



Becas colaboración curso 2015/2016

Fecha: 18 Junio 2015

Vicerrectorado de Investigación, Innovación y Transferencia

Subcomisión de I+D+i

Propuesta del departamento *SISTEMAS INFORMATICOS Y COMPUTACION*

Núm Proyecto: 2015/32/00016

Responsable

Lozano Quilis, José Antonio

E-mail

jlozano@dsic.upv.es

Ext.

43690

Responsable

Gil Gómez, Jose Antonio

E-mail

jjgil@upv.es

Ext

83515

Título proyecto

?Yo Aprendo?: ejercicios virtuales interactivos para la educación especial cognitiva de niños con autismo

Valoración proyecto

4

Descripción proyecto

?Yo Aprendo? es un sistema, ya existente, orientado a la educación especial cognitiva de niños con autismo, mediante el uso de ejercicios virtuales interactivos. Dicho sistema se sustenta bajo plataforma Android, y uso de Tablets. La utilidad y eficacia clínica de dicho sistema está siendo validada actualmente en la Fundación MIRA?M (<http://fundacionmiram.org/>).

El proyecto consistirá en la realización de seis nuevos ejercicios virtuales interactivos (orientados a la finalidad antes indicada), y su integración en el sistema ?Yo Aprendo?. Dicha realización implicará, básicamente, el diseño e implementación de cada uno de dichos juegos.

Actividades a realizar por el alumno

A continuación se listan las actividades que realizará el becario para iniciarse en la investigación e integrarse adecuadamente en el proyecto:

- 1) Introducción en el área en que se centra el proyecto (tecnologías interactivas aplicadas a la educación especial cognitiva de niños con autismo). Como punto de partida se le proporcionará al becario diversos artículos y datos de dicha área, y se le planteará la búsqueda de información complementaria relevante.
- 2) Puesta al día del sistema ?Yo Aprendo?: conocer las características tecnológicas y clínicas del mismo, así como las herramientas tecnológicas utilizadas para su desarrollo.
- 3) Diseño de los juegos.
- 4) Implementación de los juegos: programación de la lógica de funcionamiento, y desarrollo de los componentes gráficos y auditivos de cada juego (interfaces y contenidos).
- 5) Integración de los juegos en el sistema ?Yo Aprendo?.
- 6) Realización de la validación del sistema.



Becas colaboración curso 2015/2016

Fecha: 18 Junio 2015

Para todos los puntos antes indicados, el becario contará con el apoyo y supervisión del equipo técnico de investigación. Apoyo y supervisión que se verá incrementado en el punto 6 por el equipo clínico que también participa en la investigación.

Horario

Horario abierto, puede ser tanto matutino como vespertino (a establecer según la ocupación docente del alumno y del tutor).