



Universidade de Aveiro

Ano 2021

**AMY HANNAH KAY  
GOIS**

**DESENVOLVIMENTO DE *DIGITAL STORIES* COM  
ADULTOS COM AUTISMO**



Universidade de Aveiro  
Ano 2021

**AMY HANNAH KAY  
GOIS**

**DESENVOLVIMENTO DE *DIGITAL STORIES* COM  
ADULTOS COM AUTISMO**

Dissertação apresentada à Universidade de Aveiro para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção do grau de Mestre em Comunicação Multimédia, realizada sob a orientação científica do Doutor Arnaldo Manuel Pinto dos Santos, Professor Auxiliar Convidado do Departamento de Comunicação e Arte da Universidade de Aveiro, e da Doutora Ana Margarida Pisco Almeida, Professora Auxiliar do Departamento de Comunicação e Arte da Universidade de Aveiro

Para Leah.

## **o júri**

presidente

**Prof. Doutor Carlos Manuel das Neves Santos**  
professor auxiliar da Universidade de Aveiro

**Prof. Doutora Teresa de Almeida Gouveia**  
professora adjunta do Instituto Politécnico de Viseu

**Prof. Doutor Arnaldo Manuel Pinto dos Santos**  
professor auxiliar convidado da Universidade de Aveiro

## **agradecimentos**

Agradeço aos meus pais, que me apoiaram desde o princípio e ajudaram-me a chegar ao fim deste Mestrado. Um agradecimento sentido também vai para a Associação Portuguesa Voz do Autista, que me ajudou imenso na procura por voluntários. E aos três voluntários que se dispuseram a colaborar comigo nesta experiência, muito obrigada! Este trabalho é vosso. Por fim, agradeço a Deus, que até aqui me tem ajudado.

**palavras-chave**

Digital Storytelling, autismo, Digital Stories, Perturbações do Espectro Autista, tecnologia digital.

**resumo**

Esta dissertação procura contribuir para a construção de conhecimento sobre como desenvolver processos de *Digital Storytelling* com adultos com diagnóstico de Perturbações do Espectro Autista, Nível I/Síndrome de Asperger.

A investigação seguiu a metodologia de *Design Science Research* (DSR), através da análise de processos de *Digital Storytelling*, da produção de *Digital Stories* e da avaliação dos resultados, para melhorar o processo. Utilizando o modelo dos sete passos para *Digital Storytelling* do *StoryCenter* (Lambert, 2010), três *Digital Stories* foram produzidas por três adultos autistas. Depois, em entrevistas semiestruturadas, os três participantes descreveram o seu processo de *Digital Storytelling* e avaliaram a experiência.

Os dados das entrevistas foram sujeitos a uma análise de conteúdo. A partir dos resultados, concluiu-se que a produção de *Digital Stories* pode ser uma experiência positiva para adultos com autismo, quando lhes é dada autonomia para controlar o processo. O modelo dos sete passos para *Digital Storytelling* pode ser recomendado para uso com esta população-alvo, e possíveis adaptações devem ser estudadas em maior detalhe.

**keywords**

Digital Storytelling, autism, Digital Stories, Autism Spectrum Disorder, digital technology.

**abstract**

This dissertation aims to contribute to the construction of knowledge about how to develop the Digital Storytelling process with adults with an Autism Spectrum Disorder, Level I/Asperger's Syndrome diagnosis.

The investigation followed the Design Science Research (DSR) methodology, which involved an analysis of the Digital Storytelling process, the production of Digital Stories and an evaluation of the results, to improve the process. Using StoryCenter's seven steps for Digital Storytelling model (Lambert, 2010), three Digital Stories were produced by three autistic adults. Then, in semi-structured interviews, the three participants described their Digital Storytelling process and evaluated the experience.

The data from the interviews underwent content analysis. From the results, it was concluded that the production of Digital Stories can be a positive experience for adults with autism, when they are given autonomy to control the process. The seven steps for Digital Storytelling model can be recommended for use with this target demographic, and possible adaptations should be studied in more detail.

## Índice

<b>1. Introdução</b> .....	<b>1</b>
<b>1.1. Objetivos e pergunta de investigação</b> .....	<b>3</b>
<b>1.2. Estrutura da dissertação</b> .....	<b>3</b>
<b>2.1. Digital Storytelling</b> .....	<b>5</b>
2.1.1. Conceito e definição de <i>Digital Storytelling</i> .....	5
2.1.2. O processo de produção de <i>Digital Stories</i> .....	7
2.1.3. Tecnologias para <i>Digital Storytelling</i> .....	11
<b>2.2. Autismo</b> .....	<b>15</b>
2.2.1. Definição e conceito de Perturbações do Espectro Autista (PEA).....	16
2.2.2. PEA Nível I/Síndrome de Asperger .....	17
2.2.3. Autismo e tecnologia digital .....	18
2.2.4. <i>Digital Storytelling</i> com pessoas com autismo.....	19
<b>3. Metodologia</b> .....	<b>23</b>
<b>3.1. População e participantes</b> .....	<b>25</b>
<b>3.2. Produção das <i>Digital Stories</i></b> .....	<b>27</b>
<b>4. Recolha e análise dos dados</b> .....	<b>29</b>
<b>4.1. Guião de entrevista</b> .....	<b>30</b>
<b>4.2. Realização das entrevistas</b> .....	<b>32</b>
<b>4.3. Análise dos dados</b> .....	<b>33</b>
<b>4.4. Respostas à entrevista</b> .....	<b>34</b>
<b>4.5. Características das <i>Digital Stories</i> produzidas</b> .....	<b>40</b>
<b>5. Conclusões</b> .....	<b>42</b>
<b>5.1. Limitações do estudo e recomendações para o futuro</b> .....	<b>45</b>
<b>6. Bibliografia</b> .....	<b>47</b>
<i>Apêndice 1. Digital Storytelling – Guia</i> .....	<b>53</b>
<i>Apêndice 2. Protocolo de guião de entrevista</i> .....	<b>64</b>
<i>Apêndice 3. Transcrição de entrevista – Participante 1</i> .....	<b>70</b>
<i>Apêndice 4. Transcrição de entrevista – Participante 2</i> .....	<b>75</b>
<i>Apêndice 5. Transcrição de entrevista – Participante 3</i> .....	<b>81</b>
<i>Apêndice 6. Grelha de análise das entrevistas</i> .....	<b>91</b>



## Índice de figuras

Figura 1 - Percentagem de agregados familiares com um computador em casa de 2005 a 2019 (Share of Households with a Computer at Home Worldwide from 2005 to 2019, 2020) .....	11
Figura 2 – Número de utilizadores de smartphones a nível mundial de 2016 a 2021 (Number of Smartphone Users Worldwide from 2016 to 2021, 2019) .....	12
Figura 3 – Número de utilizadores ativos de Instagram Stories de Outubro 2016 a Janeiro 2019 (Number of Daily Active Instagram Stories Users from October 2016 to January 2019, 2019) .....	14
Figura 4 – Redes sociais mais populares e nível mundial em Janeiro de 2021 (Most Popular Social Networks Worldwide as of January 2021, Ranked by Number of Active Users, 2021) .....	15
Figura 5 - Design Science Research Cycles (Hevner, 2007) .....	23

## Índice de tabelas

Tabela 1 - Comparação dos modelos do StoryCenter, de Morra e de Syafryadin .....	10
Tabela 2 - Caracterização dos participantes .....	27
Tabela 3 - Exemplo da estrutura da grelha de análise .....	34
Tabela 4 - Características das Digital Stories produzidas pelos participantes.....	40

## 1. Introdução

O conceito de *Digital Storytelling* existe desde os anos 1990 e, com a massificação de tecnologias digitais, está a tornar-se cada vez mais conhecido (B. Robin, 2016).

Tecnologias como os *smartphones*, com câmaras potentes e *software* de produção audiovisual gratuito, permitem que muitas pessoas possam criar e gravar as suas histórias, e partilhá-las em redes digitais (por exemplo nas redes sociais).

No entanto, este movimento de *Digital Storytelling* não está restrito a indivíduos dispersos, sem objetivos além da partilha de vivências. Como indicado por Hartley & McWilliam (2009), investigadores e instituições têm explorado as potencialidades do *Digital Storytelling* no ensino, na publicidade, na sensibilização e na saúde.

As tecnologias digitais têm vindo a dar voz a muitos grupos vulneráveis, que não se encontram muito representados nos media tradicionais (Rice et al., 2015). Um desses grupos são as pessoas com autismo<sup>1</sup>. Através de blogs e redes sociais, mais pessoas autistas têm conseguido encontrar um meio para contar as suas próprias histórias, na primeira pessoa, sem mediação de parentes, cuidadores ou profissionais de saúde.

De acordo com Seidmann (2020), as comunidades digitais formadas através dos blogs e das redes sociais, e particularmente a partilha de histórias pessoais, contribuem para a construção de conhecimento e compreensão entre pessoas com autismo e ajudam a sensibilizar a sociedade em geral sobre o que realmente significa ter autismo.

O âmbito deste estudo encontra-se na intersecção entre *Digital Storytelling* e a *comunidade autista*. Já existem alguns estudos a nível da educação e da saúde sobre o impacto do *Digital Storytelling* para ensinar competências importantes a pessoas com autismo, e para promover a sensibilização da sociedade sobre esta diferença neurológica

---

<sup>1</sup> Existe muito debate sobre a forma mais inclusiva de designar pessoas que cabem nos critérios de diagnóstico de Perturbações do Espectro Autista (PEA). Embora os investigadores e profissionais médicos prefiram o termo “pessoa com PEA”, a vasta maioria das pessoas a quem o termo se refere rejeitam essa designação (Kenny et al., 2016). A palavra “perturbação”, em particular, é vista como ofensiva e estigmatizante. Estudos sugerem que a comunidade autista está dividida de forma relativamente equitativa na sua preferência pelos termos “pessoa com autismo”, que enfatiza o facto que o autismo não é a única coisa que define a pessoa, e “pessoa autista”, que destaca a identidade e a pertença a uma comunidade (Kenny et al., 2016; Bury et al., 2020). Como esta investigação não é de cariz clínico, optou-se por seguir a recomendação de Dunn & Andrews (2015) de utilizar tanto linguagem identitária (neste caso “pessoa autista”) quanto linguagem centrada na pessoa (“pessoa com autismo”), sem sugerir que uma forma é mais válida que outra, com exceção para as referências ao diagnóstico clínico de PEA.

(Mora Fernández, 2015; Smith et al., 2020). No entanto, Chown et al. (2017) apontam que muitos estudos relegam as pessoas autistas a um papel secundário ou passivo, como alvo de aprendizagem ou tópico das narrativas de outras pessoas.

Além disso, esta investigação não encontrou estudos sobre as perspetivas de pessoas autistas sobre o processo de *Digital Storytelling*. Isto sugere que ainda não foi investigado se os passos geralmente usados no processo de *Digital Storytelling* são eficazes para guiar pessoas com autismo na criação de *Digital Stories* com sucesso.

Considera-se, desta forma, necessário conhecer as perspetivas e reflexões de pessoas autistas sobre o processo de *Digital Storytelling*, no sentido de compreender onde encontram mais dificuldades ou facilidades e o que melhoraria a experiência para eles.

Como outros estudos na área da saúde sugerem, o *Digital Storytelling* poderá ser uma ferramenta muito útil na construção de identidades de pessoas com autismo, no autoconhecimento, na autoaceitação e na partilha de informação entre pessoas autistas (De Vecchi et al., 2016). No entanto, para a boa criação de projetos que explorem estas dimensões, será importante primeiro estabelecer os melhores métodos e práticas para a criação de *Digital Stories* com pessoas autistas.

Neste contexto, esta investigação propôs-se a contribuir para o desenvolvimento das áreas do *Digital Storytelling* e da relação de adultos com autismo, nomeadamente, Perturbações do Espectro Autista Nível I, ou Síndrome de Asperger, com tecnologias digitais.

Este estudo procura, igualmente, privilegiar as perspetivas e opções de pessoas com autismo, de forma a produzir resultados que sejam relevantes para esta comunidade. Para tal, foram recrutados três voluntários desta população-alvo, para criar as suas *Digital Stories* e avaliar todo o processo.

Sendo o *Digital Storytelling* aplicado a adultos com autismo ainda uma área pouco estudada, considera-se esta investigação bastante exploratória. Seguindo a metodologia de *Design Science Research* (Pello, 2018), procurou-se explorar alguns passos iniciais na construção de conhecimento sobre processos de *Digital Storytelling* com adultos autistas.

## 1.1. Objetivos e pergunta de investigação

Esta investigação teve como principal objetivo compreender o papel da criação e interação com conteúdos de *Digital Storytelling* por pessoas com Perturbações do Espectro Autista, Nível I/Síndrome de Asperger. Também se procurou, com esta investigação, promover o *Digital Storytelling* como meio de expressão entre a comunidade portuguesa de pessoas com autismo, para ajudar na partilha de conhecimentos entre si.

Tendo em consideração estas finalidades, considerou-se necessário identificar os passos a seguir na criação de *Digital Stories*, e analisar os resultados da utilização por parte de indivíduos autistas. Neste contexto, entendeu-se como necessário o desenvolvimento um conjunto de *Digital Stories* com a colaboração ativa de alguns adultos com autismo.

Para além dos objetivos referidos, pretendeu-se incluir pessoas autistas nos processos de decisão da investigação, desde os tópicos a abordar nas *Digital Stories* às recomendações finais do estudo. Além de fornecer dados mais relevantes sobre a experiência de pessoas com autismo com o *Digital Storytelling*, considerou-se que esta participação ativa poderia ajudar a promover a prática entre esta Comunidade.

Atendendo aos objetivos deste estudo, identificou-se a seguinte questão de investigação:

***Como desenvolver processos de Digital Storytelling com adultos com Perturbações do Espectro Autista, Nível I/Síndrome de Asperger?***

## 1.2. Estrutura da dissertação

Esta dissertação inicia-se com o capítulo de enquadramento teórico (capítulo 2), onde se procuram definir os conceitos de *Digital Storytelling* e *autismo*. Este capítulo analisa alguns modelos utilizados para desenvolver processos de *Digital Storytelling* e algumas tecnologias digitais que têm vindo a ser usadas para promover a criação e disseminação de narrativas digitais no século XXI. Além disso, introduz algumas aplicações da tecnologia digital ao contexto do autismo e, ainda, alguns estudos relevantes sobre *Digital Storytelling* com pessoas autistas.

O capítulo 3 apresenta a metodologia de *Design Science Research* (DSR) aplicada a esta investigação. Explica, igualmente, a seleção dos participantes e o papel destes no estudo.

O capítulo termina com a forma como foram desenvolvidas as *Digital Stories* com os participantes selecionados.

No capítulo 4, são descritas a recolha e análise dos dados para esta investigação. Explica-se a opção pelo uso da entrevista semiestruturada como método principal de recolha de dados e como as entrevistas foram preparadas e realizadas. Apresenta-se o método de análise de conteúdo que foi utilizado para extrair informação das entrevistas, bem como os resultados obtidos.

Por fim, no capítulo 5, traçam-se algumas conclusões retiradas da investigação. O processo de *Digital Storytelling* adotado é avaliado e apontam-se algumas forças e fraquezas encontradas. O capítulo termina explicando as limitações deste estudo e fazendo algumas recomendações para investigações futuras.

## 2. Enquadramento teórico

Uma parte importante de qualquer investigação é a análise do que já foi estudado e descoberto, de forma a servir de base para novas contribuições para a área em estudo. Segundo Coutinho (2015), a literatura já existente sobre um assunto é um instrumento essencial para a construção e realização de uma nova investigação.

Assim, este capítulo procura definir os conceitos de *Digital Storytelling* e autismo. Além disso, analisa o processo de *Digital Storytelling* e os meios digitais utilizados para criar *Digital Stories*. Explora, ainda, alguns usos da tecnologia digital e, especificamente, do *Digital Storytelling* no contexto do autismo.

### 2.1. *Digital Storytelling*

A arte de contar histórias, ou *storytelling*, está presente ao longo de praticamente toda a História da humanidade, tendo um papel importante na comunicação interpessoal (Malita & Martin, 2010). De facto, a própria palavra para descrever o passado da humanidade é História, uma narrativa de acontecimentos passados.

Uma história pode ser contada utilizando vários meios, como a linguagem verbal, a escrita, pinturas, fotografias e vídeos. As técnicas de *storytelling* são continuamente adaptadas a cada novo formato e meio que surge, incluindo os meios de comunicação digital.

A tecnologia digital integra várias formas de comunicação escrita, imagética e sonora (Hilbert, 2014). A sua grande disseminação atual tem exercido influência sobre a forma como comunicamos e contamos histórias, permitindo o recurso a mais meios audiovisuais e o contato com um público mais global. Desta união de tecnologia digital com técnicas de *storytelling* surge o *Digital Storytelling*.

#### 2.1.1. Conceito e definição de *Digital Storytelling*

Numa primeira abordagem, pode dizer-se que o *Digital Storytelling* é, como o nome indica, um processo que envolve o conto de narrativas através de meios digitais. Numa visão mais geral, o conceito de *Digital Storytelling* poderá abarcar uma grande variedade

de **narrativas digitais**. Para efeitos deste estudo, é utilizado o conceito desenvolvido pelo *StoryCenter*, nos Estados Unidos da América.

Watkins & Russo (2009) resumem a definição do *StoryCenter* de *Digital Storytelling* como: a criação de filmes de cerca de três minutos, feitos em casa por pessoas que não são profissionais da indústria cinematográfica. A narrativa é produzida e editada pelo criador, com o objetivo de contar uma história pessoal, normalmente para ser visualizada por uma audiência limitada.

Este conceito de *Digital Storytelling* foi desenvolvido por Dana Atchley e Joe Lambert nos Estados Unidos da América, nos anos 1990. Estes fundaram o *Center for Digital Storytelling*, atualmente conhecido como *StoryCenter*, com o objetivo de ensinar pessoas comuns a produzir narrativas audiovisuais pessoais (Hartley & McWilliam, 2009).

O movimento de *Digital Storytelling* desenvolveu-se em forte ligação com o aparecimento de novas tecnologias que permitiram a produção e divulgação audiovisual caseira, acessíveis ao público geral, como as câmaras digitais de pequena dimensão, o computador pessoal, software barato ou gratuito de edição de vídeo e, mais tarde, as redes sociais e o *smartphone*. Estas tecnologias normalizaram a produção audiovisual amadora, além de oferecerem uma plataforma global para a sua divulgação, sem os custos avultados associados à produção audiovisual tradicional.

Robin (2008) afirma que *“At its core, digital storytelling allows computer users to become creative storytellers through the traditional processes of selecting a topic, conducting some research, writing a script, and developing an interesting story”* (p.222). Neste contexto, poder-se-á afirmar que este processo é realizado com recurso às tecnologias digitais disponíveis ao criador.

Hartley & McWilliam (2009) apontam que a ênfase do *Digital Storytelling* está na **narrativa**, no processo de contar uma história. Desta forma, as técnicas de produção audiovisual assumem um papel secundário. Isto permite que pessoas sem formação profissional na área possam desenvolver os seus próprios artefactos e contar histórias relevantes para si, alterando a relação entre a indústria de produção audiovisual e os consumidores. Estes ganham mais poder para definir as narrativas que querem ver produzidas, abrindo-se oportunidades para a expressão de vozes mais marginalizadas pelos meios tradicionais de produção audiovisual.

