Parte A. DATOS PERSONALES

Fecha del CV	27/10/2026
Nombre y apellidos	Andrés Santiago Rodríguez

A.1. Situación profesional actual

Organismo	Universidad Nacional de La Plata (UNLP)
Dpto./Centro	Facultad de Informática – Laboratorio de Investigación y Formación en Informática Avanzada (LIFIA)
Dirección	Calle 50 esq. 120, La Plata, Buenos Aires, Argentina
Teléfono	+54 221 422 8252
Correo electrónico	arodrig@lifia.info.unlp.edu.ar
Categoría profesional	Profesor Titular, dedicación exclusiva (regular)
Fecha inicio	02/2020
Espec. cód. UNESCO	1203.99. Otras especialidades de Ciencias de los Ordenadores (Interacción Persona-Computadora / HCI)
Palabras clave	Interacción Persona-Computadora (HCI); diseño de interacciones hápticas; bocetado y prototipado; UX; sistemas multisensoriales

A.2. Formación académica (título, institución, fecha)

Título	Universidad	Año
Doctor en Ciencias Informáticas	Universidad Nacional de La Plata	2019
Magíster en Ingeniería de Software	Universidad Nacional de La Plata	2011
Diseñador Industrial	Universidad Nacional de La Plata	1986

A.3. Indicadores generales de calidad de la producción científica

La producción científica comprende publicaciones en revistas internacionales y conferencias especializadas en Interacción Persona-Computadora e Ingeniería de Software, incluyendo *International Journal of Human-Computer Studies*, *Science of Computer Programming*, *Software Quality Journal*, *Thinking Skills and Creativity* y congresos internacionales como ACM CHI e ICSE.

Indicadores bibliométricos (Google Scholar, octubre de 2026):

Citas totales: 138 (125 desde 2021).

Promedio anual de citas durante 2021–2025: aproximadamente 18.

Índice h: 6.

Índice i10: 4.

Tesis doctorales dirigidas o codirigidas en los últimos 10 años: 4.

Publicaciones en revistas Q1: 5

Parte B. RESUMEN LIBRE DEL CURRÍCULUM (máximo 3500 caracteres, incluyendo espacios en blanco)

Doctor en Ciencias Informáticas (UNLP, 2019), Magíster en Ingeniería de Software (UNLP, 2011) y Diseñador Industrial (UNLP, 1986). Es Profesor Titular con dedicación exclusiva de la Facultad de Informática de la UNLP e investigador del LIFIA. También desarrolla actividades docentes de posgrado en la Maestría en Tecnología y Estética de las Artes Electrónicas de la Universidad Nacional de Tres de Febrero. Su trayectoria integra investigación, docencia y transferencia tecnológica en Interacción Persona-Computadora, ingeniería de software, diseño de experiencias de usuario y sistemas interactivos corporizados.

Sus investigaciones recientes se concentran en el bocetado de interacciones enactivas, el diseño de experiencias hápticas y multisensoriales, la integración de retroalimentación táctil en sistemas colaborativos y la relación entre UX y desarrollo ágil. Ha publicado trabajos sobre bocetado de interacciones, modelos para la integración de feedback háptico, análisis de experiencia de usuario y deuda de UX.

Ha dictado cursos de introducción a la háptica y asignaturas sobre ciencias de interacción, diseño de interacciones

móviles y productos multisensoriales. En UNTREF participa en la enseñanza de programación de entornos sensoriales interactivos. Esta experiencia sustenta la propuesta de formación en diseño y prototipado de interacciones hápticas con microcontroladores y actuadores accesibles.

Fue coordinador del área de Transferencia de Tecnología del LIFIA y participó en proyectos de investigación y vinculación con organizaciones públicas y empresas. En 2025 dirigió un proyecto de desarrollo de dispositivos vestibles con alertas hápticas para seguridad en entornos Oil & Gas. Ha dirigido trabajos de grado, maestría y doctorado, y mantiene vínculos con la comunidad iberoamericana de HCI, incluida la red HCI-Collab.

Parte C. MÉRITOS MÁS RELEVANTES (ordenados por tipología)

C.1. Publicaciones

Selección de 10 publicaciones por pertinencia temática, impacto académico y actualidad.

1. Rodríguez, A., González López, P., & Rossi, G. (2026). Sketching embodied-enactive interactions: A study of designer practices and artifacts. International Journal of Human-Computer Studies, 215.

2. Rodríguez, A., Bibbo, L. M., Collazos, C., & Fernández, A. (2023). A modeling approach to introduce haptic feedback in multimodal awareness for groupware systems. Journal on Interactive Systems, 14(1), 518–532.

3. Tau, M., Gutiérrez, J. L., Rodríguez, A., & Balaguer, F. (2026). YAHP! Yet another haptic probe. GRIVAPP 2026, artículo completo.

4. Rodríguez, A., Grigera, J., Gardey, J. C., Farfallini, L., Rossi, G., & Garrido, A. (2026). The effects of early socio-technical decisions on UX Debt. TechDebt 2026, artículo completo.

5. Rodríguez, A., Gardey, J. C., Grigera, J., Rossi, G., & Garrido, A. (2023). UX debt in an agile development process: Evidence and characterization. Software Quality Journal.

6. Rodríguez, A., Fernández, A. (2024). Estudio de un caso exploratorio sobre influencias cruzadas entre Interacción Humano-Computadora y Artes Interactivas. TecnoLógicas, 27(60), 2–24.

7. Challiol, C., Rodríguez, A., & Garrido, A. (2026). Agile empathy for the early stage of software design. Science of Computer Programming, 253.

