la información; sobre las debilidades del control de TI en los informes de los auditores sobre el control interno; efecto de la ley SOX en el gobierno de TI; la influencia de las actitudes de sostenibilidad general y la congruencia de valores en el comportamiento del consumidor; privacidad del usuario en publicidad móvil; sistema de aprendizaje de las interacciones del usuario; desplegar un sistema de gestión de aprendizaje de misión crítica utilizando código abierto crear atención para atraer el marketing viral de la música digital en las redes sociales; hacia un marco para transformar los modelos de negocio en procesos de negocio; factores que afectan la satisfacción percibida con una herramienta BPM; hipercompetencia en la industria Erp; defectos estructurales en la ética de la tecnología; consideraciones éticas para mundos virtuales; personalidad, género y carreras en tecnología de la información; sobre las debilidades del control de TI en los informes de los auditores sobre el control interno; efecto de la ley SOX en el gobierno de TI; la influencia de las actitudes de sostenibilidad general y la congruencia de valores en el comportamiento del consumidor; privacidad del usuario en publicidad móvil; sistema de aprendizaje de las interacciones del usuario; desplegar un sistema de gestión de aprendizaje de misión crítica utilizando código abierto hacia un marco para transformar los modelos de negocio en procesos de negocio; factores que afectan la satisfacción percibida con una herramienta BPM; hipercompetencia en la industria Erp; defectos estructurales en la ética de la tecnología; consideraciones éticas para mundos virtuales; personalidad, género y carreras en tecnología de la información; sobre las debilidades del control de TI en los informes de los auditores sobre el control interno; efecto de la ley SOX en el gobierno de TI; la influencia de las actitudes de sostenibilidad general y la congruencia de valores en el comportamiento del consumidor; privacidad del usuario en publicidad móvil; sistema de aprendizaje de las interacciones del usuario; desplegar un sistema de gestión de aprendizaje de misión crítica utilizando código abierto hacia un marco para transformar los modelos de negocio en procesos de negocio; factores que afectan la satisfacción percibida con una herramienta BPM; hipercompetencia en la industria Erp; defectos estructurales en la ética de la tecnología; consideraciones éticas para mundos virtuales; personalidad, género y carreras en tecnología de la información; sobre las debilidades del control de TI en los informes de los auditores sobre el control interno; efecto de la ley SOX en el gobierno de TI; la influencia de las actitudes de sostenibilidad general y la congruencia de valores en el comportamiento del consumidor; privacidad del usuario en publicidad móvil; sistema de aprendizaje de las interacciones del usuario; desplegar un sistema de gestión de aprendizaje de misión crítica utilizando código abierto defectos estructurales en la ética de la tecnología; consideraciones éticas para mundos virtuales; personalidad, género y carreras en tecnología de la información; sobre las debilidades del control de TI en los informes de los auditores sobre el control interno; efecto de la ley SOX en el gobierno de TI; la influencia de las actitudes de sostenibilidad general y la congruencia de valores en el comportamiento del consumidor; privacidad del usuario en publicidad móvil; sistema de aprendizaje de las interacciones del usuario; desplegar un sistema de gestión de aprendizaje de misión crítica utilizando código abierto defectos estructurales en la ética de la tecnología; consideraciones éticas para mundos virtuales; personalidad, género y carreras en tecnología de la información; sobre las debilidades del control de TI en los informes de los auditores sobre el control interno; efecto de la ley SOX en el gobierno de TI; la influencia de las actitudes de sostenibilidad general y la congruencia de valores en el comportamiento del consumidor; privacidad del usuario en publicidad móvil; sistema de aprendizaje de las interacciones del usuario; desplegar un sistema de gestión de aprendizaje de misión crítica utilizando código abierto sistema de aprendizaje de las interacciones del usuario; desplegar un sistema de gestión de aprendizaje de misión crítica utilizando código abierto sistema de aprendizaje de las interacciones del usuario; desplegar un sistema de gestión de aprendizaje de misión crítica utilizando código abiertosoftware; teorizando el doble papel de la tecnología de la información en la investigación de estrés técnico; división de límites en la gestión de procesos de negocio; ERPusabilidady el mangle de la práctica; aplicaciones de tabletas de manipulación directa para la educación; comparar interfaces de usuario gráficas y tangibles para un juego de torre de defensa; modelo de percepción visual para marketing de objetivos en línea; movimientos oculares, percepciones y rendimiento; relaciones individuales con tecnología; respuesta de la función de auditoría interna a la implementación de sistemas ERP; auditar entradas de diario usando un mapa autoorganizado; percepciones de los consumidores sobre la adopción de personal electrónicosaludregistros; investigando las relaciones recíprocas dentro desaludComunidades virtuales; diseñando y visualizandosaludsistemas de entrega de cuidados; cómo las empresas multinacionales usan TI para administrar sus operaciones globales; conflicto, diversidad de valores y rendimiento en equipos virtuales; TIC móvil e intercambio de conocimientos en comunidades marginadas; marco de toma de decisiones ágil para soportar micropréstamos móviles para clientes no bancarizados; el análisis de la industria de las telecomunicaciones en Tailandia; el valor comercial de la gestión del conocimiento; suministro de comentarios de información a los licitadores en subastas combinadas de unidades múltiples en línea; modelado espacial utilizando agentes; utilizando ontologías probabilísticas para exploración de video; nuevas direcciones, nuevos desafíos y nuevos entendimientos; categorización basada en funciones de tipos de información de productos en línea; explorar antecedentes de hábito en el servicio de redes sociales; análisis de correlación de personalidad y aplicaciones en redes sociales; identificación de expertos en comunidades de pronósticos virtuales; hombres negros en educación superior de TI en los Estados Unidos; características tecnológicas, percepciones fortalecedoras y comportamiento de voz en microblog; cumplimiento de la política de seguridad de la información; una taxonomía preliminar parasoftwareimpacto de falla; un examen del éxito de la integración de TI posterior a la fusión; un análisis y una perspectiva sobre el modelo de madurez de seguridad de la información; sistemas de información geográfica y el sector sin fines de lucro; efectividad de jerarquías