Este tipo de produção de narrativas pessoais também pode ser visto como um processo de construção de conhecimento, na medida em que pode potenciar processos de reflexão sobre experiências pessoais. Segundo Hack et al. (2013), através do *Digital Storytelling*

“podem ter início trajetórias coletivas e colaborativas de desenvolvimento do pensamento e da ação” (p.16). Desta forma, poder-se-á considerar que a criação de *Digital Stories* ajuda a partilha de conhecimentos e perspectivas do mundo diferentes.

De acordo com Lal et al. (2015), as *Digital Stories* podem abordar vários temas diferentes, como comunidade, identidade, justiça social, saúde e educação. Robin (2008) divide estas temáticas em três tipologias diferentes:

1. narrativas pessoais, com foco na autoexpressão;
2. narrativas informativas, usadas como meio de ensino;
3. narrativas históricas, que procuram abordar acontecimentos do passado.

Enfatizando as narrativas pessoais, Lambert (2010) sugere que as *Digital Stories* podem ser organizadas em cinco categorias, de acordo com o foco da narrativa: 1) narrativas sobre uma pessoa importante para o autor; 2) narrativas sobre eventos marcantes da vida; 3) narrativas sobre um lugar especial; 4) narrativas sobre o que o autor faz; e 5) outras narrativas pessoais, como histórias de amor ou superação.

Estas formas de categorização poderão não representar uma visão completa de todas as formas que uma *Digital Story* pode tomar. No entanto, poderão ter utilidade para guiar os criadores de *Digital Stories* na definição do foco das suas narrativas.

Tendo começado como meio de autoexpressão individual, o conceito de *Digital Storytelling* tem vindo a evoluir, segundo Hartley & McWilliam (2009). Estes autores referem que o *Digital Storytelling* é atualmente utilizado na educação e em outras áreas não contempladas na sua conceção original, e poderá tomar vários caminhos diferentes. As técnicas de *Digital Storytelling* poderão ser aplicadas na produção de narrativas digitais para fins educativos, para formação profissional, para terapia na área da saúde ou até para *marketing* de produtos ou serviços.

### 2.1.2. O processo de produção de *Digital Stories*

Como o *Digital Storytelling* pode ser considerado, na sua essência, um processo de produção audiovisual amador, os criadores de *Digital Stories* poderão não ter conhecimentos técnicos sobre como se estrutura este processo. Nestes casos, torna-se importante ter um modelo para orientar o processo de produção.

Ao invés de seguir a divisão tradicional da produção audiovisual profissional de pré-produção, produção e pós-produção, com todas as suas subdivisões especializadas, o



*StoryCenter* (Lambert, 2010) propõe um modelo de sete passos para a produção de uma *Digital Story*. Estes passos servem a função de apresentar as etapas essenciais da produção audiovisual amadora de uma forma compreensível para um público leigo.

Segundo o *StoryCenter*, os sete passos no processo de *Digital Storytelling* devem ser:

1. *Owning Your Insights* – a clarificação do tema e da mensagem da narrativa, com base numa experiência de vida pessoal de relevo;
2. *Owning Your Emotions* – o reconhecimento das emoções que se pretende que a narrativa suscite;
3. *Finding The Moment* – a procura por um momento importante na narrativa, que irá guiar o enredo e dar impacto à narrativa;
4. *Seeing Your Story* – a escolha e recolha dos elementos visuais da produção audiovisual, refletindo sobre as imagens que a narrativa traz à mente;
5. *Hearing Your Story* – a escrita e gravação da narrativa contada pelo autor e/ou a recolha de outros recursos de áudio necessários;
6. *Assembling Your Story* – a organização dos materiais recolhidos e a edição do produto audiovisual;
7. *Sharing Your Story* – a partilha do produto final com o público-alvo pretendido.

Os passos do *StoryCenter* dão especial ênfase à fase preliminar da produção audiovisual, de forma a dar destaque ao desenvolvimento da narrativa. O seu objetivo é orientar o criador inexperiente, de forma a concluir, com sucesso, a sua *Digital Story*.

Lambert (2010) refere que a sua equipa no *StoryCenter* prepara workshops para explicar estes passos e ajudar os participantes a aplicá-los, através de diversos exercícios práticos.

Em alternativa, Morra (as cited in Karaoglan Yilmaz & Durak, 2018) sugere oito passos para guiar o processo de *Digital Storytelling*:

1. *Coming up with an idea* – a escolha do tema a abordar na narrativa;
2. *Research/learn* – a recolha de informações relevantes sobre o tema escolhido;
3. *Writing the script* – a escrita da narrativa na forma de um guião;
4. *Storyboard/plan* – a planificação dos elementos audiovisuais a utilizar através da criação de um *storyboard*;
5. *Create image/áudio/vídeo* – a recolha e gravação dos elementos audiovisuais da narrativa;
6. *Put it all together* – a edição da narrativa audiovisual;
7. *Share* – a partilha do produto final com o público;

8. *Feedback and reflect* – o tempo de reflexão sobre a narrativa produzida e o processo de criação, de modo a promover a aprendizagem.

Este modelo pode ser mais útil na aplicação do *Digital Storytelling* ao ensino, visto que enfatiza a aprendizagem e pesquisa sobre o tema da *Digital Story* e, posteriormente, a reflexão sobre o que foi criado (Karaoglan Yilmaz & Durak, 2018). No entanto, apesar desta maior ênfase na aprendizagem, este modelo apresenta várias semelhanças com o modelo do *StoryCenter*.

Os dois modelos apresentados (do *StoryCenter* e de Morra) seguem uma ordem cronológica de fases de planeamento, produção e divulgação da narrativa audiovisual. Além disso, alguns dos passos nos dois modelos são praticamente iguais, apesar de terem designações diferentes. Estes passos equivalentes são: o primeiro passo, “*Owning Your Insights*” e “*Coming up with an idea*”; o sexto passo, “*Assembling Your Story*” e “*Put it all together*”; e o sétimo passo, “*Sharing Your Story*” e “*Share*”.

Contudo, o segundo modelo realça a pesquisa de informação para a narrativa digital, que não é parte do primeiro modelo. Este modelo acrescenta um passo de avaliação e reflexão no fim do processo. Isto poderá servir para dar maior ênfase à aprendizagem ao longo do processo de criação de *Digital Stories* (Karaoglan Yilmaz & Durak, 2018).

Para além dos modelos apresentados, Syafryadin (2019) apresenta outro modelo com cinco passos para a criação de *Digital Stories*:

1. *Brainstorming* – a exploração de ideias e temas para a narrativa;
2. *Storyboard* – a organização da narrativa e dos seus elementos audiovisuais através do uso de um *storyboard*;
3. *Collecting the material* – a recolha dos elementos audiovisuais para a produção da narrativa digital;
4. *Creating the digital storytelling* – a edição dos elementos audiovisuais de forma a produzir a narrativa final;
5. *Giving feedback and editing* – a avaliação da narrativa digital produzida e a revisão do trabalho, de forma a melhorá-lo.

Este modelo foi utilizado em contexto de aprendizagem em sala de aula, com o objetivo de melhorar capacidades linguísticas (Syafryadin, 2019). Desta forma, apresenta menor ênfase na exploração do tema da narrativa e maior ênfase na avaliação e melhoria do trabalho final. Além disso, e ao contrário dos outros dois modelos, não tem nenhum passo explícito sobre a divulgação do produto final.

Tabela 1 - Comparação dos modelos do StoryCenter, de Morra e de Syafryadin

Fases de produção	Modelo de sete passos (StoryCenter)	Modelo de oito passos (Morra)	Modelo de cinco passos (Syafryadin)
Planeamento	1. <i>Owning Your Insights</i>	1. <i>Coming up with an idea</i>	1. <i>Brainstorming</i>
	2. <i>Owning Your Emotions</i>	2. <i>Research/learn</i>	
	3. <i>Finding The Moment</i>	3. <i>Writing the script</i> 4. <i>Storyboard/plan</i>	2. <i>Storyboard</i>
Produção	4. <i>Seeing Your Story</i>	5. <i>Create image/áudio/vídeo</i>	3. <i>Collecting the material</i>
	5. <i>Hearing Your Story</i>		4. <i>Creating the digital storytelling</i>
	6. <i>Assembling Your Story</i>	6. <i>Put it all together</i>	
Divulgação	7. <i>Sharing Your Story</i>	7. <i>Share</i>	
Receção/ Avaliação		8. <i>Feedback and reflect</i>	5. <i>Giving feedback and editing</i>

O modelo de Morra e o modelo de Syafryadin são voltados para o uso do *Digital Storytelling* no ensino formal. Deste modo, reforçam a avaliação por parte de professores e pares. Além disso, estes modelos não apresentam em grande profundidade as técnicas e os exercícios que poderão ser utilizados para completar cada passo.

Por outro lado, o primeiro modelo dá igual relevância ao planeamento e à produção técnica. Os passos são mais dirigidos à criação de narrativas pessoais, sem foco nas possíveis qualidades pedagógicas formais do processo de *Digital Storytelling*. A divisão clara das etapas de produção técnica da narrativa neste modelo poderá ser uma vantagem para orientar indivíduos sem experiência de criação audiovisual.

O modelo do *StoryCenter* apresenta cada passo em grande detalhe, oferecendo várias orientações e sugestões para realizar cada passo com bastante autonomia. Como tal, o modelo do *StoryCenter* poderá ser mais adequado para a criação de *Digital Stories* com públicos mais diversos, fora do ambiente escolar, como é o caso deste estudo.

### 2.1.3. Tecnologias para *Digital Storytelling*

O movimento de *Digital Storytelling* foi impulsionado pelo acesso massificado a tecnologias digitais de produção e edição de conteúdos audiovisuais a partir do fim do século XX e início do século XXI (Hartley & McWilliam, 2009). Estas tecnologias têm se tornado cada vez mais acessíveis, fomentando o aumento da produção audiovisual não profissional.

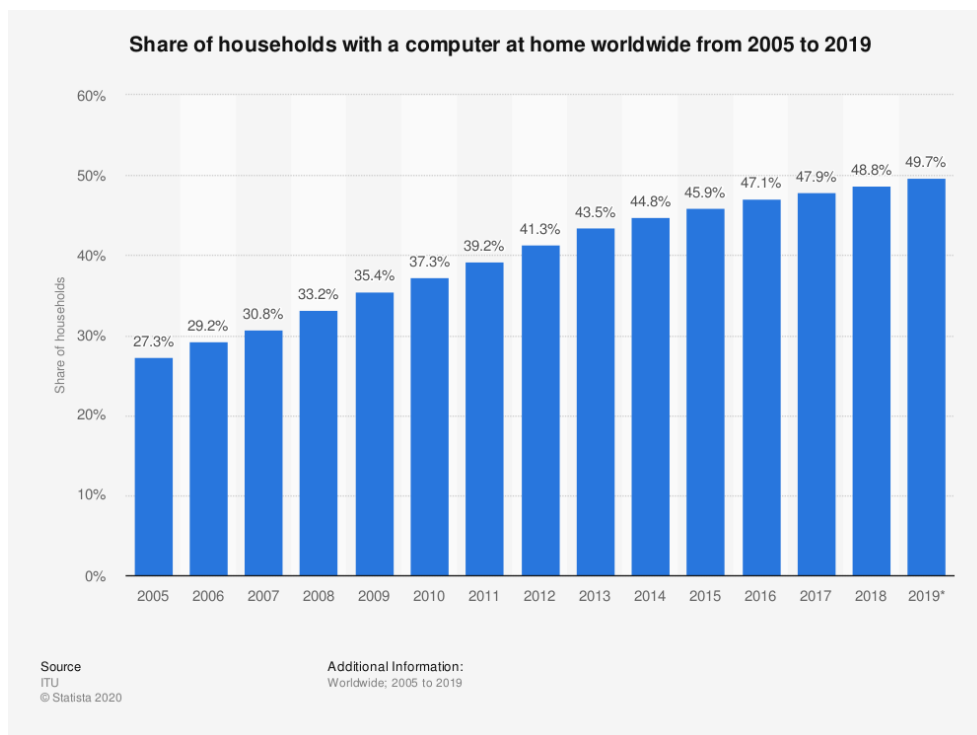


Figura 1 - Percentagem de agregados familiares com um computador em casa de 2005 a 2019 (Share of Households with a Computer at Home Worldwide from 2005 to 2019, 2020)

Como o gráfico acima indica, atualmente cerca de metade de todos os agregados familiares no mundo tem um computador pessoal. Além disso, o número de indivíduos que utilizam um *smartphone* mais que triplicou nos últimos dez anos, abarcando cerca de metade da população humana em 2021 (Figura 2).

A maioria destes dispositivos tem uma câmara e um microfone instalados, portanto uma porção significativa da população mundial tem acesso ao hardware necessário para criar narrativas digitais audiovisuais.

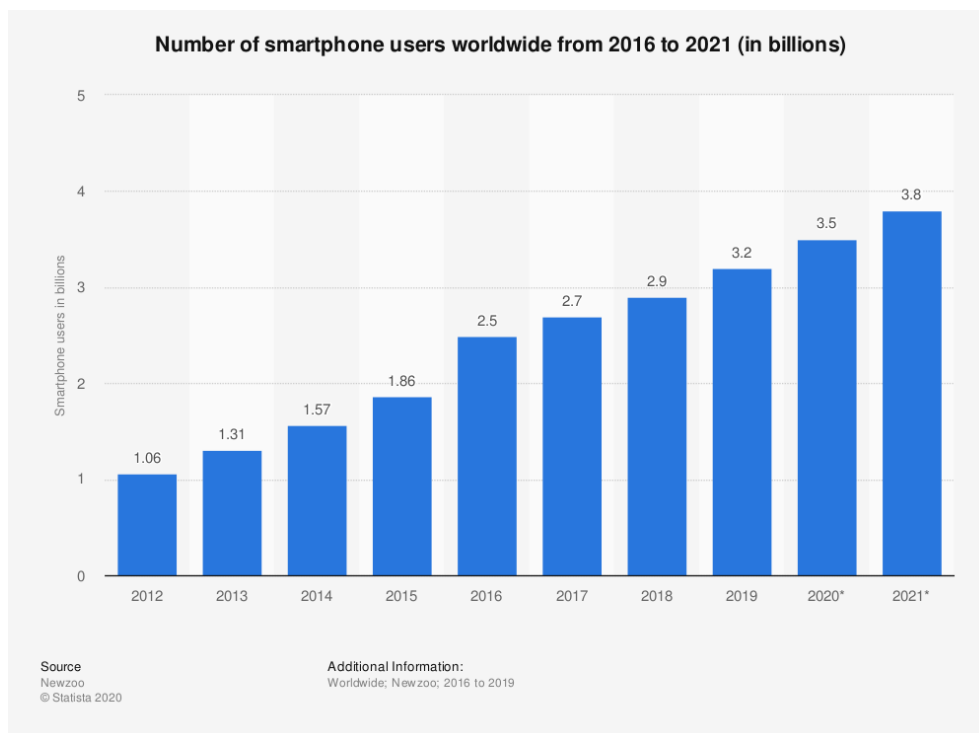


Figura 2 – Número de utilizadores de smartphones a nível mundial de 2016 a 2021 (Number of Smartphone Users Worldwide from 2016 to 2021, 2019)

A complementar o crescimento de dispositivos digitais, a Internet oferece cada vez mais recursos audiovisuais gratuitos, com poucas ou nenhuma exigências de direitos de autor. A maioria dos dispositivos digitais permite o acesso à Internet, onde o utilizador pode encontrar imagens, vídeos e ficheiros de áudio de vários tipos. Estes recursos permitem a produção de narrativas digitais mais ricas e diversas.

Existem vários *sites* agregadores de músicas e imagens gratuitas. Por exemplo, o Free Music Archive oferece uma vasta gama de músicas de géneros diferentes com licenças de uso diferentes, enquanto o Open Music Archive agrega músicas no domínio público, cujos direitos de autor expiraram. Em *sites* como o Pexels e o Pixaby, podem ser recolhidos vídeos e imagens de alta qualidade sem custos.

Muitos destes recursos audiovisuais são distribuídos com licenças *Creative Commons*, que permitem o uso gratuito do conteúdo, dentro de certas regras. Estas regras podem ser mais ou menos restritivas, de acordo com o tipo de licença, mas todas permitem a reprodução não comercial do material, sem custos associados (*Sobre As Licenças*, 2017).

Além dos dispositivos digitais e recursos audiovisuais gratuitos, a disponibilidade de software de edição audiovisual de baixo custo, como o Movie Maker e o iMovie, é uma vantagem para a produção de *Digital Stories* (Moradi & Chen, 2019).

Tanto o Movie Maker quanto o IMovie são programas de edição audiovisual gratuitos, o primeiro para Windows e o segundo para Mac OS. Estes programas oferecem funções básicas de junção de imagem, áudio e texto, apresentadas de forma intuitiva e simples de aprender, características que facilitam a criação de conteúdos a produtores amadores.

Além destes dois programas bem estabelecidos, existem vários outros programas de edição audiovisual gratuitos disponíveis para o público, com níveis de qualidade e complexidade diversos. Entre estes, o *site* Techradar destaca Lightworks, Hitfilm Express, Shotcut, Movie Maker Online e VSDC Video Editor como os melhores disponíveis em 2021 (Parker, 2021).

Destaca-se também o número de aplicações para realizar edição audiovisual com qualidade utilizando o *smartphone*, agregando assim a gravação e a edição num só dispositivo. Algumas aplicações atuais de edição para *smartphones* incluem: PowerDirector, Filmigo, VivaVideo, VSCO, VideoShow e KineMaster. Cada uma destas aplicações tinha mais de 100 milhões de *downloads* no Google Play Store em fevereiro de 2021, o que revela a ubiquidade da produção audiovisual pessoal na sociedade digital.

Hartley & McWilliam (2009) apontam, ainda, que o aparecimento das redes sociais e do YouTube tem fomentado uma maior partilha de narrativas digitais. O YouTube, em particular, destaca-se como o maior agregador de produções audiovisuais individuais. A plataforma tem, em 2021, mais de dois mil milhões de utilizadores ativos, que veem mais de mil milhões de horas de conteúdo todos os dias, sendo o segundo site mais visitado na Internet, depois do Google (Newberry, 2021).

Atualmente as principais redes sociais, como o Facebook, WhatsApp e Instagram, têm apostado em *stories*, que são imagens ou vídeos com duração de poucos segundos que desaparecem do perfil do utilizador após 24 horas. Como o nome sugere, a *story* normalmente tem o objetivo de retratar um episódio da vida do utilizador, produzindo uma pequena narrativa visual.

