



## Becas colaboración curso 2016/2017

Fecha: 28 Junio 2016

### Vicerrectorado de Investigación, Innovación y Transferencia

Subcomisión de I+D+i

Propuesta del departamento *SISTEMAS INFORMATICOS Y COMPUTACION*

**Núm Proyecto: 2016/32/00018**

#### 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://fundaciomiram.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 tareas 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 2016/2017

*Fecha: 28 Junio 2016*

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).