superficiales para almacenes de documentos; una metodología para el desarrollo de sistemas de información basados ​​en la web; asignación equilibrada de recursos; respuesta a la demanda en redes inteligentes; soporte de decisiones para la carga de vehículos eléctricos; las expectativas del profesorado en América Latina; dominar el desafío social de TI / Alineación de negocios; sistemas de planificación de recursos de la cadena de suministro; hacia un marco de investigación para la gestión de operaciones de VLBA; integrando la tercera ola del sistema empresarial en el plan de estudios de IS; un marco centrado en datos de dos niveles para una gestión flexible de procesos comerciales; participación en comunidades en línea; métodos semióticos organizacionales para evaluar la preparación organizacional para el uso interno de las redes sociales; redes sociales en el lugar de trabajo; economía de la programación de pares revisitada; trampas sociales de métodos ágiles; explotación de metadatos en proyectos de migración de datos a gran escala; evaluar en colaboración la calidad de la información en la web; gestión de reputación en comunidades de comercio social; Investigación de adopción de comercio electrónico; una teoría preliminar de la información de la diferencia; reemplazo del gerente de proyecto durante los proyectos de TI: una agenda de investigación; un estudio de simulación de gestión de proyectos y tecnologías de información colaborativas; el papel de la visualización de información empresarial en la creación de conocimiento; efectos de la estructura narrativa y puntos destacados de decisión en juegos de rol; adopción de e- generalizado redes sociales en el lugar de trabajo; economía de la programación de pares revisitada; trampas sociales de métodos ágiles; explotación de metadatos en proyectos de migración de datos a gran escala; evaluar en colaboración la calidad de la información en la web; gestión de reputación en comunidades de comercio social; Investigación de adopción de comercio electrónico; una teoría preliminar de la información de la diferencia; reemplazo del gerente de proyecto durante los proyectos de TI: una agenda de investigación; un estudio de simulación de gestión de proyectos y tecnologías de información colaborativas; el papel de la visualización de información empresarial en la creación de conocimiento; efectos de la estructura narrativa y puntos destacados de decisión en juegos de rol; adopción de e- generalizado redes sociales en el lugar de trabajo; economía de la programación de pares revisitada; trampas sociales de métodos ágiles; explotación de metadatos en proyectos de migración de datos a gran escala; evaluar en colaboración la calidad de la información en la web; gestión de reputación en comunidades de comercio social; Investigación de adopción de comercio electrónico; una teoría preliminar de la información de la diferencia; reemplazo del gerente de proyecto durante los proyectos de TI: una agenda de investigación; un estudio de simulación de gestión de proyectos y tecnologías de información colaborativas; el papel de la visualización de información empresarial en la creación de conocimiento; efectos de la estructura narrativa y puntos destacados de decisión en juegos de rol; adopción de e- generalizado evaluar en colaboración la calidad de la información en la web; gestión de reputación en comunidades de comercio social; Investigación de adopción de comercio electrónico; una teoría preliminar de la información de la diferencia; reemplazo del gerente de proyecto durante los proyectos de TI: una agenda de investigación; un estudio de simulación de gestión de proyectos y tecnologías de información colaborativas; el papel de la visualización de información empresarial en la creación de conocimiento; efectos de la estructura narrativa y puntos destacados de decisión en juegos de rol; adopción de e- generalizado evaluar en colaboración la calidad de la información en la web; gestión de reputación en comunidades de comercio social; Investigación de adopción de comercio electrónico; una teoría preliminar de la información de la diferencia; reemplazo del gerente de proyecto durante los proyectos de TI: una agenda de investigación; un estudio de simulación de gestión de proyectos y tecnologías de información colaborativas; el papel de la visualización de información empresarial en la creación de conocimiento; efectos de la estructura narrativa y puntos destacados de decisión en juegos de rol; adopción de e- generalizado el papel de la visualización de información empresarial en la creación de conocimiento; efectos de la estructura narrativa y puntos destacados de decisión en juegos de rol; adopción de e- generalizado el papel de la visualización de información empresarial en la creación de conocimiento; efectos de la estructura narrativa y puntos destacados de decisión en juegos de rol; adopción de e- generalizadosaludsoluciones; prácticas de seguridad y cumplimiento normativo en elsaludindustria del cuidado; El papel de las características demográficas ensaludatención planificación estratégica de seguridad; sastreríasoftwarecapacidad de proceso / modelos de madurez para sistemas de telemedicina; Comprender la colaboración dinámica en la teleconsulta; el camino hacia la preparación móvil empresarial; investigando el papel de las redes sociales y el capital social; explorar los cambios impulsados ​​por 311 en el gobierno de la ciudad; prevenir el declive gradual de los centros de servicios compartidos; desarrollar un marco conceptual para evaluar la transformación del sector público en la era digital; el impacto de las diferencias culturales en los ecosistemas de computación en la nube en EE. UU. y China; un examen del impacto del clima del servicio en la productividad del servicio en el contexto organizacional; sistemas de información que facilitan la gestión de la sostenibilidad del agua subterránea; mantenerse electrónicomédicoregistros seguros y portátiles; El papel emergente de la robótica en el hogarsaludcuidado; técnica de evaluación de la calidad de la información para evaluar el intercambio de información; diálogos de límites en innovación centrada en el usuario; hacia un modelo de meditación del estado del cerebro utilizando datos electroencefalográficos; requisitos de métodos de diseño para sistemas de sistemas ágiles; diseño y evaluación de un blog de clase socialmente mejorado para promover el aprendizaje de los estudiantes en la educación superior; no se trata solo de la música: la preferencia del usuario por los músicos en Facebook; búsqueda de conocimiento e intercambio de conocimiento en una red de socios organizacionales sin fines de lucro: un análisis de redes sociales; el papel mediador de la personalización adaptativa en las compras en línea; explorar la naturaleza temporal de la sociomaterialidad desde una perspectiva del sistema de trabajo; sociomaterialidad como ontología