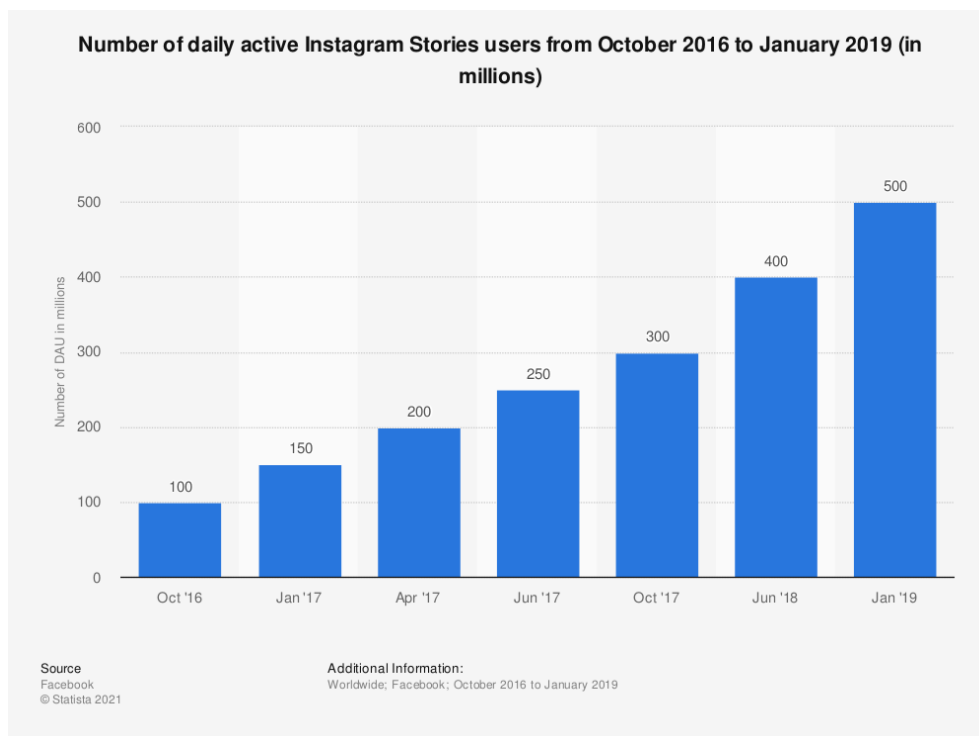


Figura 3 – Número de utilizadores ativos de Instagram Stories de Outubro 2016 a Janeiro 2019 (Number of Daily Active Instagram Stories Users from October 2016 to January 2019, 2019)

Destaca-se também o TikTok, uma rede social de partilha de produções audiovisuais pessoais de curta duração, que tem gozado um grande crescimento (Iqbal, 2020). Criado em 2018, o Tik Tok já está entre as dez redes sociais com mais utilizadores ativos (Figura 4). Este poderá ser considerado um indicador da popularidade de narrativas audiovisuais com muitas das características de *Digital Stories*.

Este crescimento das redes sociais tem alterado a dinâmica de partilha de narrativas digitais. Inicialmente, as *Digital Stories* produzidas por indivíduos fora da indústria audiovisual tradicional, tinham públicos relativamente pequenos, normalmente restritos a familiares e amigos do criador. Atualmente, quando colocada numa rede social, uma *Digital Story* tem a possibilidade de alcançar um público global, amplificando vozes mais marginalizadas pela indústria tradicional. Entre estas, podem ser encontradas as vozes de pessoas com autismo.

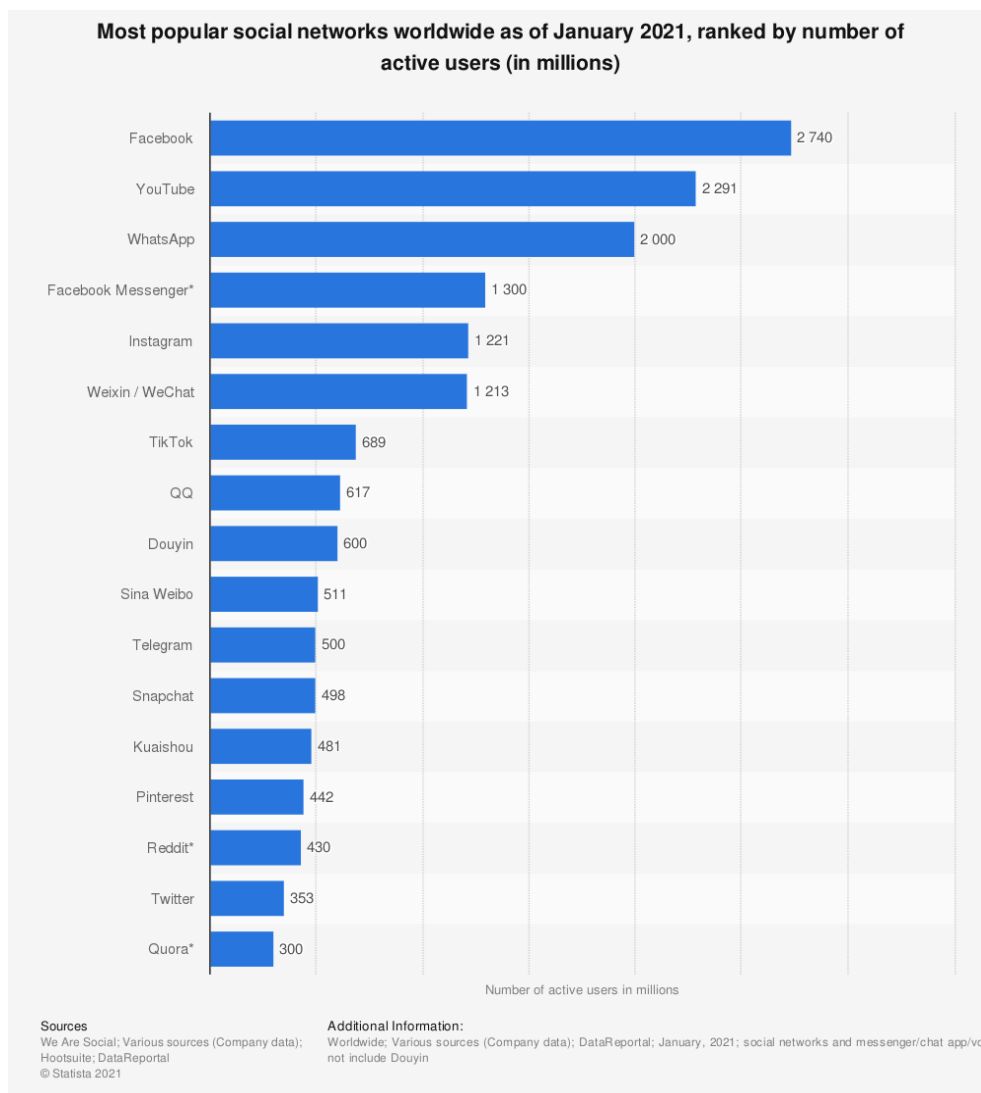


Figura 4 – Redes sociais mais populares e nível mundial em Janeiro de 2021 (Most Popular Social Networks Worldwide as of January 2021, Ranked by Number of Active Users, 2021)

## 2.2. Autismo

Desde os anos 1990, o conhecimento e os estudos sobre autismo têm aumentado significativamente (Lai et al., 2014). No entanto, ainda existe muito por explorar e conhecer sobre esta condição neurológica. Em particular, poderá ser útil conhecer mais sobre a relação de pessoas autistas com tecnologia digital, comunidades online e *Digital Storytelling*. Esta secção procurará apresentar o conceito de autismo e algumas das abordagens científicas existentes que analisam a relação entre o *Digital Storytelling* e pessoas com autismo.



### 2.2.1. Definição e conceito de Perturbações do Espectro Autista (PEA)

O conceito de autismo é relativamente recente, tendo os primeiros estudos surgido nos anos 1940, pelo trabalho paralelo de Leo Kanner e Hans Asperger. No entanto, a condição só se tornou objeto de muito estudo a partir dos anos 1990 (Lai et al., 2014). Desde então, a definição de autismo tem evoluído e se tornado mais abrangente, sofrendo várias alterações nos critérios de diagnóstico.

Lai et al., (2014) definem “autismo” como: “*a set of heterogeneous neurodevelopmental conditions, characterised by early-onset difficulties in social communication and unusually restricted, repetitive behaviour and interests*” (p.896). Atualmente, estas condições têm a designação clínica de **Perturbações do Espectro Autista (PEA)**.

A quinta edição do Manual de Diagnóstico e Estatística das Perturbações Mentais (DSM-V), o manual de referência para o diagnóstico e a classificação de perturbações mentais utilizado a nível internacional, define as Perturbações do Espectro Autista como: “*persistent impairment in reciprocal social communication and social interaction (Criterion A), and restricted, repetitive patterns of behavior, interests, or activities (Criterion B)*” (Association & Force, 2013, p. 50).

Segundo os critérios do DSM-V (2013), para obter um diagnóstico de PEA, uma pessoa deve ter:

1. défices a nível da comunicação e interação persistentes em múltiplos contextos;
2. comportamentos, atividades ou interesses restritos e repetitivos;
3. sintomas presentes desde cedo na vida;
4. dificuldades significativas a nível clínico causadas pelos sintomas.

Dentro desta definição, o DSM-V divide as PEA em três níveis, de acordo com o nível de apoio que o indivíduo necessita:

- Nível I – com necessidade de apoio;
- Nível II – com necessidade de apoio substancial;
- Nível III – com necessidade de apoio muito substancial.

O estudo mais recente sobre as PEA em Portugal estimou uma prevalência de cerca de 10 em 10 000 crianças portuguesas (Oliveira et al., 2007). No entanto, esta estimativa é muito mais baixa que a prevalência estimada pela DSM-V de cerca de 1% da população mundial (Association & Force, 2013). Isto poderá ser explicado pelo facto de este estudo não ter incluído adultos, não podendo ser generalizado a toda a população portuguesa.

Além disso, o estudo foi realizado entre os anos 2000 e 2005, anteriormente à publicação do DSM-V, que alterou a categorização e os critérios de diagnóstico. Devido a estes fatores, no futuro poderá ser relevante realizar um novo estudo de prevalência no país, de forma a obter dados mais atualizados.

Com o aumento da sensibilização sobre o autismo, têm aumentado o número de estudos e intervenções para ajudar pessoas autistas. No entanto, após a adolescência, adultos com autismo enfrentam uma escassez de recursos e apoios (Lorenc et al., 2018; Shattuck et al., 2012).

### 2.2.2. PEA Nível I/Síndrome de Asperger

Esta investigação tem como **população-alvo os indivíduos com a características de PEA, Nível I**. Dentro deste grupo estão os indivíduos que receberam o diagnóstico de Síndrome de Asperger, categoria utilizada na edição anterior do Manual de Diagnóstico e Estatística das Perturbações Mentais (DSM-IV).

Apesar do termo “*Síndrome de Asperger*” estar a cair em desuso, devido às mudanças do DSM-V (que criou a categoria um pouco mais abrangente de PEA, Nível I em 2013), este foi o único diagnóstico de muitos indivíduos, e muita literatura prévia utiliza o termo.

Baron-Cohen et al. (2001) afirmam que indivíduos com Síndrome de Asperger (agora PEA, Nível I) não têm dificuldades cognitivas nem de fala, apesar de apresentarem certas dificuldades de interação social. Estas dificuldades podem apresentar-se como: falta de fluência em entender sarcasmo e mensagens subentendidas, ou incompreensão de alguns aspetos da linguagem corporal, ou ainda dificuldade em participar de forma esperada em conversas (por exemplo, participar muito pouco, ou falar demasiado).

Além das dificuldades sociais, que complicam a formação de relacionamentos, destaca-se a tendência para o hiperfoco, que é um interesse de intensidade muito maior do que o habitual. O hiperfoco é característico de todos os níveis de autismo mas, em PEA, Nível I, sua expressão pode ser mais complexa (Attwood, 2015).

Um exemplo poderá ser o interesse quase obsessivo por tudo relacionado com comboios, ao ponto de memorizar os horários, estudar a engenharia de diferentes modelos e conhecer em profundidade a história da locomotiva em Portugal.

A combinação de hiperfocos com as dificuldades em decifrar sinais sociais pode levar a palestras longas sobre o interesse especial em momentos um pouco inoportunos. Por

outro lado, um hiperfoco pode tornar-se o caminho para uma carreira de sucesso na área de interesse (Attwood, 2015).

Como as dificuldades apresentadas no Nível I podem ser mais subtis, existem muitos casos de indivíduos que apenas recebem o diagnóstico na vida adulta. Desta forma, torna-se ainda mais relevante a realização de investigações e a produção de recursos para adultos com autismo.

### 2.2.3. Autismo e tecnologia digital

A tecnologia digital tem trazido vários benefícios a pessoas com autismo, tanto com a criação de tecnologias de apoio, quando na construção de um sentido de comunidade e identidade autista. Atualmente, existem várias ferramentas digitais criadas especificamente para apoiar pessoas autistas, mas também são aproveitadas tecnologias de uso generalizado, como a Internet e as redes sociais.

Grynszpan et al. (2014) enumeram vários tipos de tecnologias digitais produzidas para apoiar pessoas com autismo no século XXI, nomeadamente: programas de computador, robótica, vídeos interativos, dispositivos móveis, ambientes virtuais colaborativos, dispositivos de conversão de texto para fala, e programas de realidade virtual, entre outros. Estas tecnologias têm vários objetivos, desde ajudar pessoas não-verbais a comunicar, a ensinar capacidades de socialização e organização.

No entanto, muitas das tecnologias produzidas para apoiar pessoas autistas não foram validadas com estudos abrangentes em termos da sua eficácia com esta população. Para combater este problema, Zervogianni et al. (2020) recomendam a avaliação de cada tecnologia de apoio através da experiência prática e avaliação por parte dos utilizadores, da realização de estudos académicos, e da recolha de opiniões de peritos.

Os autores também indicam que, no desenvolvimento de uma tecnologia, os desejos, as capacidades e as necessidades indicadas pelo público-alvo de pessoas com autismo devem orientar o processo de desenvolvimento do produto. A interação com a comunidade autista pode, portanto, considerar-se essencial na criação destas tecnologias.

Em relação às comunidades *online*, Jordan (2010) afirma que *“the Internet presents a unique opportunity for individuals with autism spectrum disorder when considering both their exceptional abilities and their impairments”* (p.220). A autora aponta que a

comunicação através da Internet permite reduzir as dificuldades e a ansiedade associadas à comunicação presencial, além de promover as forças normalmente associadas ao autismo, como o pensamento sistemático.

A Internet apresenta-se como um meio para a autoexpressão e entreaajuda para pessoas autistas, que podem entrar em contato umas com as outras sem as restrições da distância física nem da mediação de pessoas “neurotípicas” (pessoas sem autismo, cujo funcionamento neurológico está dentro do padrão típico). Bertilsdotter Rosqvist et al. (2013) sugerem que esta interação entre pessoas com autismo produz “geografias sociais de autismo”, plataformas de expressão social e política da identidade autista.

Plataformas online, como as redes sociais, permitem a criação de espaços inclusivos, onde pessoas autistas podem encontrar compreensão e um sentimento de pertença com outras pessoas parecidas, sem terem de se conformar às regras de interação de pessoas neurotípicas (Bertilsdotter Rosqvist et al., 2013). Recursos como *blogs* ajudam pessoas com autismo a controlar a sua narrativa e a forma como se apresentam à sociedade, servindo como meio de advocacia pessoal não mediada pelos interesses e preconceitos de pessoas neurotípicas (Seidmann, 2020).

Os *blogs* e as comunidades online mostram que, apesar das suas dificuldades de interação social, muitas pessoas autistas são capazes de comunicar eficazmente, formar relacionamentos íntimos e narrar suas próprias experiências de forma eloquente, quando têm as oportunidades e os recursos certos (Seidmann, 2020).

Visto que o ato de “contar histórias” é um elemento importante na comunicação (Dahlstrom, 2014), considera-se interessante explorar em maior profundidade a forma como pessoas com autismo abordam o *Digital Storytelling*.

#### 2.2.4. *Digital Storytelling* com pessoas com autismo

Embora este estudo tenha identificado poucas investigações de *Digital Storytelling* com pessoas com autismo, destacou-se um recurso de *storytelling* bastante utilizado em intervenções com pessoas autistas, nomeadamente, as *Social Stories*<sup>TM</sup>. Pela sua dimensão e estrutura narrativa, as *Social Stories*<sup>TM</sup>, quando adaptadas aos meios digitais, aproximam-se do conceito de *Digital Storytelling*.

Uma *Social Story*<sup>TM</sup> é uma pequena narrativa educativa que guia um aluno pelos passos envolvidos em diferentes situações sociais (Smith et al., 2020). Esta pode ter os mais

variados objetivos, desde ensinar tarefas básicas do dia-a-dia, a explicar comportamentos e relações sociais.

Segundo Gray & Garand (1993), uma *Social Story™* pode ser composta por frases descritivas, diretivas e de perspectiva. As frases descritivas explicam o que está a acontecer na narrativa, enquanto as diretivas definem o tipo de comportamento adequado a adotar nessa situação. As frases de perspectiva explicam as reações e atitudes de outras pessoas envolvidas na interação. Estas frases são organizadas por sequência narrativa e escritas na primeira pessoa, normalmente no presente, colocando o aluno como personagem principal da história.

Os mesmos autores apontam que a função de uma *Social Story™* é dividir uma sequência de acontecimentos do dia-a-dia em passos fáceis de seguir. Cada passo permite a exploração do que pode acontecer e dos comportamentos que poderão ser mais adequados para lidar com cada situação. As narrativas são criadas de forma individualizada, adaptadas à vivência e à capacidade de compreensão do público-alvo.

O estudo de Gray & Garand (1993) sugere que as pessoas com autismo conseguem compreender modelos narrativos e aprender com eles. No entanto, ainda não foi comprovada a eficácia do uso de *Social Stories™* para ensinar capacidades de socialização (Bozkurt & Vuran, 2014; Qi et al., 2018). Além disso, as *Social Stories™* são utilizadas principalmente com crianças e adolescentes, não com adultos.

Normalmente realizadas com recurso a meios tradicionais, como o papel, algumas *Social Stories™* têm sido adaptadas aos meios digitais, com maior recurso a elementos audiovisuais (Smith et al., 2020; Sansosti & Powell-Smith, 2008). Isto se tem refletido na criação de aplicações móveis para a criação e leitura de *Social Stories™*, como a *Stories Online For Autism (SOFA)*.

A aplicação SOFA foi desenvolvida e avaliada por investigadores da Universidade de Bath, na Inglaterra, em conjunto membros da comunidade autista (Smith et al., 2020).

Criada a pensar em crianças com autismo, a SOFA permite que adultos produzam narrativas personalizadas, que depois podem ser disponibilizadas às crianças para sua interação através de um dispositivo móvel. O estudo de Smith et al. (2020) sobre esta aplicação concluiu que o uso desta tecnologia digital poderia facilitar o ensino em contextos de sala de aula.

Noutro exemplo, combinando *Social Stories™* com *Digital Storytelling*, a investigação de Ying et al. (2017) produziu um protótipo para uma aplicação móvel para auxiliar a aprendizagem de crianças com autismo. O protótipo utilizou uma *Social Story™* sobre

como atravessar a rua em segurança e incorporou elementos de *Digital Storytelling*, como imagens, animações 2D e narração gravada, para enriquecer a experiência do utilizador.

Testes realizados com este protótipo indicaram que as crianças conseguiram aprender com este método e mostraram mais interesse na aprendizagem. A personalização das animações com fotografias das caras das crianças sobrepostas à figura da personagem principal foi também apontada como elemento conducente a maior engajamento das crianças (Ying et al., 2017).

No entanto, as *Social Stories™*, mesmo com técnicas de *Digital Storytelling* incluídas, são essencialmente produções de pessoas neurotípicas, não refletindo as narrativas e perspetivas pessoais de indivíduos com autismo. Nestas situações, as pessoas autistas são apenas consumidoras das narrativas; não têm participação ativa no processo de produção.

