

Building Applications that Matter: Co-designing with Adolescents with Autism Spectrum Disorder

Randy Zhu(&), Dianna Hardy, and Trina Myers, Septiembre 2018

Introducción:

El Trastorno del Espectro Autista (TEA) es un trastorno que afecta la forma en que las personas perciben el mundo. En general debido al poco avance que el diseño tiene en este campo, y a que no suelen ser considerados como usuario final, la experiencia de usuario al momento de utilizar algún artefacto suele ser mala. El co-diseño implica involucrar a los usuarios claves en el proceso de diseño. Por lo general las personas al participar se sienten incluidas y empoderadas. El texto da cuenta de los resultados de un proceso de co-diseño en el que formaron parte Adolescentes con TEA.

2 Technology and Autism Spectrum Disorder

En Australia, desde el año 2012 al 2015 se detectó un aumento de personas con TEA del 45%, y debido a la elevada conciencia que hay respecto del tema se espera que la cantidad siga aumentando. Las personas con TEA en general suelen tener dificultades para socializar, hacer contacto visual, comunicarse, etc. Los adolescentes con TEA se sienten más a gusto realizando actividades en sus smartphones, los estudios indican que pasan 4 a 5 horas en actividades donde hay una pantalla de por medio. Los participantes de un estudio respecto del uso de un ipad, pasaron 45% del tiempo perdidos dentro de la aplicación, mientras que los participantes que contaban con una guía apropiada dentro de la app, solo se perdieron un 15%.

2.1 Co-design with Participants with Autism Spectrum Disorder

Frauenberger sugiere 3 tipos de enfoque:

Enfoque no-participativo: donde el diseño se apoya en teoría, experiencia anterior, etc.

Participación vía tutor: Las personas que intiman con el usuario (padres, profesores) son quienes representarán las necesidades del usuario (niño).

Participación total: definida como "cualquier forma de participación que permite a los niños con discapacidades crear un impacto directo en el resultado final"

Por lo general se suele preferir la participación vía tutor cuando la comunicación con el niño representa un desafío muy grande. Sin embargo, con este enfoque es muy poco o casi nulo el nivel de impacto que el usuario final tendrá sobre los resultados.

3 Observed Preliminary Results

Se le asignan distintos roles a los participantes (adolescentes con TEA) "learner" "mentee" y "partner", y a lo largo de un mes, se fueron capacitados vía talleres en los aspectos básicos del diseño de videojuegos, para luego generar prototipos de baja fidelidad.

3.1 Findings

Los participantes pueden identificarse a sí mismos como avanzados en el uso de tecnología (debido al uso diario), sienten una mala experiencia de usuario al usar aplicaciones "diseñadas para ellos" y se sienten mucho más confiados y empoderados cuando, al diseñar una aplicación/juego para personas con TEA, ellos son considerados y pueden crear un impacto en el resultado final.

Pensamientos Finales

El proceso de codiseño para personas con discapacidades cognitivas es un método que sirve principalmente para detectar las necesidades esenciales del usuario final. Los talleres y actividades en general, al crear un espacio neutro de comunicación, hacen que sea posible identificar estas necesidades, empoderar a los usuarios y asimismo verlos comprometidos con alcanzar un resultado positivo en el diseño del producto.