radical; gestión de seguridad de la información; cumplir con los requisitos de información comercial global con la planificación de recursos empresariales; intercambio de conocimientos en sitios de redes sociales para colaboración electrónica; aplicando principios cognitivos de similitud a la integración de datos, el caso de SIAM; modelo de referencia en investigación en ciencias del diseño para recopilar y modelar información; impacto del contenido en línea sobre actitudes e intenciones de compra; teoría prospectiva y decisiones de inversión en seguridad de la información; utilizando el conocimiento del dominio para facilitar el análisis de seguridad cibernética; conceptualizar amenazas y contramedidas de seguridad de datos en el proceso de E-Discovery con casos de mal uso; un análisis empírico de la protección de 360 ​​grados de un individuo contra la pérdida de archivos y datos; análisis de préstamos de libros electrónicos: un enfoque de teoría de juegos; facilitando la evaluación de los consumidores de bienes de experiencia y los beneficios para los vendedores; Modelo de tres factores vs. Modelo de dos factores; Automatizar la documentación de la arquitectura empresarial mediante un bus de servicios empresariales. la influencia de los modelos a seguir en las decisiones de los estudiantes de perseguir la especialidad IS; enseñanza de habilidades de "redes de personas" para estudiantes de CIS; un caso de parcialidad en la enseñanza, la calificación y el plagio; una visión relacional del intercambio de información contable; capacidades de información, tiempo de cierre financiero y efectos sobre el costo del capital social; reflexionando sobre el papel de la TI y la investigación de TI en tiempo de cierre financiero y efectos sobre el costo del capital social; reflexionando sobre el papel de la TI y la investigación de TI en tiempo de cierre financiero y efectos sobre el costo del capital social; reflexionando sobre el papel de la TI y la investigación de TI ensaludcuidado; redes sociales en todo el mundo; comprender los efectos del freeride en la dinámica del equipo; efectos de la política de contraseñas en la entropía y el retiro: investigación en curso; el papel de las características individuales en las intenciones de abuso de información privilegiada; construir una metodología para evaluar el éxito de la transformación del gobierno electrónico; optimizando la entrega de carga para un transporte de carga menor a la de un camión; la influencia de la información percibida y las características de la red en la actitud hacia la sobrecarga de información; divulgación de información y diferencias generacionales en sitios de redes sociales; modelo de entrenamiento de equipo virtual de sistemas de memoria trasactiva; El caso del gobierno abierto y la enseñanza y el aprendizaje en un mundo virtual. |
| 135 | [No hay nombre de autor disponible] | 18ª Conferencia de las Américas sobre Sistemas de Información 2012, AMCIS 2012, Volumen 2 | 2012 | El proceso contiene 572 documentos. El enfoque especial en esta conferencia es en Sistemas de Información. Los temas incluyen:Saluddiagnóstico de comunidades de prácticas (CoPs); alternativas de código abierto para inteligencia de negocios; identificar mapeos de actividad de procesos de negocio mediante la optimización de la similitud de comportamiento; colgando con la multitud correcta; una taxonomía de iniciativas de innovación abierta entrante basadas en la web; detección de intrusos en la base de datos: defensa contra la amenaza interna; un estudio empírico del axioma GIGO en decisiones satisfactorias; análisis de sistemas probabilísticos de recomendación de noticias; la influencia de las características tecnológicas en el cálculo de la privacidad; privacidad de mensajería instantánea en las nubes; hacia una descripción basada en componentes de modelos de negocio; plataformas de cibermediarios de dos lados; un análisis integrador del uso web transaccional del gobierno electrónico; uso de Facebook en el gobierno: un estudio de caso de contenido de información; derivar valor comercial de las perspectivas asimétricas de penalización-recompensa de los usuarios de SI; crear atención para atraer el marketing viral de la música digital en las redes sociales; hacia un marco para transformar los modelos de negocio en procesos de negocio; factores que afectan la satisfacción percibida con una herramienta BPM; hipercompetencia en la industria Erp; defectos estructurales en la ética de la tecnología; consideraciones éticas para mundos virtuales; personalidad, género y carreras en tecnología de la información; sobre las debilidades del control de TI en los informes de los auditores sobre el control interno; efecto de la ley SOX en el gobierno de TI; la influencia de las actitudes de sostenibilidad general y la congruencia de valores en el comportamiento del consumidor; privacidad del usuario en publicidad móvil; sistema de aprendizaje de las interacciones del usuario; desplegar un sistema de gestión de aprendizaje de misión crítica utilizando código abierto crear atención para atraer el marketing viral de la música digital en las redes sociales; hacia un marco para transformar los modelos de negocio en procesos de negocio; factores que afectan la satisfacción percibida con una herramienta BPM; hipercompetencia en la industria Erp; defectos estructurales en la ética de la tecnología; consideraciones éticas para mundos virtuales; personalidad, género y carreras en tecnología de la información; sobre las debilidades del control de TI en los informes de los auditores sobre el control interno; efecto de la ley SOX en el gobierno de TI; la influencia de las actitudes de sostenibilidad general y la congruencia de valores en el comportamiento del consumidor; privacidad del usuario en publicidad móvil; sistema de aprendizaje de las interacciones del usuario; desplegar un sistema de gestión de aprendizaje de misión crítica utilizando código abierto crear atención para atraer el marketing viral de la música digital en las redes sociales; hacia un marco para transformar los modelos de negocio en procesos de negocio; factores que afectan la satisfacción percibida con una herramienta BPM; hipercompetencia en la industria Erp; defectos estructurales en la ética de la tecnología; consideraciones éticas para mundos virtuales; personalidad, género y carreras en tecnología de la información; sobre las debilidades del control de TI en los informes de los auditores sobre el control interno; efecto de la ley SOX en el gobierno de TI; la influencia de las actitudes de sostenibilidad general y la congruencia de valores en el comportamiento del consumidor; privacidad del usuario en publicidad móvil; sistema de aprendizaje de las interacciones del usuario; desplegar un sistema de gestión de aprendizaje de misión crítica utilizando código abierto hacia un marco para transformar los modelos de negocio en procesos de