Por sua vez, Parsons et al. (2020) procuraram dar destaque à perspetiva de crianças autistas no processo de *Digital Storytelling*, analisando especificamente formas de transmitir a vivência de crianças com poucas capacidades de comunicação verbal. A solução encontrada para incorporar a narrativa destas crianças em *Digital Stories* foi a utilização de *bodycams* que filmaram atividades diárias da perspetiva de crianças autistas em idade pré-escolar.

A partir das gravações dos *bodycams*, a investigação, em conjunto com familiares e professores das crianças, procurou organizar o material em forma de narrativas individuais. Isto resultou em *Digital Stories* centradas na experiência das crianças, mas com uma sequência narrativa lógica construída pelos adultos neurotípicos.

De acordo com Parsons, Kovshoff, et al. (2020), dar destaque à perspetiva de pessoas com autismo nas narrativas sobre suas vidas é essencial para a construção de um conhecimento mais completo sobre a condição, visto que a sua experiência pessoal lhes confere conhecimento especializado de grande valor para a investigação. Os autores afirmam que, ao invés de enfatizar a dificuldade em comunicar dos sujeitos, deve-se procurar formas alternativas de comunicação e expressão.

Outra abordagem ao *Digital Storytelling* com pessoas com autismo foi apresentada e implementada por Mariotti (2012), que explorou o uso de uma aplicação móvel chamada *weStories* para auxiliar crianças autistas a produzir suas próprias *Digital Stories*. As crianças, neste estudo, trabalharam aos pares com outras crianças de idades próximas, mas com capacidades diferentes, para criar narrativas digitais na aplicação instalada num *tablet*.

Os resultados do estudo destacaram o facto que todas as *Digital Stories* criadas tinham uma componente social, apesar de envolverem situações imaginárias. Nas narrativas produzidas, as crianças conseguiram identificar formas apropriadas de reagir e interagir para as situações imaginadas.

Além disso, as crianças com autismo conseguiram colaborar com as outras crianças para produzir uma narrativa coerente. Apesar de não terem experiência prévia de utilização de *tablets*, as crianças no estudo não tiveram dificuldades em utilizar a tecnologia e todas conseguiram utilizar as ferramentas da aplicação para produzir *Digital Stories* completas.

A intervenção apresentada acima foi a investigação académica encontrada mais próxima dos objetivos deste estudo, devido à sua ênfase na produção de *Digital Stories* por parte de pessoas com autismo. No entanto, o alvo do estudo foi o público autista na escola primária e foi de cariz principalmente descritivo.

De referir ainda que não foram encontrados estudos em que adultos com autismo produziram *Digital Stories* e avaliaram o processo.

### 3. Metodologia

Uma vez definidos os conceitos essenciais e os precedentes a este estudo, tornou-se necessário delinear a **metodologia** a adotar, de forma a responder adequadamente à pergunta e aos objetivos de investigação.

Este estudo teve uma natureza exploratória, procurando analisar como alguns indivíduos com autismo abordam e avaliam o processo de *Digital Storytelling*.

Tendo em consideração os objetivos do estudo, o *Design Science Research* ou **DSR** (Pello, 2018) apresentou-se como uma metodologia de investigação adequada ao contexto. A metodologia de DSR consiste na ideação, produção e avaliação de **artefactos** ou **processos**, com o objetivo de resolver um problema e construir novo conhecimento (Pello, 2018).

No DSR, a participação de membros da população-alvo na produção e avaliação do artefacto é enfatizada, de modo a obter resultados mais relevantes para os utilizadores finais.

Hevner (2007) propõe uma visão do DSR em três ciclos: *Relevância*, *Rigor* e *Design*. Estes ciclos e as suas relações são representados na figura abaixo:

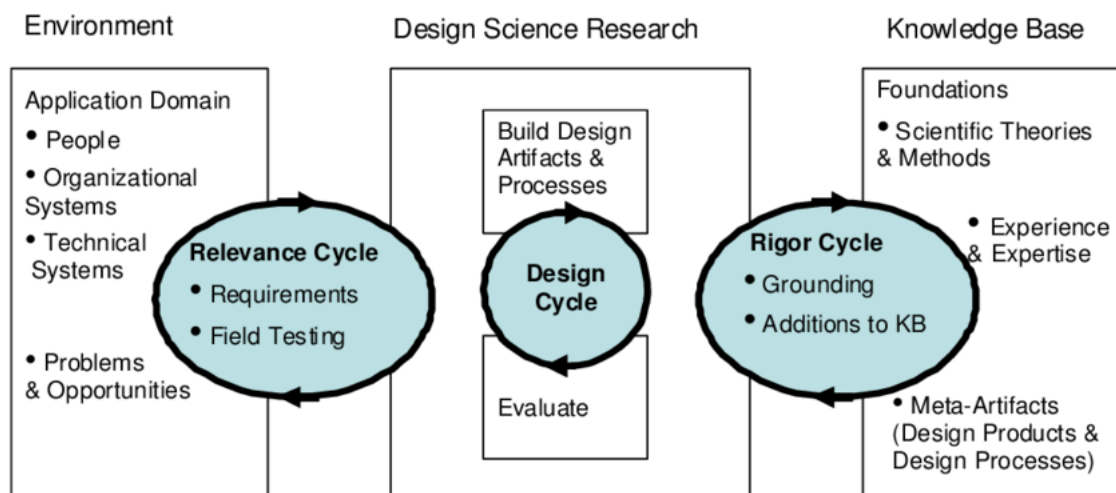


Figura 5 - Design Science Research Cycles (Hevner, 2007)

Segundo a abordagem de Hevner, o ciclo de *Relevância* refere-se à procura por oportunidades para resolver problemas através de novos processos e artefactos. Este ciclo serve também para validar a utilidade do produto a desenvolver.



O ciclo de *Rigor* tem como objetivo estabelecer a base de conhecimento que informará o design. Este ciclo permite, ainda, avaliar a inovação do produto, pelo conhecimento do que já existe na área.

O ciclo de *Design* une todo o processo e consiste no desenvolvimento e na avaliação do artefacto. Este ciclo sustenta-se nos outros dois e é repetido até se obter um produto final satisfatório.

Tendo a metodologia de DSR como base, esta investigação pretendeu obter algumas respostas iniciais ao problema de como desenvolver processos de *Digital Storytelling* com adultos autistas, participando na construção de conhecimento nesta área. Procurou-se realizar uma primeira iteração dos ciclos de DSR, com a possibilidade de novas iterações em investigações futuras.

Esta iteração procurou identificar um modelo para orientar o processo de *Digital Storytelling*, e avaliar sua eficácia através da **criação de Digital Stories** por parte de adultos com autismo.

Neste contexto, foi realizada uma pequena análise teórica sobre *Digital Storytelling* e as suas aplicações anteriores no contexto do autismo. Esta análise resultou no capítulo do enquadramento teórico desta dissertação.

Os resultados da análise sugeriram que, apesar de existirem alguns estudos sobre o uso de *Digital Storytelling* em contextos de ensino de pessoas autistas, existe pouca informação sobre *Digital Stories* realizadas por adultos com autismo. Deste modo, procurou-se centrar este estudo na experiência e nas opiniões de pessoas autistas em relação ao processo de *Digital Storytelling*.

Além disso, o estudo teórico levou à escolha do modelo de sete passos para *Digital Storytelling* (Lambert, 2010) para guiar o processo de criação das *Digital Stories*.

Após a análise teórica, alguns indivíduos com autismo foram convidados a produzir *Digital Stories*, com o apoio de um guia explicativo dos sete passos de *Digital Storytelling* (Lambert, 2010). Esta fase consistiu em três etapas principais:

1. o recrutamento de três participantes dentro da população-alvo;
2. a explicação do processo de *Digital Storytelling* aos participantes;
3. a produção de uma *Digital Story* por parte de cada participante.

Posteriormente, foram recolhidos dados sobre a execução e avaliação do processo por parte dos participantes, através de entrevistas semiestruturadas. Estes dados foram,

seguidamente, submetidos a uma análise de conteúdo, resultando na formulação de algumas conclusões.

O enquadramento teórico serviu como ciclo de *Rigor*, na Visão de Três Ciclos de Hevner (2007), permitindo conhecer os processos utilizados na produção de *Digital Stories* e estudos relevantes sobre *Digital Storytelling* aplicado a pessoas com autismo. A produção das *Digital Stories*, por sua vez, inseriu-se no ciclo de *Design*, tendo cada participante a liberdade para adaptar os passos no processo de produção aos seus próprios objetivos. Por fim, o ciclo de *Relevância* foi representado principalmente pela avaliação do processo por parte dos participantes.

### 3.1. População e participantes

De forma a proceder com esta investigação, tornou-se necessário definir com exatidão a **população-alvo** e o **método de amostragem** para a escolha dos participantes.

Coutinho (2015) identifica três momentos principais no processo de construção da amostra: a identificação da população da amostra; a seleção da amostra, através de técnicas de amostragem; e a dimensão da amostra. Estes momentos são apresentados aqui, incluindo uma breve descrição dos participantes escolhidos.

Como exposto no capítulo anterior, o autismo é considerado um espectro, com uma grande diversidade de manifestações. A população-alvo escolhida para esta investigação foi especificamente o **conjunto de adultos residentes em Portugal com diagnóstico de Perturbação do Espectro Autista (PEA), Nível 1, também conhecido como Síndrome de Asperger, com idades compreendidas entre os 18 e 35 anos.**

Esta população foi escolhida pela ausência de barreiras de comunicação significativas (Baron-Cohen et al., 2001), que exigiriam um conhecimento mais aprofundado de meios alternativos de comunicação.

Além disso, a opção por adultos mais jovens (entre os 18 e os 35 anos) deveu-se à maior probabilidade de terem conhecimentos digitais e hábitos de uso de tecnologias, de modo a facilitar a avaliação do processo de criação de *Digital Stories*, visto que ensinar como utilizar tecnologias digitais não fazia parte dos objetivos da investigação.

Não existem dados concretos atualizados sobre a incidência de Perturbações do Espectro Autista em Portugal, nem sobre a sua distribuição entre os três níveis de necessidade de apoio identificados no DSM-V, visto que o último estudo populacional foi realizado entre

os anos 2000 e 2005 (Oliveira et al., 2007), anteriormente à publicação do DSM-V em 2013.

Além disso, devido à falta de conhecimento sobre esta diferença neurológica entre a população em geral, e particularmente entre profissionais de saúde, é provável que muitos adultos com PEA com sintomas menos óbvios não tenham recebido um diagnóstico formal. Logo, seria extremamente difícil construir uma amostra verdadeiramente representativa desta população.

Outro fator levado em consideração neste estudo foi a necessidade de garantir uma elevada participação ativa por parte dos indivíduos constitutivos da amostra, para que a investigação produzisse dados relevantes para esta comunidade. Esperou-se, assim, evitar possíveis preconceitos e erros de ênfase por parte da investigação, que não pode presumir conhecer inteiramente a realidade dos indivíduos em estudo.

Além disso, nem todas as pessoas se sentem confortáveis com a gravação e partilha de histórias pessoais. Por isso, e com o objetivo de aumentar a probabilidade de cooperação ativa dos participantes, de modo a produzir resultados mais ricos em informação, optou-se por uma amostragem não-probabilística, acidental (Coutinho, 2015), através do recrutamento de voluntários através de contatos informais com indivíduos autistas.

Com o intuito de estabelecer estes contatos pessoais com elementos da população-alvo, foram contactados indivíduos, serviços e instituições que apoiam pessoas com autismo, divulgando a investigação.

Entre estas instituições, destaca-se a Associação Portuguesa Voz do Autista, uma organização fundada por pessoas autistas com o objetivo de promover o apoio, a inclusão e a aceitação na sociedade (*A Nossa Missão*, n.d.). Através da divulgação do estudo junto desta instituição, foram estabelecidos contatos informais com elementos da população-alvo que indicaram interesse em participar.

O grupo de participantes final consistiu em três jovens adultos (duas mulheres e um homem, com 23, 30 e 32 anos de idade) com diagnóstico de PEA Nível 1/Síndrome de Asperger. Dois dos participantes eram trabalhadores, enquanto um era estudante universitário. Os três eram portugueses e residentes em Portugal Continental.

De forma a proteger a sua identidade e confidencialidade, os participantes são denominados de *Participante 1 (P1)*, *Participante 2 (P2)* e *Participante 3 (P3)*.

Tabela 2 - Caracterização dos participantes

	<b>P1</b>	<b>P2</b>	<b>P3</b>
<b>Idade</b>	23	30	32
<b>Sexo</b>	Feminino	Feminino	Masculino
<b>Situação laboral</b>	Estudante	Trabalhador	Trabalhador

Devido às restrições impostas pela pandemia de Covid-19 durante o primeiro semestre de 2021, e de modo a resguardar a saúde de todos os envolvidos, todos os contatos com os participantes ao longo do estudo foram realizados através de meios digitais, com recurso a videochamadas. Cada participante foi contactado individualmente através de plataformas digitais, tendo dois optado por utilizar a plataforma *Zoom*, e um o serviço de videochamadas do *Facebook Messenger*.

### 3.2. Produção das *Digital Stories*

De forma a obter dados para o estudo, cada participante foi convidado a produzir uma *Digital Story* pessoal.

Em reuniões por videochamada individuais, foram apresentados aos participantes o conceito de *Digital Story* segundo o *StoryCenter* (Watkins & Russo, 2009) e os sete passos do processo de *Digital Storytelling* (Lambert, 2010). Nessas reuniões, os participantes tiveram a oportunidade de fazer perguntas e esclarecer quaisquer dúvidas que surgissem sobre o processo.

Além disso, foi produzido um pequeno guia de dez páginas, adaptado do livro *Digital Storytelling Cookbook*, de Lambert (2010), que explicava cada um dos sete passos de *Digital Storytelling* (Apêndice 1).

O guia sugeria, ainda, alguns exercícios e recursos que poderiam ajudar na execução dos passos. Estes foram baseados no livro referido acima, com a adição de apenas algumas informações mais atualizadas sobre *sites* e *softwares* disponíveis para uso gratuito. O guia foi fornecido aos participantes como complemento às reuniões por videochamada.

No plano da investigação considerou-se, ainda, a possibilidade de ser necessário fazer alguma formação com os participantes sobre o uso de editores de vídeo. No entanto, os três participantes indicaram já ter experiência prévia com edição de vídeo, o que tornou desnecessária a organização e execução deste tipo de formação.

Procurou-se dar o máximo de liberdade possível aos participantes no processo de criação das suas *Digital Stories*. Cada participante desenvolveu a sua narrativa digital de forma independente, organizando o seu próprio calendário de produção, definindo o tema da história e escolhendo como iria interagir com os passos recomendados pela investigação. Além disso, não foi necessário fornecer os meios tecnológicos para a produção das *Digital Stories*, visto que cada participante utilizou os dispositivos tecnológicos que tinha disponível na sua vida diária.

Após as reuniões informativas iniciais, foram realizadas videochamadas com os participantes que serviram como momentos de orientação informal, para esclarecer dúvidas e definir os alvos, de forma a concluir as narrativas dentro do tempo disponível para este estudo de investigação. Os participantes demonstraram um alto nível de autonomia e todos concluíram com sucesso a produção de uma narrativa digital.

Concluída a sua *Digital Story*, foi marcada uma entrevista com cada participante, de forma a completar sua participação no estudo. Estas entrevistas serviram de base para a recolha e análise de dados, apresentados com mais detalhe no capítulo seguinte.

## 4. Recolha e análise dos dados

Nesta investigação, devido à natureza pessoal que as narrativas poderiam assumir, optou-se por dar a cada participante o controlo total sobre a divulgação da sua *Digital Story*, incluindo a opção de não partilhar o seu resultado final. Por isso, e devido à natureza qualitativa dos dados que se pretendiam recolher, optou-se pelo uso do **inquérito por entrevista semiestruturada** como instrumento principal de recolha de dados sobre os processos adotados pelos participantes no desenvolvimento das *Digital Stories* e sobre a avaliação posterior de todo o processo.

Quivy & Campenhoudt (2008) afirmam que a entrevista é um instrumento que permite a recolha de dados mais profundos e ricos do que instrumentos quantitativos como, por exemplo, o questionário. Este instrumento permite uma maior flexibilidade por parte do investigador, que pode adaptar o discurso às perspetivas dos inquiridos. Segundo estes autores, a entrevista tem relevância especial para a reconstituição e análise de práticas e experiências vividas pelos inquiridos.

Segundo Cridland et al. (2015), o recurso à entrevista semiestruturada em investigações envolvendo participantes com autismo promove uma maior variedade de perspetivas, permitindo que os participantes expressem melhor as suas vivências sem os constrangimentos das visões pré-concebidas dos investigadores. Os autores referem, ainda, que esta abordagem dá maior liberdade aos participantes para centrarem a investigação nos assuntos que eles consideram que têm mais relevância.

Realizadas após a produção das *Digital Stories*, as entrevistas procuraram documentar os passos tomados durante o processo e as tecnologias utilizadas para produzir e difundir as narrativas digitais.

Além disso, tiveram como objetivo principal a análise das opiniões dos participantes em relação à eficácia do processo de produção, possíveis dificuldades sentidas e sugestões de ajustes, melhorias ou outras abordagens a ter em consideração no futuro. Com estes objetivos em mente, produziu-se um guião para orientar as entrevistas.

#### 4.1. Guião de entrevista

Na realização de uma entrevista, Foddy (1993) afirma que várias dificuldades e complicações na recolha de informação de qualidade podem surgir da construção das perguntas. Por isso, torna-se importante criar um **guião de entrevista** bem pensado, que não introduz uma quantidade significativa de erros de interpretação.

Além disso, Cridland et al. (2015) frisam a importância de um guião de entrevista bem elaborado para eliciar respostas mais ricas e completas por parte da população-alvo em questão. Nesse sentido, os autores recomendam uma estrutura com uma declaração inicial, que resume de forma clara o âmbito da entrevista, e com perguntas mais fáceis de responder intercaladas com as perguntas mais complexas.

Os mesmos autores desaconselham o uso de perguntas multifacetadas, que na verdade são duas ou mais perguntas apresentadas de forma conjunta. Um exemplo de uma pergunta destas poderia ser *“De onde vens e qual é tua motivação para participar?”* Uma melhor formulação seria fazer duas perguntas separadas: *“De onde vens?”* e *“Qual é tua motivação para participar?”*.

Outras questões apontadas por Cridland et al. (2015) incluem: a importância de começar com uma pergunta “quebra-gelo” para reduzir a ansiedade, a inclusão de frases introdutórias que sinalizam perguntas difíceis, e o valor do uso de perguntas formuladas tanto de forma positiva quanto de forma negativa, para promover uma visão equilibrada.

Devido à escassez de outros documentos de entrevistas realizadas em circunstâncias semelhantes, o guião de entrevista foi elaborado de forma original, levando em consideração as recomendações resumidas acima (Apêndice 2).

O guião de entrevista elaborado foi constituído por um conjunto de perguntas principais, mais abertas, e algumas perguntas suplementares para orientar as respostas, caso fosse necessário para obter todos os dados esperados.

