

**Investigador Responsável:**

Valter Alves

**Duração:** 2019 - 2022

**Membros da equipa do CISED**

Valter Alves

Rui Pedro Duarte

Frederico Fonseca

Ana Cristina Bico Matos

**Entidades financiadoras:**

CGD; PV

A Perturbação do Espectro do Autismo (PEA) afeta os seus portadores ao nível do processamento sensorial, condicionando-lhes o desenvolvimento de competências de comunicação e interação social. Contudo, são escassas as ferramentas digitais que permitem estudar esta perturbação. É sabido que crianças com PEA são atraídas pelas tecnologias e nomeadamente por videojogos. O funcionamento previsível e constante dos componentes tecnológicos, o apelo visual e os desafios associados costumam ser muito apreciados. Além disso, é típico que os videojogos permitam que o indivíduo jogue sozinho, o que serve o perfil deste público. A utilização de videojogos por pessoas com autismo tem desempenhado um papel relevante e existem estudos que a correlacionam com um desenvolvimento cognitivo superior. Mesmo assim, as soluções existentes especificamente desenvolvidas para este público têm objetivos explicitamente pedagógicos, comprometendo sistematicamente a vertente lúdica. A presente proposta distancia-se dessa pretensão, focando-se em aspetos puramente lúdicos mas que são desenhados de modo a conferir maior eficácia aos jogadores que adotem comportamentos comunicativos com outros utilizadores. Como parte integrante do projeto, encontram-se especificados diferentes cenários de utilização concebidos de modo a permitir que observadores recolham dados com valor científico, com vista a melhor compreender os distúrbios associados. Em primeira mão, pretende-se analisar a influência da proximidade física entre os jogadores, em diferentes condições de familiaridade e das suas competências relativas. Pretende-se também estudar o impacto da repetição da experiência, tanto em termos do desempenho dentro do jogo como no contributo para o relacionamento entre os participantes e, eventualmente, com terceiros. É também objetivo verificar de que modo a utilização de sistemas de realidade virtual imersivos pode impactar os resultados nos diversos cenários.

Para o desenvolvimento do videojogo serão utilizadas metodologias ágeis, no sentido de o produzir de forma incremental e suportada por testes recorrentes que permitam que vá sendo validado à luz dos objetivos pretendidos. Por via dos parceiros deste projeto, poder-se-á contar com um número muito considerável de potenciais utilizadores, o que se revelará instrumental não só para estes testes como para a qualidade científica dos resultados finais obtidos.