negocio; factores que afectan la satisfacción percibida con una herramienta BPM; hipercompetencia en la industria Erp; defectos estructurales en la ética de la tecnología; consideraciones éticas para mundos virtuales; personalidad, género y carreras en tecnología de la información; sobre las debilidades del control de TI en los informes de los auditores sobre el control interno; efecto de la ley SOX en el gobierno de TI; la influencia de las actitudes de sostenibilidad general y la congruencia de valores en el comportamiento del consumidor; privacidad del usuario en publicidad móvil; sistema de aprendizaje de las interacciones del usuario; desplegar un sistema de gestión de aprendizaje de misión crítica utilizando código abierto hacia un marco para transformar los modelos de negocio en procesos de negocio; factores que afectan la satisfacción percibida con una herramienta BPM; hipercompetencia en la industria Erp; defectos estructurales en la ética de la tecnología; consideraciones éticas para mundos virtuales; personalidad, género y carreras en tecnología de la información; sobre las debilidades del control de TI en los informes de los auditores sobre el control interno; efecto de la ley SOX en el gobierno de TI; la influencia de las actitudes de sostenibilidad general y la congruencia de valores en el comportamiento del consumidor; privacidad del usuario en publicidad móvil; sistema de aprendizaje de las interacciones del usuario; desplegar un sistema de gestión de aprendizaje de misión crítica utilizando código abierto defectos estructurales en la ética de la tecnología; consideraciones éticas para mundos virtuales; personalidad, género y carreras en tecnología de la información; sobre las debilidades del control de TI en los informes de los auditores sobre el control interno; efecto de la ley SOX en el gobierno de TI; la influencia de las actitudes de sostenibilidad general y la congruencia de valores en el comportamiento del consumidor; privacidad del usuario en publicidad móvil; sistema de aprendizaje de las interacciones del usuario; desplegar un sistema de gestión de aprendizaje de misión crítica utilizando código abierto defectos estructurales en la ética de la tecnología; consideraciones éticas para mundos virtuales; personalidad, género y carreras en tecnología de la información; sobre las debilidades del control de TI en los informes de los auditores sobre el control interno; efecto de la ley SOX en el gobierno de TI; la influencia de las actitudes de sostenibilidad general y la congruencia de valores en el comportamiento del consumidor; privacidad del usuario en publicidad móvil; sistema de aprendizaje de las interacciones del usuario; desplegar un sistema de gestión de aprendizaje de misión crítica utilizando código abierto sistema de aprendizaje de las interacciones del usuario; desplegar un sistema de gestión de aprendizaje de misión crítica utilizando código abierto sistema de aprendizaje de las interacciones del usuario; desplegar un sistema de gestión de aprendizaje de misión crítica utilizando código abiertosoftware; teorizando el doble papel de la tecnología de la información en la investigación de estrés técnico; división de límites en la gestión de procesos de negocio; ERPusabilidady el mangle de la práctica; aplicaciones de tabletas de manipulación directa para la educación; comparar interfaces de usuario gráficas y tangibles para un juego de torre de defensa; modelo de percepción visual para marketing de objetivos en línea; movimientos oculares, percepciones y rendimiento; relaciones individuales con tecnología; respuesta de la función de auditoría interna a la implementación de sistemas ERP; auditar entradas de diario usando un mapa autoorganizado; percepciones de los consumidores sobre la adopción de personal electrónicosaludregistros; investigando las relaciones recíprocas dentro desaludComunidades virtuales; diseñando y visualizandosaludsistemas de entrega de cuidados; cómo las empresas multinacionales usan TI para administrar sus operaciones globales; conflicto, diversidad de valores y rendimiento en equipos virtuales; TIC móvil e intercambio de conocimientos en comunidades marginadas; marco de toma de decisiones ágil para soportar micropréstamos móviles para clientes no bancarizados; el análisis de la industria de las telecomunicaciones en Tailandia; el valor comercial de la gestión del conocimiento; suministro de comentarios de información a los licitadores en subastas combinadas de unidades múltiples en línea; modelado espacial utilizando agentes; utilizando ontologías probabilísticas para exploración de video; nuevas direcciones, nuevos desafíos y nuevos entendimientos; categorización basada en funciones de tipos de información de productos en línea; explorar antecedentes de hábito en el servicio de redes sociales; análisis de correlación de personalidad y aplicaciones en redes sociales; identificación de expertos en comunidades de pronósticos virtuales; hombres negros en educación superior de TI en los Estados Unidos; características tecnológicas, percepciones fortalecedoras y comportamiento de voz en microblog; cumplimiento de la política de seguridad de la información; una taxonomía preliminar parasoftwareimpacto de falla; un examen del éxito de la integración de TI posterior a la fusión; un análisis y una perspectiva sobre el modelo de madurez de seguridad de la información; sistemas de información geográfica y el sector sin fines de lucro; efectividad de jerarquías superficiales para almacenes de documentos; una metodología para el desarrollo de sistemas de información basados ​​en la web; asignación equilibrada de recursos; respuesta a la demanda en redes inteligentes; soporte de decisiones para la carga de vehículos eléctricos; las expectativas del profesorado en América Latina; dominar el desafío social de TI / Alineación de negocios; sistemas de planificación de recursos de la cadena de suministro; hacia un marco de investigación para la gestión de operaciones de VLBA; integrando la tercera ola del sistema empresarial en el plan de estudios de IS; un marco centrado en datos de dos niveles para una gestión flexible de procesos comerciales; participación en comunidades en línea; métodos semióticos organizacionales para evaluar la preparación organizacional para el uso interno de las redes sociales; redes sociales en el lugar de trabajo; economía de la programación de pares revisitada; trampas sociales de métodos ágiles; explotación de metadatos en proyectos de migración de datos a gran escala; evaluar en colaboración la calidad de la información en la web; gestión de reputación en comunidades de comercio social; Investigación de adopción de comercio electrónico; una teoría preliminar de la información de la diferencia; reemplazo del gerente de proyecto durante los proyectos de TI: una agenda de investigación; un estudio de simulación de gestión de proyectos y tecnologías de información