Cada pergunta foi inserida e classificada dentro dos dois grandes objetivos da investigação: **a descrição do processo de criação das *Digital Stories* por parte dos intervenientes, e a suas avaliações e recomendações com base nessa experiência.**

Uma característica observada entre várias pessoas autistas é a interpretação muito literal da linguagem (Attwood, 2015). Por exemplo, um indivíduo poderia responder “sim” à segunda pergunta da entrevista (“Antes disto, já tinhas tido alguma experiência com criação de vídeos?”) e não deduzir que se espera uma explicação do tipo de experiência que tem.

Para colmatar a possível ocorrência desta situação, foram elaboradas perguntas suplementares que promoviam a discussão em maior profundidade. Estas perguntas suplementares serviram o propósito de explicar melhor a pergunta principal, no caso de haver dificuldade em responder.

Além disso, procurou-se evitar a colocação de perguntas multifacetadas. Isto refletiu-se na separação das perguntas sobre a recolha do conteúdo visual e sonoro. No entanto, as perguntas principais foram elaboradas de forma bastante aberta, de modo a permitir uma maior liberdade de expressão de perspetivas pessoais.

Tendo como objetivo facilitar a avaliação posterior do processo, a organização das perguntas foi definida seguindo os passos no processo de elaboração das narrativas, pela sua ordem cronológica mais provável, de forma a trazer mais claramente à memória os factos acontecidos.

A esta estrutura principal foram ainda acrescentadas uma pergunta de “quebra-gelo” e uma pergunta de contexto sobre a experiência prévia do entrevistado com produção audiovisual, no início da entrevista.

Foi ainda elaborada uma pequena introdução a explicitar os objetivos da entrevista e a lembrar os direitos do entrevistado. Estes direitos foram explicados com mais detalhe na ficha de consentimento, entregue a cada um dos participantes para assinar no início do seu envolvimento no estudo.

Devido à idade relativamente jovem de todos os envolvidos, optou-se por uma linguagem mais informal na elaboração das perguntas. Evitou-se, ainda, o uso de terminologia muito técnica, de forma a não suscitar dúvidas.

A produção da primeira versão do guião de entrevista foi validada pelos orientadores da investigação e por outra pessoa com experiência de realização de entrevistas com esta população-alvo no contexto académico. Foi ainda realizada uma entrevista de validação com uma pessoa dentro do intervalo etário da população-alvo e com algumas características indicativas de autismo. Este processo de validação permitiu estimar uma duração da entrevista de cerca de 20 a 30 minutos.

Além disso, como resultado da validação, no protocolo da entrevista foi acrescentada uma explicação da estrutura da entrevista, distinguindo as perguntas principais das suplementares. Foram, ainda, corrigidos alguns erros gramaticais nas perguntas da entrevista.



## 4.2. Realização das entrevistas

Na preparação de uma investigação com esta população-alvo, Gowen et al. (2019) fazem algumas recomendações para otimizar a interação. Entre elas está a comunicação clara do que é esperado do participante em cada etapa, de forma a não causar desorientação com situações inesperadas, e a flexibilidade para permitir pausas e/ou mais tempo para responder durante a entrevista.

Outras considerações dos autores incluem a criação de um ambiente tranquilo, onde os participantes possam descansar, e o planeamento cuidadoso do transporte dos participantes para o local da investigação. No entanto, como as entrevistas foram realizadas por videoconferência, devido ao dever de recolhimento imposto pela pandemia de Covid-19, estas últimas considerações não tiveram grande impacto neste estudo de investigação, visto que os participantes tinham o controlo sobre o local onde se encontravam durante a entrevista.

Outra consideração na realização de uma entrevista é a memória do entrevistado, que tende a esquecer-se de cada vez mais detalhes à medida que o tempo passa (Foddy, 1993). Por isso, cada entrevista foi marcada para poucos dias após o participante indicar a conclusão da sua *Digital Story*.

Com o consentimento prévio dos entrevistados, as entrevistas foram gravadas em formato audiovisual, para depois serem transcritas. A entrevista mais curta teve uma duração de cerca de 15 minutos, e a mais longa durou cerca de 30 minutos.

Durante as entrevistas, procurou-se manter uma postura de ouvinte, permitindo aos participantes falar o máximo possível sem muita interferência. Além disso, refletindo a natureza semiestruturada da entrevista, recorreu-se a alguma flexibilidade na estruturação das perguntas, de acordo com a direção tomada pelo discurso de cada participante.

Os entrevistados foram todos colaborativos e as entrevistas foram concluídas com sucesso.

### 4.3. Análise dos dados

Após a conclusão das entrevistas, os dados recolhidos foram tratados e submetidos a uma **análise qualitativa**.

Para tal, foi necessário transcrever as entrevistas, de modo a ser possível realizar uma análise de conteúdo. Concluídas as transcrições, as gravações das entrevistas foram eliminadas, de modo a proteger a confidencialidade dos entrevistados.

Segundo Quivy & Campenhoudt (2008), a análise de conteúdo é complementar à recolha de dados por entrevista, particularmente no caso da entrevista semiestruturada. Os autores afirmam que este método de análise é relevante para analisar relatos de experiências passadas e produções culturais e artísticas.

Estes autores definem três abordagens diferentes à análise de conteúdo: a análise formal, a análise estrutural e a **análise temática** (Quivy & Campenhoudt, 2008). Esta última foi a abordagem principal deste estudo, visto que tinha como objetivo identificar os temas apresentados no texto em análise.

Uma das vantagens da análise de conteúdo, apontada pelos mesmos autores, é a possibilidade de analisar casos em profundidade de forma sistemática e com um alto grau de rigor. No entanto, para alcançar este rigor, torna-se necessário estabelecer um sistema para realizar a análise.

Bruscia (2005), realça a importância da identificação de variáveis através da codificação dos dados. Este autor define duas formas básicas de codificar os dados: a codificação descritiva, em que as categorias são criadas inteiramente a partir da análise dos dados recolhidos, e a codificação interpretativa, em que os dados são organizados em categorias já pré-estabelecidas pelo investigador.

Como terceira abordagem, surge a codificação provisória, que é uma combinação das duas anteriores. Nesta situação, o investigador constrói um sistema de categorização provisório, que depois sofre alterações de acordo com os temas que emergem dos dados recolhidos (Bruscia, 2005).

Visto que o guião de entrevista deste estudo continha várias perguntas abertas, de difícil categorização, a **codificação provisória** apresentou-se como o método mais adequado para a análise dos dados. Foram criadas categorias e subcategorias provisórias com base nas perguntas do guião e nos seus objetivos. Posteriormente, estas categorias sofreram alterações e adições, de acordo com as respostas recolhidas dos participantes.

O programa utilizado para criar a grelha de análise com estas categorizações foi o Microsoft Excel. Cada pergunta foi dividida em categorias de resposta, com algumas destas categorias sendo divididas num segundo nível de subcategorias. Também se reservou espaço para registar as respostas dos participantes, como exemplificado na tabela abaixo.

*Tabela 3 - Exemplo da estrutura da grelha de análise*

<b>Número</b>	<b>Pergunta</b>	<b>Categoria</b>	<b>Resposta</b>	<b>Subcategoria</b>	<b>Resposta</b>
2	<i>Antes disto, já tinhas tido alguma experiência com criação de vídeos?</i>	<i>Não tinha nenhuma experiência prévia</i>			
		<i>Tinha alguma experiência prévia</i>		<i>(Tipo de experiência)</i>	
				<i>(Tipo de experiência)</i>	

A resposta do entrevistado era registada após a categoria correspondente, exceto quando havia uma subcategoria. Nesse caso, a resposta era registada após a subcategoria. Como demonstrado no exemplo acima, categorias provisórias foram marcadas entre parêntesis, com o objetivo de serem alteradas de acordo com os temas emergentes no discurso dos entrevistados.

Cada transcrição de entrevista foi analisada individualmente, com a grelha elaborada sendo adaptada às respostas de cada uma. De seguida, as grelhas das três entrevistas foram unidas, produzindo a grelha final (Apêndice 6). A partir desta grelha, foram obtidos os resultados da investigação.

#### 4.4. Respostas à entrevista

De seguida, apresenta-se um resumo das respostas a cada pergunta da entrevista e dos temas que surgiram.

##### *Pergunta 1 – Para começar, gostaste de fazer o vídeo?*

Perante esta pergunta introdutória, os três participantes indicaram ter gostado da experiência, ou pelo menos parte da experiência, de criação de uma *Digital Story*. Um dos participantes indicou ter gostado do resultado final e outro indicou ter gostado principalmente da parte da edição do vídeo.

*Pergunta 2 – Antes disto, já tinhas tido alguma experiência com criação de vídeos?*

Todos os entrevistados indicaram ter alguma experiência prévia de produção audiovisual, embora não de forma profissional. Um dos participantes tinha realizado um curso especializado na área audiovisual, enquanto outro, no seu percurso académico, tinha tido uma cadeira de introdução à produção audiovisual voltada para a publicidade. Ainda outro participante não indicou ter nenhuma formação na área, mas tinha um canal de YouTube com vídeos criados por si, tendo assim alguma experiência de edição de vídeos.

Conclui-se, portanto, que os três participantes tinham pelo menos alguma familiaridade com formas de produção audiovisual amadora e em pequena escala, o que inclui capacidades básicas de edição de vídeo.

*Pergunta 3 – Como escolheste o tema da tua história?*

Pelo menos um dos participantes seguiu as recomendações do guia fornecido para escolher o tema da sua narrativa. Entre si, os entrevistados empregaram técnicas diversas na definição do seu tema, como o reaproveitamento de um texto pessoal escrito previamente, e a reflexão sobre uma história central de grande impacto na sua vida pessoal. Dois dos participantes pensaram em vários temas possíveis, tendo um escolhido um tema entre os vários apontados, e outro encontrado uma forma de unir vários temas numa única narrativa.

*Pergunta 4 – Contar uma história completa em 2 a 5 minutos pode ser um desafio. Como escolheste o que era mais importante na história?*

De forma a contar a história dentro dos limites de tempo de uma *Digital Story*, dois dos participantes procuraram centrar-se no ponto ou momento mais importante da narrativa. O terceiro participante refletiu na mensagem principal que queria transmitir e eliminou os detalhes que considerou serem menos relevantes. Assim, os três empregaram técnicas semelhantes de resumo da narrativa, dando mais ênfase aos pontos que consideravam essenciais, como recomendado no guia de apoio.

*Pergunta 5 – Escreveste um guião para o vídeo?*

Todos os participantes escreveram um guião para a sua *Digital Story*. Pelo menos dois escreveram o seu guião à mão, em papel, e um reaproveitou um texto que tinha escrito previamente. Um dos participantes começou a produção do seu guião a partir do

momento central que tinha identificado e depois acrescentou outros momentos importantes. Outro participante organizou a escrita do seu guião na estrutura narrativa “introdução, meio e fim”.

Um dos participantes afirmou que, na produção do guião, sentiu alguma dificuldade em transferir suas ideias sobre a narrativa para palavras escritas. Os outros dois participantes não indicaram ter sentido dificuldades nesta parte do processo.

*Pergunta 6 e 7 – Como criaste as imagens/os clipes para o vídeo? Como criaste o áudio para o vídeo?*

Estas duas perguntas principais foram colocadas separadamente no guião de entrevista. No entanto, como as respostas a estas perguntas se apresentaram muito interligadas, optou-se por analisá-las em conjunto.

Dois dos participantes optaram por gravar a sua narração em vídeo, mostrando as suas caras nas suas *Digital Stories*. Ambos indicaram ter utilizado uma câmara digital para as gravações. O outro participante gravou a narração sem imagem, utilizando o microfone do computador para gravar sua voz.

Todos os entrevistados pesquisaram na Internet por imagens e/ou vídeos para acrescentar à sua obra. Estes recursos foram obtidos através do YouTube e dos sites recomendados no guia de apoio, tendo sido mencionado, especificamente, o Pixabay. Um dos participantes acrescentou, ainda, imagens que já possuía de logótipos que lhe pertenciam.

Além disso, dois dos participantes recolheram músicas e efeitos sonoros do YouTube, do Free Music Archive e do Free Sound Org (tendo este site sido encontrado por iniciativa própria do participante, não de recomendações).

Dois dos participantes apontaram que sentiram algumas dificuldades nesta parte do processo. Em relação à narração, houve alguma dificuldade em sentir-se confortável a falar à frente de uma câmara e em transmitir as emoções no discurso. Um participante optou por memorizar o guião que tinha escrito, mas teve alguma dificuldade em memorizá-lo, o que levou-o a repetir a gravação várias vezes. Além disso, foi notada a dificuldade em encontrar imagens e músicas adequadas na pesquisa pela Internet e a falta de tempo livre para dedicar ao projeto.

*Pergunta 8 – Fizeste um storyboard para o vídeo?*

Apenas um dos entrevistados produziu um *storyboard* para sua *Digital Story*. No entanto, este participante indicou que não utilizou o *storyboard* que tinha criado, visto não ter considerado útil para o desenvolvimento do seu vídeo. O consenso entre os três participantes foi que o *storyboard* não era necessário no processo de criação.

*Pergunta 9 – Como editaste o vídeo?*

Os três entrevistados seguiram passos parecidos na edição das suas narrativas. Juntaram a narração com as imagens que tinham recolhido, de forma a criar a estrutura básica do vídeo. Depois, dois dos participantes juntaram músicas e efeitos sonoros, além de alguns filtros e transições. Antes de começar a edição, um dos participantes teve de converter os ficheiros de vídeo que tinha gravado para outro formato, visto que não era compatível com o seu programa de edição.

Dois dos participantes indicaram ter utilizado a edição para conseguir transmitir melhor a mensagem e as emoções da sua narrativa. Um indicou a escolha das músicas como meio de complementar a mensagem da narrativa, enquanto outro recorreu a transições de vídeo para indicar novas etapas na história e efeitos especiais para evocar as emoções associadas à narrativa. Este último ainda explicou que utilizou filtros de cor azul e amarela para indicar momentos de tristeza e alegria, respetivamente, tendo sido inspirado no filme de animação *Divertida-Mente* (2015).

Os programas de edição de vídeo utilizados pelos participantes foram: Sony Vegas, Adobe Premiere e HD Movie Maker Pro. Estes três programas apresentam capacidades avançadas de edição audiovisual.

Um dos participantes indicou ter sentido algumas dificuldades com certas técnicas de edição mais avançadas, apontando que se tinha esquecido de como realizá-las. No entanto, conseguiu resolver as suas dúvidas com pesquisas na Internet. Outro participante apontou ter pouco tempo livre para editar o vídeo, o que dificultou o trabalho, embora tenha concluído a edição com sucesso.

*Pergunta 10 – Alguém te ajudou nalguma parte do processo de criação do vídeo?*

Todos os entrevistados afirmaram ter recebido alguma ajuda, um por parte dos irmãos e dois do seu companheiro/a. A ajuda oferecida foi de revisão, opiniões sobre os vídeos e recomendações de músicas para as narrativas.

*Pergunta 11 – Depois de ficar pronto, partilhaste o teu vídeo com alguém?*

Os três participantes partilharam as suas *Digital Stories* com outras pessoas, mas com níveis diferentes de privacidade. Todos utilizaram redes sociais para partilhar suas obras, nomeadamente, YouTube, Facebook e Instagram. No entanto, apenas um participante partilhou a sua narrativa de forma aberta, com o público em geral.

Um dos participantes manteve o seu vídeo privado no YouTube, mas partilhou-o com os seus irmãos. Outro partilhou o vídeo num grupo privado de amigos no Facebook, e ainda com a sua mãe. Ainda outro procurou dar o máximo de visibilidade possível à sua narrativa, nas três plataformas indicadas acima.

*Pergunta 12 – No início da investigação foi apresentado um conjunto de 7 passos que podem ser usados para criar pequenos vídeos. Seguiste esses passos?*

Todos os entrevistados indicaram ter seguido os passos explicados no guia de apoio, pelo menos em parte. Dois dos participantes afirmaram, ainda, que consideraram os passos úteis para o seu processo de criação de uma *Digital Story*, com a exceção do *storyboard*. Além disso, um dos participantes indicou que tinha intenção de seguir os mesmos passos para criar outras narrativas no futuro.

Um dos participantes considerou difícil compreender o conceito de *Digital Story* e sentiu que teria sido útil ter alguns exemplos para tornar os objetivos menos abstratos. Outro participante indicou que sentiu alguma dificuldade no passo de escolher o tema para sua narrativa. Ainda outro participante sentiu dificuldade em transmitir as emoções na sua narrativa.

*Pergunta 13 – Ficaste satisfeito com o resultado final do vídeo?*

Os três participantes afirmaram estar satisfeitos com suas *Digital Stories*. Os motivos de satisfação foram: *ter alcançado os seus objetivos, ter recebido respostas e reações positivas do público que viu a narrativa, ter gerado conversas interessantes com outras pessoas autistas, e o sentimento de realização e conquista por ter completado uma Digital Story com sucesso.*

*Pergunta 14 – Gostarias de criar mais vídeos a contar histórias pessoais?*

Todos os participantes indicaram pelo menos algum interesse em produzir mais *Digital Stories*. Dois dos entrevistados indicaram como motivação o facto que a experiência de *Digital Storytelling* tinha sido um desafio positivo, enquanto outro considerou o formato da *Digital Story* uma boa maneira de entreter, com a vantagem de não ser necessário aparecer a cara do narrador.

*Pergunta 15 – Se voltasses a criar outro vídeo deste tipo, mudarias alguma coisa no processo de criação?*

Os participantes apontaram algumas áreas onde poderiam ter feito algumas melhorias às suas *Digital Stories*, nomeadamente, usar o computador para escrever o guião; gravar a narração com mais qualidade, tanto a nível do discurso quanto a nível da tecnologia usada; acrescentar mais imagens ao vídeo, para torná-la mais interessante; e melhorar a edição, corrigindo alguns erros encontrados. Um dos participantes referiu, ainda, que seguiria novamente pelo menos alguns dos passos explicados no guia de apoio.

Em relação a mudanças que poderiam melhorar o processo de *Digital Storytelling*, os entrevistados fizeram algumas recomendações. Uma das recomendações foi ser mais específico ao explicar os conceitos e objetivos, possivelmente até estabelecendo o tema a abordar na narrativa. Relacionado com isto, foi sugerido mostrar exemplos de *Digital Stories*, ou outros elementos do processo, como *storyboards*, de forma a tornar a explicação menos abstrata. Foi ainda sugerido que a criação do *storyboard* poderá ser um elemento a dispensar no processo.

*Pergunta 16 – Depois desta experiência, terias alguma recomendação para alguém que quisesse fazer um pequeno vídeo a contar uma história pessoal?*

Um dos participantes não teve recomendações a fazer a outras pessoas que viessem a criar *Digital Stories*. Os outros dois participantes fizeram algumas recomendações, nomeadamente, procurar exemplos de outras *Digital Stories*, para servir de orientação; ter confiança; escolher um tema positivo; e reunir e utilizar as ferramentas adequadas entre o que a pessoa tem disponível.



*Pergunta 17 – Tens mais alguma observação que gostarias de fazer sobre esta experiência?*

Um dos entrevistados não tinha mais observações a fazer sobre esta experiência. Outro entrevistado expressou felicidade por um estudo focado em pessoas autistas e referiu que gostou de ter sido desafiado. Ainda outro entrevistado concluiu que a experiência tinha sido positiva e diferente da sua forma habitual de produzir conteúdo audiovisual.

