





















interfaces. Contudo, não foram encontradas falhas graves, e a partir dos resultados obtidos serão melhorados os pontos falhos identificados.

Baseado nessas análises, concluímos que se houver como mostrar aos usuários, elementos de maior interesse deles, de acordo com a característica de cada um, as interfaces do software serão altamente adaptativas. Tendo isso em mente, será desenvolvida uma nova versão, com novas atividades, teclas de atalhos mais elaboradas, principalmente nas telas de mensagens no final de cada atividade, atalhos para melhorar a navegação no sistema, elementos de ajuda mais objetivos, simples e de fácil visualização para melhor auxiliar o usuário. Além disso, um sistema que armazena os resultados de cada atividade realizada pela criança será implementado, para que assim os tutores possam realizar um acompanhamento melhor do processo de desenvolvimento das crianças.

## Referências

- American Psychiatric Association. Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders - DSM-IV-TR. 4ª Edição. Texto de Revisão, 1994.
- D Charitos, G Karadanos, E Sereti, S Triantafillou, S Koukouvinou and D Martakos, "Employing virtual reality for aiding the organisation of autistic children behaviour in everyday tasks," The 3rd Internacional Conference on Disability, Virtual Reality and Associated Technologies, Italy, 2000.
- M. Davis, K. Dautenhahn, C. Nehaniv and S. D. Powell, "TouchStory: Towards an interactive learning environment for helping children with autism to understand narrative," 10th International Conference, ICCHP 2006, Linz, Austria, July 11-13, 2006.
- Hayes, G.R., Hirano, S., Marcu, G., Monibi, M., Nguyen, D.H., and Yeganyan, M. Interactive Visual Supports for Children with Autism. *Personal and Ubiquitous Computing*. 14(7): 663-680. 2010.
- L. Walsh and M. Barry, "Demystifying the Interface for Young Learners with Autism," IADIS International Conference IHCI, part of MCCSIS 2008, July 22-27, Amsterdam, Netherlands, 2008.
- R. M. Cunha and S. D. J. Barbosa, "Development and evaluation of a computer game for teaching vocabulary to children with autism," Dissertation (Master in Computer Science), Pontifical Catholic University of Rio de Janeiro, 2011.
- Nielsen, J. Enhancing the explanatory power of usability heuristics. *Proc. ACM CHI'94 Conf.* (Boston, MA, April 24-28), 152-158.
- Alsumait.A, Al-Osaimi.A, "Usability Heuristics Evaluation for Child E-learning Applications", *Journal of Software*, Vol.5, pp.654 - 661, 2010.
- Castro, T.; Fuks, H.. *Inspecção Semiótica do ColabWeb: Proposta de Adaptações para o Contexto de Aprendizagem de Programação*. *Revista Brasileira de Informática na Educação*, v. 17, p. 71-81, 2009.
- Salgado, Luciana. *CommEst – Uma Ferramenta de Apoio ao Método de Avaliação de Comunicabilidade*. *Dissertação de Mestrado do Departamento de Informática da PUC-Rio*. Rio de Janeiro, 2007.