colaborativas; el papel de la visualización de información empresarial en la creación de conocimiento; efectos de la estructura narrativa y puntos destacados de decisión en juegos de rol; adopción de e- generalizado redes sociales en el lugar de trabajo; economía de la programación de pares revisitada; trampas sociales de métodos ágiles; explotación de metadatos en proyectos de migración de datos a gran escala; evaluar en colaboración la calidad de la información en la web; gestión de reputación en comunidades de comercio social; Investigación de adopción de comercio electrónico; una teoría preliminar de la información de la diferencia; reemplazo del gerente de proyecto durante los proyectos de TI: una agenda de investigación; un estudio de simulación de gestión de proyectos y tecnologías de información colaborativas; el papel de la visualización de información empresarial en la creación de conocimiento; efectos de la estructura narrativa y puntos destacados de decisión en juegos de rol; adopción de e- generalizado redes sociales en el lugar de trabajo; economía de la programación de pares revisitada; trampas sociales de métodos ágiles; explotación de metadatos en proyectos de migración de datos a gran escala; evaluar en colaboración la calidad de la información en la web; gestión de reputación en comunidades de comercio social; Investigación de adopción de comercio electrónico; una teoría preliminar de la información de la diferencia; reemplazo del gerente de proyecto durante los proyectos de TI: una agenda de investigación; un estudio de simulación de gestión de proyectos y tecnologías de información colaborativas; el papel de la visualización de información empresarial en la creación de conocimiento; efectos de la estructura narrativa y puntos destacados de decisión en juegos de rol; adopción de e- generalizado evaluar en colaboración la calidad de la información en la web; gestión de reputación en comunidades de comercio social; Investigación de adopción de comercio electrónico; una teoría preliminar de la información de la diferencia; reemplazo del gerente de proyecto durante los proyectos de TI: una agenda de investigación; un estudio de simulación de gestión de proyectos y tecnologías de información colaborativas; el papel de la visualización de información empresarial en la creación de conocimiento; efectos de la estructura narrativa y puntos destacados de decisión en juegos de rol; adopción de e- generalizado evaluar en colaboración la calidad de la información en la web; gestión de reputación en comunidades de comercio social; Investigación de adopción de comercio electrónico; una teoría preliminar de la información de la diferencia; reemplazo del gerente de proyecto durante los proyectos de TI: una agenda de investigación; un estudio de simulación de gestión de proyectos y tecnologías de información colaborativas; el papel de la visualización de información empresarial en la creación de conocimiento; efectos de la estructura narrativa y puntos destacados de decisión en juegos de rol; adopción de e- generalizado el papel de la visualización de información empresarial en la creación de conocimiento; efectos de la estructura narrativa y puntos destacados de decisión en juegos de rol; adopción de e- generalizado el papel de la visualización de información empresarial en la creación de conocimiento; efectos de la estructura narrativa y puntos destacados de decisión en juegos de rol; adopción de e- generalizadosaludsoluciones; prácticas de seguridad y cumplimiento normativo en elsaludindustria del cuidado; El papel de las características demográficas ensaludatención planificación estratégica de seguridad; sastreríasoftwarecapacidad de proceso / modelos de madurez para sistemas de telemedicina; Comprender la colaboración dinámica en la teleconsulta; el camino hacia la preparación móvil empresarial; investigando el papel de las redes sociales y el capital social; explorar los cambios impulsados ​​por 311 en el gobierno de la ciudad; prevenir el declive gradual de los centros de servicios compartidos; desarrollar un marco conceptual para evaluar la transformación del sector público en la era digital; el impacto de las diferencias culturales en los ecosistemas de computación en la nube en EE. UU. y China; un examen del impacto del clima del servicio en la productividad del servicio en el contexto organizacional; sistemas de información que facilitan la gestión de la sostenibilidad del agua subterránea; mantenerse electrónicomédicoregistros seguros y portátiles; El papel emergente de la robótica en el hogarsaludcuidado; técnica de evaluación de la calidad de la información para evaluar el intercambio de información; diálogos de límites en innovación centrada en el usuario; hacia un modelo de meditación del estado del cerebro utilizando datos electroencefalográficos; requisitos de métodos de diseño para sistemas de sistemas ágiles; diseño y evaluación de un blog de clase socialmente mejorado para promover el aprendizaje de los estudiantes en la educación superior; no se trata solo de la música: la preferencia del usuario por los músicos en Facebook; búsqueda de conocimiento e intercambio de conocimiento en una red de socios organizacionales sin fines de lucro: un análisis de redes sociales; el papel mediador de la personalización adaptativa en las compras en línea; explorar la naturaleza temporal de la sociomaterialidad desde una perspectiva del sistema de trabajo; sociomaterialidad como ontología radical; gestión de seguridad de la información; cumplir con los requisitos de información comercial global con la planificación de recursos empresariales; intercambio de conocimientos en sitios de redes sociales para colaboración electrónica; aplicando principios cognitivos de similitud a la integración de datos, el caso de SIAM; modelo de referencia en investigación en ciencias del diseño para recopilar y modelar información; impacto del contenido en línea sobre actitudes e intenciones de compra; teoría prospectiva y decisiones de inversión en seguridad de la información; utilizando el conocimiento del dominio para facilitar el análisis de seguridad cibernética; conceptualizar amenazas y contramedidas de seguridad de datos en el proceso de E-Discovery con casos de mal uso; un análisis empírico de la protección de 360 ​​grados de un individuo contra la pérdida de archivos y datos; análisis de préstamos de libros electrónicos: un enfoque de teoría de juegos; facilitando la evaluación de los consumidores de bienes de experiencia y los beneficios para los vendedores; Modelo de tres factores vs. Modelo de dos factores; Automatizar la documentación de la arquitectura empresarial mediante un bus de servicios empresariales. la influencia de los modelos a seguir en las decisiones de los estudiantes de perseguir la especialidad IS; enseñanza de habilidades de "redes de personas" para estudiantes de CIS; un caso de parcialidad en la