#### 4.5. Características das *Digital Stories* produzidas

Para complementar a grelha de análise, as respostas às entrevistas foram exploradas para encontrar alguns detalhes relevantes sobre as *Digital Stories* criadas pelos participantes. Na tabela em baixo foram resumidos os temas das *Digital Stories* e as tecnologias e os recursos utilizados para produzir e difundir as narrativas.

*Tabela 4 - Características das Digital Stories produzidas pelos participantes*

	<b>P1</b>	<b>P2</b>	<b>P3</b>
<b>Temas/emoções</b>	Humor	Descoberta, Sucesso	Alegria, Tristeza, Sucesso
<b>Elementos utilizados para transmitir emoções</b>	Imagens alusivas	Músicas alusivas	Imagens alusivas Músicas alusivas Filtros coloridos (baseados no filme <i>Divertida-Mente</i> )
<b>Narração</b>	Áudio	Vídeo	Vídeo
<b>Tecnologia utilizada</b>	Computador	Computador Câmara digital	Computador Câmara digital
<b>Software utilizado</b>	Sony Vegas	Adobe Premiere	HD Movie Maker Pro
<b>Recursos online utilizados</b>	Sites de imagens gratuitas (não especificadas)	YouTube	Pixabay Free Music Archive Free Sound Org
<b>Redes sociais onde partilhou</b>	YouTube (privado)	YouTube, Facebook, Instagram	Facebook (grupo privado)

A **Participante 1** escolheu um tema humorístico para a sua *Digital Story*, com o objetivo expresso de “fazer rir”. A narração foi o único elemento sonoro utilizado e a parte visual foi composta inteiramente por imagens alusivas à narrativa, retiradas da Internet. O único dispositivo tecnológico que utilizou para produzir sua *Digital Story* foi o computador.

Concluída a produção, o vídeo foi colocado no YouTube, numa conta pessoal, mas em modo privado, de forma a controlar o acesso à visualização.

O tema da narrativa da **Participante 2** foi a sua história recente de descoberta que tinha autismo e de sucesso enquanto empreendedora, fundando um pequeno negócio e uma associação sem fins lucrativos. O principal elemento audiovisual da sua *Digital Story* foi a sua gravação em vídeo de si própria a narrar a sua história. Algumas imagens alusivas, como o logótipo do seu negócio e vídeos retirados do YouTube, foram intercaladas com o vídeo principal. Algumas músicas, que a Participante 2 considerou representativas das emoções que sentia em relação à história, foram escolhidas como *soundtrack* da narrativa. Os dispositivos tecnológicos utilizados foram uma câmara digital (para a gravação do vídeo da narração) e um computador pessoal. A *Digital Story* foi partilhada no YouTube, no Facebook e no Instagram, de forma aberta, de modo a alcançar um público maior.

O **Participante 3** escolheu por tema a sua história de procura de emprego, com momentos de alegria e tristeza, até alcançar o sucesso do seu emprego atual. A *Digital Story* foi composta principalmente pela gravação em vídeo do Participante 3 a contar a narrativa, com algumas imagens alusivas intercaladas. A narrativa incluiu, ainda, alguns efeitos especiais, como o efeito de confetti a cair, e filtros coloridos sobrepostos à imagem principal. Estes filtros serviram para representar as emoções que o Participante 3 queria transmitir e as cores escolhidas foram inspiradas no filme de animação *Divertida-Mente*. Além disso, algumas músicas alusivas foram utilizadas como *soundtrack*. Os dispositivos tecnológicos utilizados foram uma câmara digital (para a gravação do vídeo da narração) e um computador pessoal. A narrativa digital foi partilhada com um grupo privado de amigos no Facebook.

## 5. Conclusões

Os resultados deste estudo sugerem algumas respostas iniciais à pergunta de investigação: **Como desenvolver processos de *Digital Storytelling* com adultos com Perturbações do Espectro Autista, Nível I/Síndrome de Asperger?**

Conseguiu-se, com algum sucesso, incluir membros da população-alvo nos processos de decisão do estudo, nomeadamente, durante todo o processo de criação das *Digital Stories*. Os três participantes criaram as suas narrativas digitais autonomamente e partilharam as suas opiniões sobre a experiência com bastante abertura, tanto nas entrevistas quanto nas interações informais ao longo do processo.

Além disso, considera-se alcançado, pelo menos em parte, o objetivo de promover o *Digital Storytelling* como possível meio de expressão entre a comunidade de pessoas autistas. Os três participantes no estudo indicaram interesse na possibilidade de criar mais *Digital Stories*, tendo um deles manifestado especial interesse.

Os participantes partilharam as suas narrativas digitais com outras pessoas, o que poderá ajudar na sensibilização sobre *Digital Storytelling*. Um dos participantes referiu explicitamente que outras pessoas da comunidade autista interagiram com a sua *Digital Story*, gerando discussões interessantes.

A escolha do modelo dos sete passos de *Digital Storytelling* (Lambert, 2010) como estrutura para orientar o processo resultou na realização com sucesso de três *Digital Stories* por parte dos participantes no estudo. Embora não tenham seguido todos os passos de forma exata, os participantes afirmaram que este modelo foi útil para guiá-los na criação das suas narrativas digitais. Deste modo, poderá considerar-se adequado o uso deste modelo para futuros processos de *Digital Storytelling* com esta população-alvo.

Um fator relevante na resposta à pergunta de investigação foi a forma como os participantes abordaram o processo de *Digital Storytelling*. Assim, as suas descrições sobre a experiência serviram para traçar algumas conclusões.

De modo geral, todos abordaram o *Digital Storytelling* como um processo individual e autónomo, sem grande necessidade de ajuda externa. No entanto, cada participante acolheu algum envolvimento por parte de pessoas próximas de si (irmãos e companheiros). Nenhum apresentou dificuldades significativas em concluir o processo.

Os participantes exibiram uma atitude flexível em relação aos passos sugeridos para completar as suas *Digital Stories*, utilizando apenas o que consideraram útil. Isto sugere

que, embora haja uma maior tendência por parte de pessoas autistas para seguir regras e passos com rigidez e inflexibilidade (Attwood, 2015), esta tendência não é absoluta.

Os participantes demonstraram, ainda, independência e capacidade para planejar e organizar o trabalho de produção das *Digital Stories*, tanto na organização do seu próprio calendário, quanto na preparação do guião, na recolha dos elementos audiovisuais, na edição e na escolha dos recursos tecnológicos a utilizar. Revelaram, também, capacidades de uso de uma variedade de tecnologias e recursos digitais.

Em relação aos temas das *Digital Stories*, cada participante escolheu um tema distinto. Apenas um optou por colocar a sua experiência com autismo como tema central da sua narrativa. Assim, a expressão de uma variedade de narrativas, não necessariamente ligadas ao autismo, poderá ser importante para esta população-alvo.

No que respeita aos limites impostos por este tipo de narrativa audiovisual, os três participantes conseguiram contar as suas histórias dentro do limite de tempo de dois a cinco minutos, mesmo com temas bastante complexos.

Revelaram, ainda, alguma criatividade no uso dos recursos que tinham disponíveis para alcançar seus objetivos e colmatar algumas dificuldades pessoais. Por exemplo, um dos participantes adaptou um texto que já tinha escrito para outra situação para usar como guião da sua narrativa. Outro participante reconheceu que tinha dificuldade em expressar verbalmente as suas emoções, recorrendo à utilização de efeitos audiovisuais simples, como cores e sons, para transmitir essas emoções na sua narrativa, utilizando um filme de animação como inspiração.

Além deste último exemplo, os participantes utilizaram músicas, transições e efeitos de vídeo para ajudar a transmitir as suas mensagens e emoções. Isto sugere que poderá ser relevante explorar, com maior profundidade, a utilidade do *Digital Storytelling* como forma de ajudar pessoas com autismo a expressar-se eficazmente, que é considerada como uma dificuldade sentida por muitos nesta comunidade (Attwood, 2015).

Em relação à partilha das *Digital Stories*, após serem completadas, os participantes adotaram posições diferentes. Apesar de todos terem usado plataformas digitais *online* como plataforma para suas narrativas digitais, as suas escolhas variaram entre bastante privacidade, permitindo apenas que pessoas muito próximas tivessem acesso à *Digital Story*, e abertura total ao público em geral, procurando bastante exposição. Isto realça a importância do controlo sobre o acesso a narrativas pessoais; e ainda a ubiquidade das redes sociais no alojamento deste tipo de narrativas, mesmo quando consideradas privadas.

Algumas das dificuldades sentidas pelos participantes surgiram devido à explicação um pouco abstrata de alguns conceitos relacionados com o *Digital Storytelling*, com uma falta de exemplos concretos. Estas dificuldades surgiram por lapso da investigação, considerando-se importante para investigações futuras uma maior ênfase no uso de exemplos práticos na explicação do processo de *Digital Storytelling*.

Foram sentidas, ainda, algumas dificuldades nos seguintes pontos: *escolher o tema, escrever o guião, transmitir as emoções, gravar a narração, encontrar músicas e imagens adequadas, técnicas avançadas de edição, e encontrar tempo para realizar o processo.*

No entanto, os participantes utilizaram exercícios do guia de apoio e pesquisas na Internet, além de qualidades pessoais de criatividade e de perseverança, para ultrapassar estas dificuldades com bastante autonomia. Nenhuma das dificuldades sentidas impediram os participantes de completar as suas *Digital Stories*.

Outro fator relevante na resposta à pergunta de investigação foi a avaliação do processo de *Digital Storytelling* por parte dos participantes. Além das suas descrições da experiência, as suas opiniões e recomendações também informaram as conclusões deste estudo.

De modo geral, os três participantes classificaram a experiência como positiva, destacando-se os seguintes aspetos: *o desafio de fazer algo diferente e um pouco fora da “zona de conforto”, o sentimento de realização e sucesso ao completar a narrativa digital, e as respostas positivas recebidas do público que visualizou as Digital Stories.* Apesar de terem apontado alguns detalhes que poderiam ter melhorado, todos os participantes ficaram satisfeitos com os resultados das suas *Digital Stories*.

Foi, ainda, referido pelos participantes que o uso de um *storyboard* não se revelou útil nem necessário para os seus processos de *Digital Storytelling*. Isto poderá indicar que a criação de um *storyboard* talvez não seja essencial para completar o processo com sucesso. Assim, em futuras investigações, poderá ser interessante estudar, com maior profundidade, o impacto e a utilidade do *storyboard* no *Digital Storytelling*.

Além disso, foi novamente reforçada a importância de usar exemplos e tornar os conceitos associados ao *Digital Storytelling* menos abstratos. Assim, no futuro, poderá ser importante explorar diferentes formas de explicar o conceito de *Digital Storytelling* e os passos envolvidos.

Os participantes deixaram, ainda, algumas recomendações para outras pessoas que possam estar interessadas em criar *Digital Stories*. Estas recomendações foram: *ter*

*confiança, procurar exemplos de outras Digital Stories, escolher um tema positivo e usar as ferramentas mais adequadas que se tenha ao dispor.*

Concluindo, para desenvolver processos de *Digital Storytelling* com adultos com autismo, poderá ser importante incentivar a autonomia e criatividade individual, permitindo que os produtores autistas das *Digital Stories* controlem o processo e adaptem-no às suas preferências e necessidades individuais.

O modelo dos sete passos de *Digital Storytelling* (Lambert, 2010) poderá ser recomendado para orientar o processo de produção de *Digital Stories*, mas com alguma flexibilidade. Convém, ainda, explicar bem cada passo através do uso de exemplos concretos.

Os resultados desta investigação sugerem que a criação de *Digital Stories* por parte de adultos com autismo poderá ser uma experiência positiva, permitindo a exploração de meios criativos e alternativos de expressão de emoções e histórias pessoais.

### 5.1. Limitações do estudo e recomendações para o futuro

Os resultados desta investigação são limitados e não generalizáveis, devido ao número limitado de participantes, escolhidos de forma não aleatória. Além disso, os três participantes tinham todos alguma experiência com produção audiovisual para fins individuais, como demonstrado pelo facto de todos utilizarem programas de edição de vídeo mais avançados.

Salientam-se, ainda, as limitações impostas pela pandemia de Covid-19. Embora o contato realizado exclusivamente por meios digitais tenha removido certas limitações geográficas, a falta de contato presencial impediu a realização de ações de formação mais aprofundadas, como seria ideal com o modelo dos sete passos de *Digital Storytelling* (Lambert, 2010).

Tendo o *Design Science Research* (DSR) como referência, este estudo poderá ser considerado apenas uma primeira iteração do processo para encontrar formas de desenvolver *Digital Stories* com adultos com autismo. Futuras investigações poderão produzir novas iterações, aplicando algumas alterações com base nas conclusões deste estudo. Nestas iterações, poderá ser importante analisar em maior profundidade o papel do *storyboard* no processo de *Digital Storytelling* e quais poderão ser os melhores exemplos para explicar os passos para esta população-alvo.

Em trabalhos futuros, poderão ser desenvolvidos mais processos de *Digital Storytelling*, com uma amostragem maior e mais representativa da população-alvo. Para tal, será importante desenvolver um estudo atualizado sobre a incidência de autismo entre adultos na população portuguesa. Além disso, poderão ser desenvolvidas ações de formação mais aprofundadas junto dos participantes.

Em qualquer investigação futura, considera-se importante incluir participantes e investigadores autistas, de forma a representar melhor as opiniões e necessidades da população-alvo no desenvolvimento de *Digital Stories*. Futuras investigações poderão, ainda, abordar a produção de *Digital Stories* a partir da perspetiva de autistas jovens, idosos, e/ou com diagnóstico de Perturbações do Espectro Autista, Nível II e III.

Futuras investigações poderão incidir sobre as reações de pessoas com e sem autismo a *Digital Stories* produzidas por pessoas autistas, e ainda as possíveis interações sociais geradas pela sua divulgação. Este tipo de estudo poderia contribuir para o conhecimento sobre as interações sociais de pessoas com autismo, além de promover a sensibilização sobre esta condição.

Em conclusão, o *Digital Storytelling* apresenta-se como um meio de comunicação e expressão que merece maior investigação no contexto do **autismo**. Este estudo foi apenas uma análise inicial de uma das muitas vertentes que podem ser exploradas do *Digital Storytelling* aplicado a este contexto.

## 6. Bibliografia

- A nossa missão*. (n.d.). Associação Portuguesa Voz Do Autista. Retrieved September 4, 2021, from <http://vozdoautista.pt/quem-somos/>
- Association, A. P., & Force, A. P. A. D.-5 T. (Eds.). (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders : DSM-5*. American Psychiatric Association.
- Attwood, T. (2015). *The complete guide to Asperger's syndrome*. Jessica Kingsley Publishers.
- Baron-Cohen, S., Wheelwright, S., Skinner, R., Martin, J., & Clubley, E. (2001). The autism-spectrum quotient (AQ): evidence from Asperger syndrome/high-functioning autism, males and females, scientists and mathematicians. *Journal of Autism and Developmental Disorders*, *31*(1), 5–17. <https://doi.org/10.1023/a:1005653411471>
- Bertilsdotter Rosqvist, H., Brownlow, C., & O'Dell, L. (2013). Mapping the social geographies of autism - online and off-line narratives of neuro-shared and separate spaces. *Disability and Society*, *28*(3), 367–379. <https://doi.org/10.1080/09687599.2012.714257>
- Bozkurt, S. S., & Vuran, S. (2014). An analysis of the use of social stories in teaching social skills to children with autism spectrum disorders. *Kuram ve Uygulamada Egitim Bilimleri*, *14*(5), 1875–1892. <https://doi.org/10.12738/estp.2014.5.1952>
- Bruscia, K. (2005). Data analysis in qualitative research. *Music Therapy Research*, 179–186.
- Bury, S. M., Jellett, R., Spoor, J. R., & Hedley, D. (2020). “It Defines Who I Am” or “It’s Something I Have”: What Language Do [Autistic] Australian Adults [on the Autism Spectrum] Prefer? *Journal of Autism and Developmental Disorders*. <https://doi.org/10.1007/s10803-020-04425-3>
- Chown, N., Robinson, J., Beardon, L., Downing, J., Hughes, L., Leatherland, J., Fox, K., Hickman, L., & MacGregor, D. (2017). Improving research about us, with us: a draft framework for inclusive autism research. *Disability and Society*, *32*(5), 720–734. <https://doi.org/10.1080/09687599.2017.1320273>
- Coutinho, C. P. (2015). *Metodologia de investigação em ciências sociais e humanas: teoria e prática*. Almedina.
- Cridland, E. K., Jones, S. C., Caputi, P., & Magee, C. A. (2015). Qualitative research with



- families living with autism spectrum disorder: Recommendations for conducting semistructured interviews. *Journal of Intellectual & Developmental Disability*, 40(1), 78–91. <https://doi.org/10.3109/13668250.2014.964191>
- Dahlstrom, M. F. (2014). Using narratives and storytelling to communicate science with nonexpert audiences. *Proceedings of the National Academy of Sciences*, 111(Supplement 4), 13614–13620. <https://doi.org/10.1073/pnas.1320645111>
- De Vecchi, N., Kenny, A., Dickson-Swift, V., & Kidd, S. (2016). How digital storytelling is used in mental health: A scoping review. *International Journal of Mental Health Nursing*, 25(3), 183–193. <https://doi.org/10.1111/inm.12206>
- Dunn, D., & Andrews, E. (2015). Person-First and Identity-First Language Developing Psychologists' Cultural Competence Using Disability Language. *The American Psychologist*, 70. <https://doi.org/10.1037/a0038636>
- Foddy, W. (1993). *Constructing Questions for Interviews and Questionnaires: Theory and Practice in Social Research*. Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9780511518201>
- Gowen, E., Taylor, R., Bleazard, T., Greenstein, A., Baimbridge, P., & Poole, D. (2019). Guidelines for conducting research studies with the autism community. *Autism Policy & Practice*, 2(1 A new beginning), 29–45.
- Gray, C. A., & Garand, J. D. (1993). Social Stories: Improving Responses of Students with Autism with Accurate Social Information. *Focus on Autism and Other Developmental Disabilities*, 8(1), 1–10. <https://doi.org/10.1177/108835769300800101>
- Grynszpan, O., Weiss, P. L., Perez-Diaz, F., & Gal, E. (2014). Innovative technology-based interventions for autism spectrum disorders: A meta-analysis. *Autism*, 18(4), 346–361. <https://doi.org/10.1177/1362361313476767>
- Hack, J., Ramos, F., & Santos, A. (2013). Digital Storytelling e formação corporativa: possibilidades para a aprendizagem de adultos. *Comunicação & Educação*, 18, 15. <https://doi.org/10.11606/issn.2316-9125.v18i1p15-23>
- Hartley, J., & McWilliam, K. (2009). Computational Power Meets Human Contact. In *Story Circle* (pp. 1–15). John Wiley & Sons, Ltd. <https://doi.org/https://doi.org/10.1002/9781444310580.ch1>
- Hevner, A. (2007). A Three Cycle View of Design Science Research. *Scandinavian Journal of Information Systems*, 19.
- Hilbert, M. (2014). What Is the Content of the World's Technologically Mediated