8. Challiol, C., Rodríguez, A., & Garrido, A. (2025). Training from experiential learning's vision to acquire Design Thinking as a thought process. Thinking Skills and Creativity, 57.

9. Rodríguez, A., Bibbo, L. M., Collazos, C., & Fernández, A. (2022). An Approach to Model Haptic Awareness in Groupware Systems. HCI-COLLAB 2022, Springer, pp. 1–14.

10. Rodríguez, A., González López, P., & Rossi, G. (2015). Marco de trabajo para el bocetado de interacciones enactivas. Revista Colombiana de Computación, 16(1), 48–74.

C.2. Proyectos

1. 2025. Dispositivos vestibles de IoT para seguridad en plantas Oil & Gas. Proyecto de Vinculación Tecnológica Inicial, UNLP/LIFIA y Stream S.A. Rol: director. Financiación: UNLP.

2. 2023–2025. Soberanía Cerámica (código 80120240200066TF). UNTREF, Secretaría de Investigación y Desarrollo. Rol: director.

3. 2021–2025. PICT-2019-02485: UX-Driven Development: Monitorización continua de la experiencia del usuario durante el desarrollo y mantenimiento ágil de aplicaciones interactivas. Convocatoria PICT, FONCyT/ANPCyT. Rol: investigador.

4. 2021–2023. Laboratorio para la Otredad: Tecnologías de apoyo y museología accesible (32/19; 80120190200061TF). UNTREF. Rol: director.

5. 2025–2026. Ingeniería de software centrada en el usuario de plataformas de participación ciudadana motorizadas por inteligencia artificial. UNLP/LIFIA. Rol: investigador.

6. 2023–2024. Técnicas y herramientas de ingeniería de software para el desarrollo ágil de soluciones colaborativas basadas en crowdsourcing y colaboración, modelos e inteligencia artificial. UNLP/LIFIA. Rol: investigador.

7. 2016–2020. RUC-APS: Enhancing and Implementing Knowledge Based ICT Solutions within High Risk and Uncertain Conditions for Agriculture Production Systems (691249). Programa Horizonte 2020, MSCA-RISE-2015. Rol: investigador.

C.3. Contratos, méritos tecnológicos o de transferencia, patentes

• 2025. Proyecto con Stream S.A. para dispositivos vestibles de IoT y alertas hápticas en seguridad industrial (LIFIA–UNLP). Director.

• 2014–2015. Programa de Asistencia Técnica entre Stream S.A. y Facultad de Informática UNLP: generación automática de contenidos para streaming y televisión. Director.

• 2011–2018. Programa de asistencia técnica con la Tesorería General de la Provincia de Buenos Aires. Responsable del equipo/área.

• 2005–2013. Asistencia técnica para proyecto eSIDIF. Responsable del equipo/área.

• 2005–2021. Coordinador del Área de Transferencia de Tecnología de LIFIA, asistencia a organizaciones públicas y empresas.

• 1996–2000. Cama mecatrónica de alta complejidad, FADU-UBA / Hospital de Clínicas. Integrante del equipo de I+D.

Patentes: no se registran en el documento SIGEVA proporcionado.

C.4. Actividad Docente realizada y su relación con el curso propuesto

• Desde 2025. Profesor Titular regular, dedicación exclusiva, Facultad de Informática UNLP. Actividades: Ciencias de Interacción Humano Computadora; Interacciones 2: Productos multisensoriales e inteligentes; Introducción a la Computación Móvil.

• 2020–2025. Profesor Titular interino, UNLP. Entre las asignaturas registradas: Introducción a Interacciones Hápticas y Diseño de Interacciones Móviles.

• Desde 2012. Profesor adjunto, Maestría en Tecnología y Estética de las Artes Electrónicas, UNTREF. Programación de Entornos Sensoriales Interactivos I y II; Diseño Digital.

• 2022. Curso Introducción a Hápticas, Facultad de Ciencias Exactas y Naturales, UBA, 30 horas.

• Desde 2016. Curso Introducción a Hápticas, Facultad de Informática, UNLP (registro SIGEVA: 70 horas).

• 2022. Tutorial “Specification and design of vibrotactile haptic feedback”, Escuela Iberoamericana Avanzada de Ingeniería de Software / CIbSE 2022.

• 2021. Conferencia invitada “La integración de diseño háptico en la experiencia de usuario”, Jornadas Iberoamericanas de HCI.

Relación con el curso propuesto: experiencia directa en fundamentos perceptivos, diseño y evaluación de interacciones hápticas, prototipado de dispositivos y programación de entornos multisensoriales, tanto en informática como en artes electrónicas.

C.5. Tesis de doctorado/maestría supervisadas en los últimos 10 años

Registros identificados en SIGEVA; las fechas indican períodos informados de supervisión y no certifican por sí mismas la fecha de defensa:

• Carlos Carvajal. Tesis de doctorado, Facultad de Informática, UNLP (2021–2024). Codirector.

• Ronny Santana. Tesis de doctorado, Facultad de Informática, UNLP (2019–2024). Director.

• Pirén Benavidez Ortiz. Tesis de doctorado, UNTREF (2022–2024). Director.

• Juan Miceli. Tesis de doctorado, UNTREF (2023-2026). Director.

• Melina Saredo. Trabajo final/tesis de maestría, UNTREF (2024–2026). Director.

• Yesica Duarte. Trabajo final/tesis de maestría, UNTREF (2020–2021). Director.

• Pirén Benavidez Ortiz. Trabajo final/tesis de maestría, UNTREF (2017–2020). Director.

• Juan Miceli. Trabajo final/tesis de maestría, UNTREF (2020–2023). Director.

• Martín Matus. Trabajo final/tesis de maestría, UNTREF (2014–2016). Director