enseñanza, la calificación y el plagio; una visión relacional del intercambio de información contable; capacidades de información, tiempo de cierre financiero y efectos sobre el costo del capital social; reflexionando sobre el papel de la TI y la investigación de TI en capacidades de información, tiempo de cierre financiero y efectos sobre el costo del capital social; reflexionando sobre el papel de la TI y la investigación de TI en capacidades de información, tiempo de cierre financiero y efectos sobre el costo del capital social; reflexionando sobre el papel de la TI y la investigación de TI ensaludcuidado; redes sociales en todo el mundo; comprender los efectos del freeride en la dinámica del equipo; efectos de la política de contraseñas en la entropía y el retiro: investigación en curso; el papel de las características individuales en las intenciones de abuso de información privilegiada; construir una metodología para evaluar el éxito de la transformación del gobierno electrónico; optimizando la entrega de carga para un transporte de carga menor a la de un camión; la influencia de la información percibida y las características de la red en la actitud hacia la sobrecarga de información; divulgación de información y diferencias generacionales en sitios de redes sociales; modelo de entrenamiento de equipo virtual de sistemas de memoria trasactiva; El caso del gobierno abierto y la enseñanza y el aprendizaje en un mundo virtual. |
| 136 | [No hay nombre de autor disponible] | 18ª Conferencia de las Américas sobre Sistemas de Información 2012, AMCIS 2012, Volumen 1 | 2012 | El proceso contiene 572 documentos. El enfoque especial en esta conferencia es en Sistemas de Información. Los temas incluyen:Saluddiagnóstico de comunidades de prácticas (CoPs); alternativas de código abierto para inteligencia de negocios; identificar mapeos de actividad de procesos de negocio mediante la optimización de la similitud de comportamiento; colgando con la multitud correcta; una taxonomía de iniciativas de innovación abierta entrante basadas en la web; detección de intrusos en la base de datos: defensa contra la amenaza interna; un estudio empírico del axioma GIGO en decisiones satisfactorias; análisis de sistemas probabilísticos de recomendación de noticias; la influencia de las características tecnológicas en el cálculo de la privacidad; privacidad de mensajería instantánea en las nubes; hacia una descripción basada en componentes de modelos de negocio; plataformas de cibermediarios de dos lados; un análisis integrador del uso web transaccional del gobierno electrónico; uso de Facebook en el gobierno: un estudio de caso de contenido de información; derivar valor comercial de las perspectivas asimétricas de penalización-recompensa de los usuarios de SI; crear atención para atraer el marketing viral de la música digital en las redes sociales; hacia un marco para transformar los modelos de negocio en procesos de negocio; factores que afectan la satisfacción percibida con una herramienta BPM; hipercompetencia en la industria Erp; defectos estructurales en la ética de la tecnología; consideraciones éticas para mundos virtuales; personalidad, género y carreras en tecnología de la información; sobre las debilidades del control de TI en los informes de los auditores sobre el control interno; efecto de la ley SOX en el gobierno de TI; la influencia de las actitudes de sostenibilidad general y la congruencia de valores en el comportamiento del consumidor; privacidad del usuario en publicidad móvil; sistema de aprendizaje de las interacciones del usuario; desplegar un sistema de gestión de aprendizaje de misión crítica utilizando código abierto crear atención para atraer el marketing viral de la música digital en las redes sociales; hacia un marco para transformar los modelos de negocio en procesos de negocio; factores que afectan la satisfacción percibida con una herramienta BPM; hipercompetencia en la industria Erp; defectos estructurales en la ética de la tecnología; consideraciones éticas para mundos virtuales; personalidad, género y carreras en tecnología de la información; sobre las debilidades del control de TI en los informes de los auditores sobre el control interno; efecto de la ley SOX en el gobierno de TI; la influencia de las actitudes de sostenibilidad general y la congruencia de valores en el comportamiento del consumidor; privacidad del usuario en publicidad móvil; sistema de aprendizaje de las interacciones del usuario; desplegar un sistema de gestión de aprendizaje de misión crítica utilizando código abierto crear atención para atraer el marketing viral de la música digital en las redes sociales; hacia un marco para transformar los modelos de negocio en procesos de negocio; factores que afectan la satisfacción percibida con una herramienta BPM; hipercompetencia en la industria Erp; defectos estructurales en la ética de la tecnología; consideraciones éticas para mundos virtuales; personalidad, género y carreras en tecnología de la información; sobre las debilidades del control de TI en los informes de los auditores sobre el control interno; efecto de la ley SOX en el gobierno de TI; la influencia de las actitudes de sostenibilidad general y la congruencia de valores en el comportamiento del consumidor; privacidad del usuario en publicidad móvil; sistema de aprendizaje de las interacciones del usuario; desplegar un sistema de gestión de aprendizaje de misión crítica utilizando código abierto hacia un marco para transformar los modelos de negocio en procesos de negocio; factores que afectan la satisfacción percibida con una herramienta BPM; hipercompetencia en la industria Erp; defectos estructurales en la ética de la tecnología; consideraciones éticas para mundos virtuales; personalidad, género y carreras en tecnología de la información; sobre las debilidades del control de TI en los informes de los auditores sobre el control interno; efecto de la ley SOX en el gobierno de TI; la influencia de las actitudes de sostenibilidad general y la congruencia de valores en el comportamiento del consumidor; privacidad del usuario en publicidad móvil; sistema de aprendizaje de las interacciones del usuario; desplegar un sistema de gestión de aprendizaje de misión crítica utilizando código abierto hacia un marco para transformar los modelos de negocio en procesos de negocio; factores que afectan la satisfacción percibida con una herramienta BPM; hipercompetencia en la industria Erp; defectos estructurales en la ética de la tecnología; consideraciones éticas para mundos virtuales; personalidad, género y carreras en tecnología de la información; sobre las debilidades del control de TI en los informes de los auditores sobre el control interno; efecto de la ley SOX en el gobierno de TI; la influencia de las actitudes de sostenibilidad general y la congruencia de valores en el comportamiento del consumidor; privacidad del usuario en publicidad móvil; sistema