- Information and Communication Capacity: How Much Text, Image, Audio, and Video? *The Information Society*, 30(2), 127–143.  
<https://doi.org/10.1080/01972243.2013.873748>
- Iqbal, M. (2020, October 30). *TikTok Revenue and Usage Statistics (2020)*. BusinessofApps.  
<https://www.businessofapps.com/data/tik-tok-statistics/>
- Jordan, C. J. (2010). Evolution of autism support and understanding via the World Wide Web. *Intellectual and Developmental Disabilities*, 48(3), 220–227.  
<https://doi.org/10.1352/1934-9556-48.3.220>
- Karaoglan Yilmaz, F. G., & Durak, H. (2018). Examining pre-service teachers' opinions about digital story design. *Education and Information Technologies*, 23(3), 1277–1295. <https://doi.org/10.1007/s10639-017-9666-2>
- Kenny, L., Hattersley, C., Molins, B., Buckley, C., Povey, C., & Pellicano, E. (2016). Which terms should be used to describe autism? Perspectives from the UK autism community. *Autism : The International Journal of Research and Practice*, 20(4), 442–462. <https://doi.org/10.1177/1362361315588200>
- Lai, M.-C., Lombardo, M. V., & Baron-Cohen, S. (2014). Autism. *The Lancet*, 383(9920), 896–910. [https://doi.org/10.1016/S0140-6736\(13\)61539-1](https://doi.org/10.1016/S0140-6736(13)61539-1)
- Lal, S., Donnelly, C., & Shin, J. (2015). Digital storytelling: An innovative tool for practice, education, and research. *Occupational Therapy in Health Care*, 29(1), 54–62.  
<https://doi.org/10.3109/07380577.2014.958888>
- Lambert, J. (2010). *Digital storytelling cookbook : January 2010*. Digital Diner Press.
- Lorenc, T., Rodgers, M., Marshall, D., Melton, H., Rees, R., Wright, K., & Sowden, A. (2018). Support for adults with autism spectrum disorder without intellectual impairment: Systematic review. *Autism*, 22(6), 654–668.  
<https://doi.org/10.1177/1362361317698939>
- Malita, L., & Martin, C. (2010). Digital storytelling as web passport to success in the 21<sup>st</sup> century. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 2(2), 3060–3064.  
<https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2010.03.465>
- Mariotti, M. (2012). *An exploration of using ipads and digital storytelling through westorieswith students who have autism*.
- Mora Fernández, J. I. (2015). Interactive digital storytelling and HCI techniques applied for edutainment in interactive health projects: Analysis of two USC's labyrinth projects. In *Lecture Notes in Computer Science (including subseries Lecture Notes in Artificial*

- Intelligence and Lecture Notes in Bioinformatics*) (Vol. 9186).  
[https://doi.org/10.1007/978-3-319-20886-2\\_58](https://doi.org/10.1007/978-3-319-20886-2_58)
- Moradi, H., & Chen, H. (2019). Digital storytelling in language education. *Behavioral Sciences*, 9(12). <https://doi.org/10.3390/bs9120147>
- Most popular social networks worldwide as of January 2021, ranked by number of active users.* (2021). Statista.
- Newberry, C. (2021). *25 YouTube Statistics that May Surprise You: 2021 Edition*. Hootsuite.
- Number of daily active Instagram Stories users from October 2016 to January 2019.* (2019). Statista. <https://www.statista.com/statistics/730315/instagram-stories-dau/>
- Number of smartphone users worldwide from 2016 to 2021.* (2019). Statista.
- Oliveira, G., Ataíde, A., Marques, C., Miguel, T. S., Coutinho, A. M., Mota-vieira, L., Gonçalves, E., Lopes, N. M., Rodrigues, V., Carmona Da Mota, H., Carmona Da Mota, H., & Vicente, A. M. (2007). Epidemiology of autism spectrum disorder in Portugal: Prevalence, clinical characterization, and medical conditions. *Developmental Medicine and Child Neurology*, 49(10), 726–733. <https://doi.org/10.1111/j.1469-8749.2007.00726.x>
- Parker, J. (2021). *The best free video editing software 2021: free video editors for all your projects*. Techradar.
- Parsons, S., Ivil, K., Kovshoff, H., & Karakosta, E. (2020). ‘Seeing is believing’: Exploring the perspectives of young autistic children through Digital Stories. *Journal of Early Childhood Research*. <https://doi.org/10.1177/1476718X20951235>
- Parsons, S., Kovshoff, H., & Ivil, K. (2020). Digital stories for transition: co-constructing an evidence base in the early years with autistic children, families and practitioners. *Educational Review*. <https://doi.org/10.1080/00131911.2020.1816909>
- Pello, R. (2018). *Design science research — a short summary*.  
<https://medium.com/@pello/design-science-research-a-summary-bb538a40f669>
- Qi, C. H., Barton, E. E., Collier, M., Lin, Y.-L., & Montoya, C. (2018). A Systematic Review of Effects of Social Stories Interventions for Individuals With Autism Spectrum Disorder. *Focus on Autism and Other Developmental Disabilities*, 33(1), 25–34.  
<https://doi.org/10.1177/1088357615613516>
- Quivy, R., & Campenhoudt, L. van. (2008). *Manual de investigação em ciências sociais*. Gradiva.

- Rice, C., Chandler, E., Harrison, E., Liddiard, K., & Ferrari, M. (2015). Project Re•Vision: disability at the edges of representation. *Disability and Society*, 30(4), 513–527. <https://doi.org/10.1080/09687599.2015.1037950>
- Robin, B. (2016). The Power of Digital Storytelling to Support Teaching and Learning. *Digital Education Review*, 30, 17–29.
- Robin, B. R. (2008). Digital storytelling: A powerful technology tool for the 21st century classroom. *Theory into Practice*, 47(3), 220–228. <https://doi.org/10.1080/00405840802153916>
- Sansosti, F. J., & Powell-Smith, K. A. (2008). Using computer-presented social stories and video models to increase the social communication skills of children with high-functioning autism spectrum disorders. *Journal of Positive Behavior Interventions*, 10(3), 162–178. <https://doi.org/10.1177/1098300708316259>
- Seidmann, V. (2020). On blogs, autistic bloggers, and autistic space. *Information Communication and Society*. <https://doi.org/10.1080/1369118X.2020.1754878>
- Share of households with a computer at home worldwide from 2005 to 2019. (2020). Statista. <https://www-statista-com.lib-ezproxy.hkbu.edu.hk/statistics/748551/worldwide-households-with-computer/>
- Shattuck, P. T., Roux, A. M., Hudson, L. E., Taylor, J. L., Maenner, M. J., & Trani, J.-F. (2012). Services for adults with an autism spectrum disorder. *Canadian Journal of Psychiatry*, 57(5), 284–291. <https://doi.org/10.1177/070674371205700503>
- Smith, E., Toms, P., Constantin, A., Johnson, H., Harding, E., & Brosnan, M. (2020). Piloting a digitally-mediated social story intervention for autistic children led by teachers within naturalistic school settings. *Research in Autism Spectrum Disorders*, 75. <https://doi.org/10.1016/j.rasd.2020.101533>
- Sobre As Licenças*. (2017). Creative Commons.
- Syafryadin, S. (2019). *Digital Storytelling Implementation for Enhancing Students' Speaking Ability in Various Text Genres*. 2277–3878. <https://doi.org/10.35940/ijrte.D8002.118419>
- Watkins, J., & Russo, A. (2009). Beyond Individual Expression. In *Story Circle* (pp. 269–278). John Wiley & Sons, Ltd. <https://doi.org/https://doi.org/10.1002/9781444310580.ch20>
- Ying, K. T., Sah, S. B. M., & Abdullah, M. H. L. (2017). Personalised avatar on social stories and digital storytelling: Fostering positive behavioural skills for children with autism

spectrum disorder. *Proceedings - 2016 4th International Conference on User Science and Engineering, i-USEr 2016*, 253–258.

<https://doi.org/10.1109/IUSER.2016.7857970>

Zervogianni, V., Fletcher-Watson, S., Herrera, G., Goodwin, M., Pérez-Fuster, P., Brosnan, M., & Grynspan, O. (2020). A framework of evidence-based practice for digital support, co-developed with and for the autism community. *Autism*, 24(6), 1411–1422. <https://doi.org/10.1177/1362361319898331>

## Apêndice 1. *Digital Storytelling* – Guia

# Digital Storytelling – Guia

Adaptado do livro “Digital Storytelling Cookbook” de Joe Lambert (2010)

Uma Digital Story, ou narrativa digital, é um pequeno vídeo, de 2 a 5 minutos, feito em casa, a contar uma história pessoal.

Estes 7 passos ajudam a organizar as ideias para criar teu próprio vídeo com sucesso, mesmo se esta for tua primeira vez.

## Índice

<b>1. Encontrar o tema da história.....</b>	<b>II</b>
<b>2. Entender as emoções da história.....</b>	<b>III</b>
<b>3. Encontrar o momento central .....</b>	<b>IV</b>
<b>4. Juntar as imagens .....</b>	<b>V</b>
<b>5. Contar a história .....</b>	<b>VI</b>
<b>6. Juntar tudo .....</b>	<b>VII</b>
<b>Modelo de storyboard.....</b>	<b>IX</b>
<b>7. Partilhar a história .....</b>	<b>X</b>

## 1. Encontrar o tema da história

### Perguntas para pensar:

- Que história queres contar?
- Qual é o significado da história? Como essa história te marcou/mudou? O que te ensinou?

Toda boa história tem um tema central, que guia a narrativa. Num vídeo pequeno, decidir o tema é muito importante, porque não há espaço para explorar muitos detalhes diferentes. O tema ajuda a definir o que é mais importante na história que vais contar.

De início, podes achar que não tens nenhuma história interessante para contar, mas isso não é verdade! Todos temos histórias únicas para partilhar. Por isso, o primeiro passo é tirar algum tempo para descobrir as histórias que tens para contar.

Alguns tipos de temas para histórias são:

- Sobre uma pessoa importante na minha vida – como um parente, um amigo, um amor ou uma pessoa que admiro
- Sobre um acontecimento na minha vida – alguma coisa que aconteceu e teve um impacto na minha vida
- Sobre um lugar especial para mim – como meu quarto favorito da casa, ou um lugar que gosto de visitar
- Sobre uma coisa que faço – como um emprego ou passatempo favorito
- Sobre uma descoberta que fiz – alguma coisa que não sabia e que, quando descobri, mudou alguma coisa na minha vida

Se estás com dificuldade em pensar num tema, podes tentar pensar numa história para cada um dos temas acima. Depois, podes escolher qual queres usar no teu vídeo.

O tema de uma história normalmente tem um significado. O significado é a lição que aprendeste, ou como o que aconteceu marcou a tua vida. Entender o que a tua história significa para ti ajuda, mais tarde, a decidir como vais contar a história.



## 2. Entender as emoções da história

### Perguntas para pensar:

- Que emoções sentes quando pensas na tua história? O que sentiste quando essas coisas aconteceram?
- Que emoções queres transmitir para quem vê o vídeo?

As emoções são o elemento da história com que as pessoas sentem maior ligação, porque ajudam a entender o que sentiste durante os acontecimentos narrados. Por isso, é importante pensar sobre as emoções na tua história e como vais transmiti-las no vídeo.

Pensa na tua história. Lembras-te do que sentiste quando estava a acontecer? Que reações tiveste? O que sentes agora, quando pensas nesses acontecimentos? Essas são as emoções principais da tua história. Agora, podes pensar sobre como transmitir essas emoções no vídeo.

Existem várias formas criativas de mostrar emoções num vídeo. Para ficar com algumas ideias para o teu vídeo, podes fazer este exercício para cada uma das emoções que identificaste:

- Nome da emoção:
- Uma música que te faz lembrar essa emoção:
- Uma imagem que representa a emoção:
- Uma cor que associas a essa emoção:
- Como é que teu corpo reage quando sentes essa emoção:

### 3. Encontrar o momento central

#### **Perguntas para pensar:**

- Qual foi o momento na história quando tudo mudou? O que aconteceu nesse momento?

Contar uma história completa em pouco tempo nem sempre é fácil, porque não é possível contar todos os detalhes. Por isso, é útil pensar sobre qual foi o momento mais importante da história. Esse é o momento que mais se destaca quando pensas na tua história, ou que ilustra melhor o tema que escolheste.

O momento central é a parte da história onde podes entrar um pouco mais em detalhe, para explicar bem o que aconteceu. O resto da história servirá para completar a mensagem que queres transmitir. Para contar o que aconteceu no momento central podes utilizar algumas técnicas, como:

- Contar o que viste e ouviste
- Explicar o que pensaste e sentiste nesse momento
- Explicar algum detalhe que se destacou para ti nesse momento

## 4. Juntar as imagens

### Perguntas para pensar:

- Que imagens te vêm à mente quando pensas na tua história?
- Que imagens podes usar para representar coisas na tua história?

Quando já tens uma boa noção da história que queres contar, é preciso começar a juntar o material para criar o vídeo. Os elementos essenciais de um vídeo são a imagem e o som. Este passo mostra como podes juntar as imagens que precisas para a tua história.

Existem três formas principais de juntar as imagens ou os cliques de vídeo que precisas:

1. Usar fotos e vídeos teus, que tens em casa
2. Tirar fotografias ou gravar vídeos novos
3. Procurar imagens ou vídeos gratuitos na internet

Mas, antes de começar a procurar, é importante pensar sobre quais são as imagens de que vais precisar. Para isso, podes utilizar o trabalho que já fizeste nos passos anteriores. Pensa no tema da tua história. Quais são as imagens que te vêm à mente, que ilustram o tema? Se pensaste em imagens que representam as emoções da tua história, podes utilizar algumas no vídeo. A descrição do que aconteceu no momento central da história também pode ser ilustrada com imagens.

Depois de anotar quais são as imagens principais que são necessárias para contar tua história, vais entender melhor o que precisas fazer. Se a tua história for sobre um momento importante na tua vida, é possível que tenhas alguns vídeos ou fotografias do evento. Mas, se não tiveres tudo para contar a história, vais ter de ser um pouco criativo. Podes gravar vídeos e/ou tirar fotografias das coisas que precisas, ou procurar na internet por imagens e vídeos que representam os elementos que precisas.

Muitas imagens na internet têm direitos de autor, o que significa que não podes usá-las em vídeos que vais partilhar com outras pessoas sem pagar. Mas existem sites onde podes encontrar fotografias e vídeos gratuitos, sem direitos de autor. Alguns desses sites são:

- <https://pixabay.com/>
- <https://www.pexels.com/>
- <https://unsplash.com/>

## 5. Contar a história

### Perguntas para pensar:

- Quais são os pontos mais importantes na história?
- Ajudaria a história se acrescentasse algum efeito sonoro?
- Seria útil ter uma música de fundo?

Este passo ajuda a preparar o som para o vídeo. O elemento de som mais importante no vídeo é a narração da história. Por isso, é importante escrever um guião para seguires quando gravares a narração.

Um guião de 250 a 350 palavras equivale, mais ou menos, a um vídeo de 2 minutos. Se tiveres dificuldade em começar a escrever, podes começar por colocar as tuas ideias numa lista de pontos. Depois, podes ir ponto a ponto, escrevendo algumas frases para cada um. Ou podes começar por escrever um pouco sobre o que cada imagem que escolheste significa.

Não te preocupes se a primeira tentativa não for perfeita. No primeiro rascunho, o mais importante é escrever, mesmo se não sair muito bem. Muitas pessoas descobrem que editar algo que não está muito bom é mais fácil do que escrever algo bonito logo à primeira. Quando as ideias já estão escritas, torna-se mais fácil pensar no que pode ser dito de outra forma.

Depois que tiveres escrito teu primeiro rascunho, é boa ideia ler em voz alta, para ver se soa bem para ti. Assim, podes ver o que fica mais natural e ajustar o guião à tua forma de falar. Além disso, ajuda a ter uma ideia do tempo que vai durar.

É normal começar com um guião muito longo, que precisa ser reduzido para não cansar quem vê o vídeo. Para reduzir o tamanho, revê o guião e pergunta-te:

- Existe algum detalhe que posso cortar sem que a história perca o sentido?
- Há alguma coisa que posso mostrar, sem ter de dizer na narração?
- Existe uma forma mais curta de dizer a mesma coisa? (Por exemplo, “deitei-me”, em vez de “fui para a cama para dormir”)

Quando estiveres satisfeito com o teu guião, podes gravar a narração. Depois, podes pensar na possibilidade de acrescentar outros efeitos de som ao vídeo. Estes outros sons não são essenciais mas, dependendo da história, podem tornar o vídeo mais interessante.

Por exemplo, se a tua história se passa na natureza, pode ficar bonito acrescentar alguns sons da natureza, como pássaros a cantar. Além disso, uma música de fundo bem escolhida pode reforçar o tema e/ou as emoções da história. Músicas também têm direitos de autor, mas existem alguns lugares onde podes encontrar música gratuita, como em <https://freemusicarchive.org/>.

## 6. Juntar tudo

### Perguntas para pensar:

- Como vais organizar a edição do teu vídeo?

Agora que tens todo o material principal para o teu vídeo, está na hora de juntar tudo. Para organizar todo o material, convém fazer um storyboard, que é uma representação de como teu vídeo vai ser, usando desenhos e palavras. Isto facilita a edição do vídeo e ajuda a tomar as decisões finais sobre que material incluir.

Um storyboard consiste de um conjunto de quadrados, com espaço para texto em baixo. Os quadrados servem para desenhar (ou escrever) cada imagem ou clipe de vídeo que vais usar, por ordem. A zona do texto serve para escrever o bocado do guião a que cada imagem vai corresponder, além de outras anotações sobre efeitos que queres usar. Para um guião de 250 a 350 palavras, normalmente bastam um máximo de 20 imagens ou cliques de vídeo.

