

**UNIVERSIDAD LATINA DE PANAMÁ**

**FACULTAD DE INGENIERÍA**

**FERIA DE LA INGENIERÍA Q 2024-1**

**"Innovación en cada diseño, pasión en cada proyecto."**

**FORMULARIO DE INSCRIPCIÓN**

**FECHA DE LA FERIA: JUEVES 18 DE ABRIL DEL 2024**

**15:00 - 20:00 (GMT-5)**

1. **DATOS GENERALES:**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **1** | **CARRERA:** | Ingeniería en Sistemas Informáticos | | | | |
| **2** | **MATERIA A LA QUE PERTENECE EL PROYECTO:** | Arquitectura de Computadoras | | | | |
| **3** | **PROFESOR RESPONSABLE:** | Carlos Fernández | | | | |
| **4** | **PROFESOR TUTOR (SI APLICA):** | Carlos Fernández | | | | |
| **5** | **NOMBRE DEL PROYECTO:** | Herramienta de estimulación para niños autistas sin comorbilidad | | | | |
| **6** | **NOMBRE DEL EQUIPO:** | **GIINCI** | | | | |
| **7** | **INTEGRANTES DEL EQUIPO** | **No.** | **Nombre** | | | **Cédula** |
| **1\*** | Rafael Caballero | | | 8-1041-773 |
| **2\*** | Jairo Stevens Perea Moya | | | 8-913-378 |
| **3\*** |  | | |  |
| **4\*** |  | | |  |
| **5\*** |  | | |  |
| **6\*** |  | | |  |
| **8** | **CATEGORÍA PARA EXPONER:** | **Experimental** | | **Prototipo** | **Poster** | |

1. **FORMULACIÓN DEL ANTEPROYECTO (ASPECTOS A CALIFICAR)**

|  |  |
| --- | --- |
| Título: | Herramienta de estimulación para niños autistas sin comorbilidad (ETAC-NC) |
| Objetivo: | La presente herramienta pretende asemejar en la medida de lo posible un proceso de juego casual en el celular. Entre otras razones con la finalidad de que el niño no se sienta presionado, ya que como es bien sabido una de las características presentes a lo largo de todo el espectro autista tiende a ser una reducida capacidad social por parte del individuo. Esto dificulta que ciertas actividades puedan ser enseñadas al individuo por cualquier persona (debido a la particular reticencia ante los desconocidos que demuestran algunos), además también de dificultar una correcta y completa comprensión del alcance en la capacidad de desarrollo del niño, ya que, al no sentirse cómodo con la interacción social, dificulta el trabajo del especialista a la hora de evaluarle para realizar un diagnóstico acertado. Con el uso de la herramienta presentada, basta con ensenar al niño las bases de la funcionalidad de la aplicación para que, una vez comprenda, se le pueda guiar con mayor sutileza en la curva de aprendizaje en cuanto al reconocimiento y categorización de elementos, así como poder llevar un monitoreo progresivo de los avances del niño a través de las sesiones mediante la generación de informes que facilita la aplicación.  Un uso adicional, es que, debido a que los niños con autismo disfrutan de la repetición, la herramienta puede servir también con fines terapéuticos para calmar al niño y mantener su mente ocupada. Además, el hecho de que disfrute de tales actividades garantiza que se involucre exitosamente con la aplicación. |
| Resumen: | En resumen, el desarrollo de esta aplicación radica en la necesidad de proporcionar a los niños con autismo una herramienta que les permita desarrollar habilidades de manera no invasiva, considerando sus dificultades sociales y preferencias. |
| Justificación: | Esta herramienta se justifica como una solución integral que aborda las necesidades específicas de los niños con autismo, facilitando su aprendizaje, evaluación y bienestar emocional. |
| Metodología: | -Esta aplicación está dirigida a niños con TEA sin comorbilidad.  -El niño debe tener la capacidad de dar una respuesta para poder ordenar las cosas.  -El niño está haciendo una reflexión consciente porque es capaz de reconocer las cosas.  -Se le coloca en una posición en la que debe reconocer y procesar la información. |
| Resultados Esperados: | -Tiene como resultado estimular la capacidad del desarrollo cognitivo del niño con TEA.  -Es capaz de identificar las capacidades de respuesta que tiene el niño y como se potencia la capacidad de respuesta a lo largo del uso de la aplicación.  -Otorga una oportunidad de enseñarle nuevas actividades a los niños autistas. |
| Bibliografía (Formato IEEE): | * [1] National Center on Birth Defects and Developmental Disabilities, Centers for Disease Control and Prevention. What is autism spectrum disorder? [Online]. Available: <https://www.cdc.gov/ncbddd/autism/facts.html> * [2] DEPARTAMENTO DE SALUD Y SERVICIOS HUMANOS DE LOS ESTADOS UNIDOS. ¿Qué son los trastornos del espectro autista? [Online]. Disponible: <https://www.nimh.nih.gov/health/publications/espanol/trastornos-del-espectro-autista> |
| Innovación: | La innovación de este trabajo reside en la combinación única de sus elementos que serían: la simulación de juego casual, la adaptabilidad a las necesidades del niño con autismo, la generación de informes de progreso y la integración de actividades terapéuticas; proporcionando así una solución integral y efectiva para la estimulación cognitiva y emocional de los niños con TEA. |