de aprendizaje de las interacciones del usuario; desplegar un sistema de gestión de aprendizaje de misión crítica utilizando código abierto defectos estructurales en la ética de la tecnología; consideraciones éticas para mundos virtuales; personalidad, género y carreras en tecnología de la información; sobre las debilidades del control de TI en los informes de los auditores sobre el control interno; efecto de la ley SOX en el gobierno de TI; la influencia de las actitudes de sostenibilidad general y la congruencia de valores en el comportamiento del consumidor; privacidad del usuario en publicidad móvil; sistema de aprendizaje de las interacciones del usuario; desplegar un sistema de gestión de aprendizaje de misión crítica utilizando código abierto defectos estructurales en la ética de la tecnología; consideraciones éticas para mundos virtuales; personalidad, género y carreras en tecnología de la información; sobre las debilidades del control de TI en los informes de los auditores sobre el control interno; efecto de la ley SOX en el gobierno de TI; la influencia de las actitudes de sostenibilidad general y la congruencia de valores en el comportamiento del consumidor; privacidad del usuario en publicidad móvil; sistema de aprendizaje de las interacciones del usuario; desplegar un sistema de gestión de aprendizaje de misión crítica utilizando código abierto sistema de aprendizaje de las interacciones del usuario; desplegar un sistema de gestión de aprendizaje de misión crítica utilizando código abierto sistema de aprendizaje de las interacciones del usuario; desplegar un sistema de gestión de aprendizaje de misión crítica utilizando código abiertosoftware; teorizando el doble papel de la tecnología de la información en la investigación de estrés técnico; división de límites en la gestión de procesos de negocio; ERPusabilidady el mangle de la práctica; aplicaciones de tabletas de manipulación directa para la educación; comparar interfaces de usuario gráficas y tangibles para un juego de torre de defensa; modelo de percepción visual para marketing de objetivos en línea; movimientos oculares, percepciones y rendimiento; relaciones individuales con tecnología; respuesta de la función de auditoría interna a la implementación de sistemas ERP; auditar entradas de diario usando un mapa autoorganizado; percepciones de los consumidores sobre la adopción de personal electrónicosaludregistros; investigando las relaciones recíprocas dentro desaludComunidades virtuales; diseñando y visualizandosaludsistemas de entrega de cuidados; cómo las empresas multinacionales usan TI para administrar sus operaciones globales; conflicto, diversidad de valores y rendimiento en equipos virtuales; TIC móvil e intercambio de conocimientos en comunidades marginadas; marco de toma de decisiones ágil para soportar micropréstamos móviles para clientes no bancarizados; el análisis de la industria de las telecomunicaciones en Tailandia; el valor comercial de la gestión del conocimiento; suministro de comentarios de información a los licitadores en subastas combinadas de unidades múltiples en línea; modelado espacial utilizando agentes; utilizando ontologías probabilísticas para exploración de video; nuevas direcciones, nuevos desafíos y nuevos entendimientos; categorización basada en funciones de tipos de información de productos en línea; explorar antecedentes de hábito en el servicio de redes sociales; análisis de correlación de personalidad y aplicaciones en redes sociales; identificación de expertos en comunidades de pronósticos virtuales; hombres negros en educación superior de TI en los Estados Unidos; características tecnológicas, percepciones fortalecedoras y comportamiento de voz en microblog; cumplimiento de la política de seguridad de la información; una taxonomía preliminar parasoftwareimpacto de falla; un examen del éxito de la integración de TI posterior a la fusión; un análisis y una perspectiva sobre el modelo de madurez de seguridad de la información; sistemas de información geográfica y el sector sin fines de lucro; efectividad de jerarquías superficiales para almacenes de documentos; una metodología para el desarrollo de sistemas de información basados ​​en la web; asignación equilibrada de recursos; respuesta a la demanda en redes inteligentes; soporte de decisiones para la carga de vehículos eléctricos; las expectativas del profesorado en América Latina; dominar el desafío social de TI / Alineación de negocios; sistemas de planificación de recursos de la cadena de suministro; hacia un marco de investigación para la gestión de operaciones de VLBA; integrando la tercera ola del sistema empresarial en el plan de estudios de IS; un marco centrado en datos de dos niveles para una gestión flexible de procesos comerciales; participación en comunidades en línea; métodos semióticos organizacionales para evaluar la preparación organizacional para el uso interno de las redes sociales; redes sociales en el lugar de trabajo; economía de la programación de pares revisitada; trampas sociales de métodos ágiles; explotación de metadatos en proyectos de migración de datos a gran escala; evaluar en colaboración la calidad de la información en la web; gestión de reputación en comunidades de comercio social; Investigación de adopción de comercio electrónico; una teoría preliminar de la información de la diferencia; reemplazo del gerente de proyecto durante los proyectos de TI: una agenda de investigación; un estudio de simulación de gestión de proyectos y tecnologías de información colaborativas; el papel de la visualización de información empresarial en la creación de conocimiento; efectos de la estructura narrativa y puntos destacados de decisión en juegos de rol; adopción de e- generalizado redes sociales en el lugar de trabajo; economía de la programación de pares revisitada; trampas sociales de métodos ágiles; explotación de metadatos en proyectos de migración de datos a gran escala; evaluar en colaboración la calidad de la información en la web; gestión de reputación en comunidades de comercio social; Investigación de adopción de comercio electrónico; una teoría preliminar de la información de la diferencia; reemplazo del gerente de proyecto durante los proyectos de TI: una agenda de investigación; un estudio de simulación de gestión de proyectos y tecnologías de información colaborativas; el papel de la visualización de información empresarial en la creación de conocimiento; efectos de la estructura narrativa y puntos destacados de decisión en juegos de rol; adopción de e- generalizado redes sociales en el lugar de trabajo; economía de la programación de pares revisitada; trampas sociales de métodos ágiles; explotación de metadatos en proyectos de migración de datos a gran escala; evaluar en colaboración la calidad de la información en la web; gestión de reputación en comunidades de comercio social; Investigación de adopción de comercio electrónico; una teoría preliminar de la información de la diferencia; reemplazo del gerente de proyecto durante los proyectos de TI: una agenda de investigación; un estudio de simulación de gestión de proyectos y tecnologías de información colaborativas; el papel de la visualización de información empresarial en la creación de conocimiento; efectos de la estructura narrativa y puntos destacados de decisión en juegos de rol; adopción de e- generalizado evaluar en colaboración la calidad de la información en la web; gestión de reputación en comunidades de comercio social; Investigación de adopción de comercio electrónico; una teoría preliminar de la información de la diferencia; reemplazo del gerente de proyecto durante los proyectos de TI: una agenda de investigación; un estudio de simulación de gestión de proyectos y tecnologías de información colaborativas; el papel de la visualización de información empresarial en la creación de conocimiento; efectos de la estructura narrativa y puntos destacados de decisión en juegos de rol; adopción de e- generalizado evaluar en colaboración la calidad de la información en la web; gestión de reputación en comunidades de comercio social; Investigación de adopción de comercio electrónico; una teoría preliminar de la información de la diferencia; reemplazo del gerente de proyecto durante los proyectos de TI: una agenda de investigación; un estudio de simulación de gestión de proyectos y tecnologías de información colaborativas; el papel de la visualización de información empresarial en la creación de conocimiento; efectos de la estructura narrativa y puntos destacados de decisión en juegos de rol; adopción de e- generalizado el papel de la visualización de información empresarial en la creación de conocimiento; efectos de la estructura narrativa y puntos destacados de decisión en juegos de rol; adopción de e- generalizado el papel de la visualización de información empresarial en la creación de conocimiento; efectos de la estructura narrativa y puntos destacados de decisión en juegos de rol; adopción de e- generalizadosaludsoluciones; prácticas de seguridad y cumplimiento normativo en elsaludindustria del cuidado; El papel de las características demográficas ensaludatención planificación estratégica de seguridad; sastreríasoftwarecapacidad de proceso / modelos de madurez para sistemas de telemedicina; Comprender la colaboración dinámica en la teleconsulta; el camino hacia la preparación móvil empresarial; investigando el papel de las redes sociales y el capital social; explorar los cambios impulsados ​​por 311 en el gobierno de la ciudad; prevenir el declive gradual de los centros de servicios compartidos; desarrollar un marco conceptual para evaluar la transformación del sector público en la era digital; el impacto de las diferencias culturales en los ecosistemas de computación en la nube en EE. UU. y China; un examen del impacto del clima del servicio en la productividad del servicio en el contexto organizacional; sistemas de información que facilitan la gestión de la sostenibilidad del agua subterránea; mantenerse electrónicomédicoregistros seguros y portátiles; El papel emergente de la robótica en el hogarsaludcuidado; técnica de evaluación de la calidad de la información para evaluar el intercambio de información; diálogos de límites en innovación centrada en el usuario; hacia un modelo de meditación del estado del cerebro utilizando datos electroencefalográficos; requisitos de métodos de diseño para sistemas de sistemas ágiles; diseño y evaluación de un blog de clase socialmente mejorado para promover el aprendizaje de los estudiantes en la educación superior; no se trata solo de la música: la preferencia del usuario por los músicos en Facebook; búsqueda de conocimiento e intercambio de conocimiento en una red de socios organizacionales sin fines de lucro: un análisis de redes sociales; el papel mediador de la personalización adaptativa en las compras en línea; explorar la naturaleza temporal de la sociomaterialidad desde una perspectiva del sistema de trabajo; sociomaterialidad como ontología radical; gestión de seguridad de la información; cumplir con los requisitos de información comercial global con la planificación de recursos empresariales; intercambio de conocimientos en sitios de redes sociales para colaboración electrónica; aplicando principios cognitivos de similitud a la integración de datos, el caso de SIAM; modelo de referencia en investigación en ciencias del diseño para recopilar y modelar información; impacto del contenido en línea sobre actitudes e intenciones de compra; teoría prospectiva y decisiones de inversión en seguridad de la información; utilizando el conocimiento del dominio para facilitar el análisis de seguridad cibernética; conceptualizar amenazas y contramedidas de seguridad de datos en el proceso de E-Discovery con casos de mal uso; un análisis empírico de la protección de 360 ​​grados de un individuo contra la pérdida de archivos y datos; análisis de préstamos de libros electrónicos: un enfoque de teoría de juegos; facilitando la evaluación de los consumidores de bienes de experiencia y los beneficios para los vendedores; Modelo de tres factores vs. Modelo de dos factores; Automatizar la documentación de la arquitectura empresarial mediante un bus de servicios empresariales. la influencia de los modelos a seguir en las decisiones de los estudiantes de perseguir la especialidad IS; enseñanza de habilidades de "redes de personas" para estudiantes de CIS; un caso de parcialidad en la enseñanza, la calificación y el plagio; una visión relacional del intercambio de información contable; capacidades de información, tiempo de cierre financiero y efectos sobre el costo del capital social; reflexionando sobre el papel de la TI y la investigación de TI en tiempo de cierre financiero y efectos sobre el costo del capital social; reflexionando sobre el papel de la TI y la investigación de TI en tiempo de cierre financiero y efectos sobre el costo del capital social; reflexionando sobre el papel de la TI y la investigación de TI ensaludcuidado; redes sociales en todo el mundo; comprender los efectos del freeride en la dinámica del equipo; efectos de la política de contraseñas en la entropía y el retiro: investigación en curso; el papel de las características individuales en las intenciones de abuso de información privilegiada; construir una metodología para evaluar el éxito de la transformación del gobierno electrónico; optimizando la entrega de carga para un transporte de carga menor a la de un camión; la influencia de la información percibida y las características de la red en la actitud hacia la sobrecarga de información; divulgación de información y diferencias generacionales en sitios de redes sociales; modelo de entrenamiento de equipo virtual de sistemas de memoria trasactiva; El caso del gobierno abierto y la enseñanza y el aprendizaje en un mundo virtual. |