**LINEAMIENTOS GENERALES PARA LA PRESENTACIÓN DEL PROYECTO**

Los Proyectos deben contener como mínimo: Título, *Objetivo (General y específicos), Justificación, Metodología, Resultados, Conclusiones, y Referencias*, se debe destacar la innovación de los proyectos.

Los Proyectos se podrán exponer en tres categorías:

1. **Experimental (En tarima)**: Exposición del proyecto en formato presentación con recurso multimedia (PPT). En esta categoría se le asigna un espacio de tiempo de veinte (20) minutos a cada proyecto para exponer su trabajo (15 minutos de exposición y 5 minutos para preguntas y respuestas). La exposición se realizará en el Auditorio, ubicado en el tercer piso de la universidad. En el caso de simulaciones, se recomienda realizar un video pregrabado de las mismas para evitar fallos durante la ejecución. La presentación debe contener como mínimo: **Presentación, Introducción, Objetivos, Contenido del Proyecto, Metodología, Resultados, Conclusiones, y Referencias.**

Para esta categoría todos los equipos deberán entregar un USB con su proyecto y presentación a utilizar o video del funcionamiento del proyecto.

1. **Prototipo/Maqueta (En mesa)**: Exposición del proyecto con demostración de un modelo físico funcional (prototipo), una representación a escala o un modelo virtual (simulador). En el caso de simulaciones, se recomienda realizar un video pregrabado de las mismas para evitar fallos durante la ejecución. En esta categoría se le asignará un espacio de tiempo de veinte (20) minutos a cada proyecto para exponer su trabajo (15 minutos de exposición y 5 minutos para preguntas y respuestas), igualmente puede utilizar recursos multimedia (PPT) complementarios; la exposición se realizará en el espacio asignado por los organizadores. Durante la explicación del Prototipo se debe exponer como mínimo: **Introducción, Objetivos, Contenido del Proyecto, Metodología, Resultados y Conclusiones.**
2. **Poster:** La exposición del proyecto se realiza utilizando un formato impreso. En esta categoría se le asignará un espacio de tiempo de veinte (20) minutos a cada proyecto para exponer su trabajo (15 minutos de exposición y 5 minutos para preguntas y respuestas); la exposición se realizará en el espacio asignado por los organizadores. Durante la explicación del poster se debe exponer como mínimo: **Introducción, Objetivos, Contenido del Proyecto, Metodología, Resultados y Conclusiones. Puede exponer utilizando Mampara, recuerde que no se puede pegar nada en las paredes del auditorio. El estudiante debe traer donde presentar su poster.**

**NOTA: El siguiente formulario deben ser enviados antes del MIERCOLES 11 DE ABRIL 1:00 PM (GMT-5), por medio del formulario de inscripción virtual(https://forms.gle/2t1YKWcDAvGqhLYd7), Cualquier consulta se puede comunicar a el siguiente correo electrónico: chldiaz@est.ulatina.edu.pa .**