Quando o storyboard está pronto, já tens todo o material que precisas preparado. Assim, quando editares o vídeo, será muito mais organizado. Para editar, vais precisar de um programa de edição. Alguns programas gratuitos são:

- Para Windows – Movie Maker
- Para Mac – iMovie
- Online – Movie Maker Online

Os programas de edição normalmente estão divididos em três áreas (assinaladas na Figura 1, em baixo):

1. A área para fazer o upload das imagens e do som que vais usar, onde também podes organizá-los
2. O monitor, onde podes ver o que vai aparecer no vídeo
3. A área de edição, com uma faixa em cima para as imagens e os cliques de vídeo, e uma faixa em baixo para o som

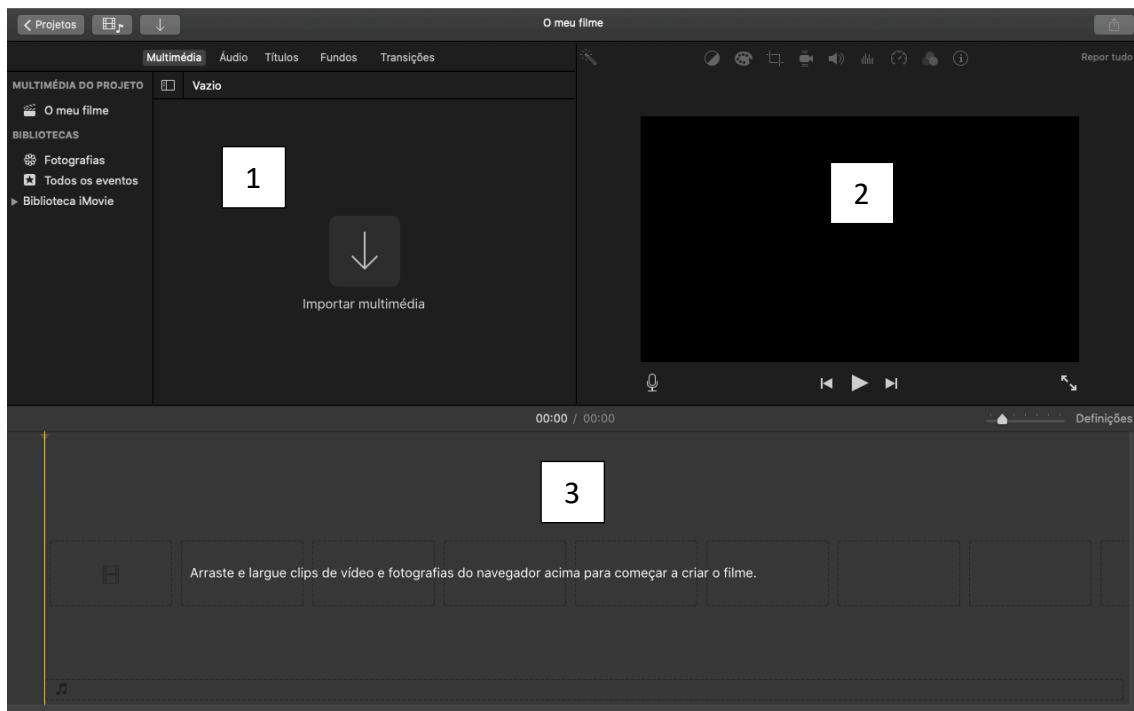
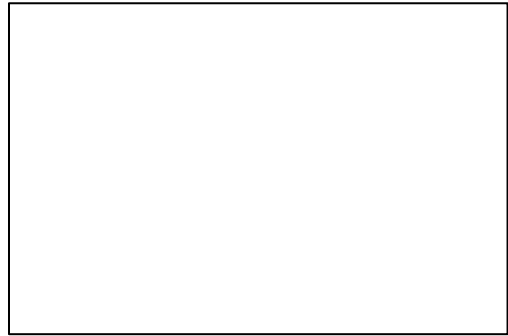
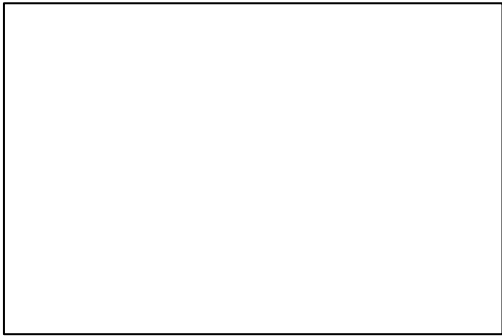
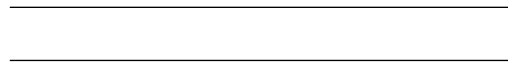
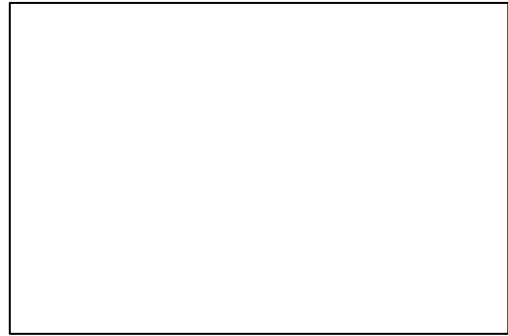
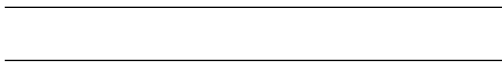
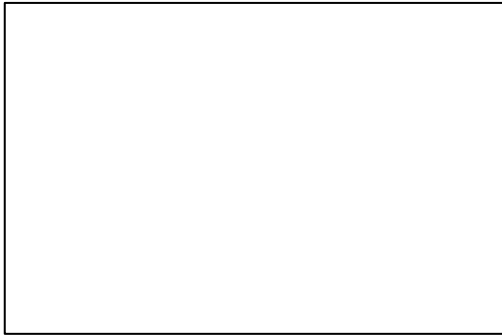


Figura 1 - Painel de edição do iMovie

Podes arrastar os ficheiros da área 1 para a faixa de edição, onde podes ordená-los, cortá-los e aplicar efeitos, até chegares ao resultado final que queres. A forma como editares o vídeo também pode ajudar a contar a história. Por exemplo, imagens que passam mais rapidamente podem mostrar urgência ou confusão, enquanto que imagens e transições lentas mostram calma e reflexão. Efeitos como o zoom in podem enfatizar detalhes de uma imagem ou as reações da cara de uma pessoa. Todas estas coisas tornam o ritmo do vídeo mais interessante, desde que usadas sem exagero.

## Modelo de storyboard



## 7. Partilhar a história

### Perguntas para pensar:

- Com quem queres partilhar teu vídeo? Quanta informação precisam para entender a história?
- Onde vais partilhar o vídeo?

Feita a edição, teu vídeo está quase pronto. Só falta fazer uma última revisão, pensando no público que vai vê-lo.

Neste passo, é importante pensar nas pessoas com quem queres partilhar tua história. Vais mostrar o teu vídeo apenas a algumas pessoas mais próximas de ti, ou queres partilhá-lo com um público maior? Isto é importante porque pessoas diferentes vão precisar de informação diferente para entender tua história.

Se alguém que te conhece muito bem vê teu vídeo, não vai precisar de muita explicação para entender a história. Mas, se for uma pessoa que não te conhece, pode precisar de um pouco de contexto. Por exemplo, a pessoa que te conhece sabe teu nome, mas a pessoa que não te conhece não sabe. Poderá ser necessário dar alguma informação de contexto.

Dependendo de como vais partilhar teu vídeo, há várias formas de incluir a informação de contexto para ajudar o teu público:

- Legendas, ou um pouco de texto no início ou no fim do vídeo – funciona melhor com informação curta
- Um texto informativo – para acompanhar o vídeo em plataformas online, como o YouTube
- Conversar sobre a história, antes ou depois de apresentar o vídeo – se apresentares o vídeo em pessoa

Uma vez feita esta última revisão, o teu vídeo está completo e pronto para ser partilhado! Parabéns, tu criaste uma Digital Story.



## Apêndice 2. Protocolo de guião de entrevista

## Guião de entrevista - Protocolo

**Tema:** Desenvolvimento de *Digital Stories* com adultos com autismo

**Duração:** cerca de 30 minutos

**Etapa metodológica e resultados esperados:** Etapa de recolha de dados, após a criação de uma *Digital Story* por parte do/a participante. Espera-se obter uma visão das abordagens adotadas na criação da *Digital Story* e observações e recomendações para futuras abordagens ao processo de *Digital Storytelling* com esta população (jovens adultos com Perturbação do Espectro Autista Nível I/Síndrome de Asperger).

### Objetivos da entrevista:

- Descrever os processos adotados pelo participante na criação da Digital Story
  - Descrever as tecnologias e os recursos utilizados
  - Compreender os processos criativos utilizados na produção da narrativa
- Avaliar o processo de Digital Storytelling na perspetiva do participante
  - Avaliar a relevância e eficácia do modelo dos 7 Passos de *Digital Storytelling* do StoryCenter na produção da Digital Story
  - Avaliar se as tecnologias e os recursos utilizados foram adequados
  - Avaliar os resultados obtidos na criação do vídeo
  - Recolher sugestões e recomendações para melhor adaptar o processo de *Digital Storytelling* a esta população

**Estrutura da entrevista:** semiestruturada. Perguntas principais (numeradas), mais abertas, com perguntas secundárias (por pontos), facultativas, para promover uma discussão mais aprofundada.

Pergunta	Objetivos
<p>Obrigada por participar neste estudo sobre <i>Digital Storytelling</i> com adultos com autismo. A tua participação e opiniões são muito importantes para este estudo.</p> <p>Esta entrevista tem como objetivos descrever o processo de criação do teu vídeo, conhecer a tua opinião sobre a experiência e dar-te a oportunidade de fazer recomendações para ajudar outros a criar <i>Digital Stories</i>.</p> <p>A entrevista será gravada, para depois ser transcrita, mas não será partilhada com ninguém e será eliminada após a</p>	<p>Explicar os objetivos da entrevista; informar sobre a confidencialidade da entrevista; convidar o participante a colaborar.</p>

<p>transcrição. Como explicado no consentimento informado que assinaste, a tua participação é anónima e os teus dados serão tratados de forma confidencial. A tua participação é voluntária e, durante qualquer momento da entrevista, podes pedir para parar a entrevista ou fazer um intervalo.</p>	
<p>1. Para começar, gostaste de fazer o vídeo?</p>	<p>Pergunta introdutória, quebra-gelo.</p>
<p>2. Antes disto, já tinhas tido alguma experiência com criação de vídeos?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• (Se sim) Que tipo de experiência?</li> <li>• Exemplos: participação num vídeo; criação de um vídeo para o YouTube; curso de multimédia</li> </ul>	<p>Contextualizar a experiência, estabelecendo o grau de conhecimento audiovisual prévio do participante.</p>
<p>3. Como escolheste o tema da tua história?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Que passos seguiste para encontrar um tema?</li> </ul>	<p>Descrição do processo de criação – compreender o processo criativo utilizado para definir um tema para a narrativa.</p>
<p>4. Contar uma história completa em 2 a 5 minutos pode ser um desafio. Como escolheste o que era mais importante na história?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Que passos seguiste para definir os pontos mais importantes que querias contar?</li> </ul>	<p>Descrição do processo de criação – compreender o processo criativo utilizado para definir os elementos mais importantes da narrativa.</p>
<p>5. Escreveste um guião para o vídeo?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• (Se sim) Que passos seguiste para escrever o guião?</li> </ul> <p>Sentiste alguma dificuldade em escrever o guião?</p>	<p>Descrição do processo de criação – compreender o processo criativo utilizado para produzir um guião.</p> <p>Avaliação do processo – analisar o nível de dificuldade em produzir um guião. Identificar possíveis áreas onde seja necessário dar mais apoio.</p>

<p>6. Como criaste as imagens/os cliques para o vídeo?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Usaste imagens ou vídeos gravados por ti? (Se sim) Que dispositivos usaste para gravar as imagens?</li> <li>• Usaste imagens ou vídeos retirados da internet? (Se sim) Em que sites procuraste pelas imagens? Foi fácil encontrar o que querias?</li> </ul>	<p>Descrição do processo de criação – conhecer os processos e as tecnologias usadas para produzir o lado visual da narrativa.</p> <p>Avaliação do processo – compreender se as tecnologias e os processos usados foram adequados para esta etapa da produção. Identificar possíveis áreas onde seja necessário dar mais apoio.</p>
<p>7. Como criaste o áudio para o vídeo?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gravaste teu próprio áudio? (Se sim) Que dispositivos usaste para gravar o áudio?</li> <li>• Usaste músicas ou sons retirados da internet? (Se sim) Em que sites encontraste as gravações? Foi fácil encontrar o que querias?</li> </ul>	<p>Descrição do processo de criação – conhecer os processos e as tecnologias usadas para produzir o áudio da narrativa.</p> <p>Avaliação do processo – compreender se as tecnologias e os processos usados foram adequados para esta etapa da produção. Identificar possíveis áreas onde seja necessário dar mais apoio.</p>
<p>8. Fizeste um storyboard para o vídeo?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• (Se sim) Quão útil achas que foi?</li> </ul>	<p>Descrição do processo de criação – compreender se a ferramenta do storyboard foi utilizada.</p> <p>Avaliação do processo – analisar a utilidade e relevância do uso de um storyboard.</p>
<p>9. Como editaste o vídeo?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Que programa(s) usaste para editar o vídeo?</li> <li>• Quais foram os teus passos no processo de edição?</li> <li>• Sentiste alguma dificuldade ao</li> </ul>	<p>Descrição do processo de criação – conhecer os processos e as tecnologias usadas para editar a <i>Digital Story</i>.</p> <p>Avaliação do processo – compreender se as tecnologias e os processos usados foram adequados para esta etapa da produção. Identificar possíveis áreas</p>

<p>editar o vídeo?</p> <p>(Se sim) Quais foram as dificuldades que encontraste?</p>	<p>onde seja necessário dar mais apoio.</p>
<p>10. Alguém te ajudou nalguma parte do processo de criação do vídeo?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• (Se sim) Quem te ajudou?</li> </ul> <p>Como te ajudou?</p>	<p>Descrição do processo de criação – analisar se o participante abordou o processo como um desafio autónomo ou de colaboração com outras pessoas.</p>
<p>11. Depois de ficar pronto, partilhaste o teu vídeo com alguém?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• (Se sim) Com quem partilhaste?</li> </ul> <p>Partilhaste o vídeo nalguma plataforma?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• (Se não) Tencionas partilhar o vídeo com alguém?</li> </ul>	<p>Descrição do processo de criação – compreender se o processo de <i>Digital Storytelling</i> envolveu uma dimensão social e quais as tecnologias empregadas para esse efeito.</p>
<p>12. No início da investigação foi apresentado um conjunto de 7 passos que podem ser usados para criar pequenos vídeos. Seguiste esses passos?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• (Se sim) Os passos foram úteis para ti?</li> </ul> <p>Sentiste dificuldade com algum dos passos?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• (Se não) Porquê?</li> </ul>	<p>Avaliação do processo – avaliar a pertinência de usar o modelo dos 7 Passos de <i>Digital Storytelling</i> do StoryCenter com este público. Identificar possíveis dificuldades a levar em consideração e/ou encontrar possíveis alternativas.</p>
<p>13. Ficaste satisfeito com o resultado final do vídeo?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Porquê?</li> </ul>	<p>Avaliação do processo – analisar o grau de satisfação com os resultados do trabalho desenvolvido e os motivos para tal.</p>
<p>14. Gostarias de criar mais vídeos a contar histórias pessoais?</p>	<p>Avaliação do processo – analisar se há interesse na produção de <i>Digital Stories</i> como prática não associada a uma</p>

	investigação.
<p>15. Se voltasses a criar outro vídeo deste tipo, mudarias alguma coisa no processo de criação?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• (Se sim) O que mudarias?</li> <li>• Seguirias os mesmos passos?</li> <li>• O que podia ser melhorado?</li> </ul>	Avaliação do processo – encontrar possíveis falhas no processo adotado e/ou formas de adaptar o processo para melhor se adequar a este público.
<p>16. Depois desta experiência, terias alguma recomendação para alguém que quisesse fazer um pequeno vídeo a contar uma história pessoal?</p>	Avaliação do processo – abrir espaço para a recolha de recomendações que possam ajudar outras pessoas autistas a abordar o processo de <i>Digital Storytelling</i> com mais facilidade.
<p>17. Tens mais alguma observação que gostarias de fazer sobre esta experiência?</p>	Avaliação do processo – recolher outras observações não contempladas na entrevista que possam ser relevantes para o estudo.
<p>Mais uma vez, obrigada por participar neste estudo.</p>	Agradecimentos.

## Apêndice 3. Transcrição de entrevista – Participante 1

## Transcrição de entrevista – Participante 1

E: Entrevistadora

P1: Participante 1 (mulher, 23 anos)

E: Primeiro, obrigada por participar neste estudo...

P1: De nada.

E: ... sobre *Digital Storytelling* com adultos com autismo. A tua participação e opinião são muito importantes para este estudo. A entrevista tem como objetivos descrever o processo de criação do teu vídeo, conhecer a tua opinião sobre a experiência e dar-te a oportunidade de fazer recomendações para ajudar outros a criar *Digital Stories*.

P1: OK

E: Então, a entrevista é gravada, para depois ser transcrita, mas não vai ser partilhada com ninguém e será eliminada após a transcrição. E, como explicado no consentimento informado que assinaste...

P1: Sim...

E: ... a tua participação é anónima...

P1: Sim, sim, eu sei.

E: Sim, é tudo confidencial. E a tua participação aqui também é voluntária e, durante qualquer momento da entrevista, se quiseres, podes pedir para parar ou fazer intervalo. OK?

P1: Certo, certo.

E: Então, para começar, gostaste de fazer o vídeo?

P1: Gostei. Eu acho que no final, depois de ter visto o vídeo, até gostei do resultado, e achei que ficou engraçado e como estava a imaginar.

E: Sim. E, antes disto, já tinhas tido alguma experiência com criação de vídeos?

P1: Sim, eu já tenho vídeos no YouTube. Mas aquilo que eu fiz para aqui nunca tinha feito desta maneira, mas já cheguei a fazer vídeos.

E: Sim. Então já tinhas feito coisas como filmar, editar...

P1: Basicamente, filmar não, mas edição de vídeo já sou familiar com isso.

E: Sim. Então como é que escolheste o tema da tua história?

P1: Basicamente, eu estava “não sei, o que é que hei de escolher?” e tal, e pensei em vários temas e pronto “bem, acho que este é capaz de ser engraçado”.

E: Sim, e seguiste alguns passos para encontrar o tema?

P1: Eu estava lá a ver, eu li aquele guião, por acaso, e tinha lá poder ser uma história, poder ser nós a explicar qualquer coisa que gostássemos e não sei quê. Ainda cheguei a pensar... lá dizia para pensar num tema para cada e eu ainda cheguei a pensar nalguns temas baseado nisso, mas eu “acho que vai este, que é mesmo disto que quero falar”.

E: Sim. E contar uma história em dois a cinco minutos até pode ser um desafio...

P1: Sim, é mais difícil do que parece.

E: Sim! E como é que escolheste o que era mais importante na história?

P1: Basicamente, eu lembrei a história toda e lembrei-me aquilo que achava que tinha mais piada e o que era tipo o *core* da história, ou (sei lá como é que hei de explicar isto), o ponto fulcral da história.



E: Sim. E isto fizeste com alguns passos? Usaste alguns passos ou técnicas para pensar sobre os aspetos mais importantes?

P1: Não, porque já sabia o que e que se destacaria ali.

E: Sim. E escreveste algum guião para o vídeo?

P1: Escrevi, escrevi na minha sebenta. Escrevi à mão o guião mas depois, quando fui fazer a gravação, não fiz exatamente como lá estava. Mas escrevi.

E: Sentiste alguma dificuldade em escrever o guião?

P1: Acho que aí é um bocado puxado, porque depois nós temos de estar a pensar “o que é que vais estar mesmo a escrever ali”, porque imaginar a história é uma coisa, pôr em palavras é outra. Acho que isso é uma parte um bocadinho puxada, na minha opinião.

E: Sim, é verdade. Então, como é que criaste os cliques, ou as imagens, para o vídeo?

P1: É assim, eu primeiro gravei a narração, e depois... E tinha lá aqueles sites de *stock* de imagens, e fui buscar imagens que tinham a ver com o que eu estava a contar. E depois, aí fiz a sobreposição e, à medida que eu ia falando, iam aparecendo imagens, aquelas imagens dos bancos de imagens a relatar o que estava a dizer, e acho que isso deu ainda mais piada à história.

E: Sim. E que sites usaste para encontrar as imagens?

P1: É assim, de cor não sei, mas eram aqueles sites que estavam ali no guião. Eram três.

E: Sim, e foi fácil encontrar o que querias?

P1: Pronto, aí não tive tanta dificuldade.

E: Sim. E que dispositivos usaste para gravar a ti a falar?

P1: Ah, eu tenho aqui o microfone do computador e depois gravei. Acho que até foi mesmo com o próprio gravador de voz do Windows.

E: Sim. E, além da tua voz, usaste algum outro tipo de...

P1: Efeito sonoro? Não, só usei a narração mesmo, e as imagens.

E: Sim. E fizeste algum storyboard para o vídeo?

P1: Acho que não, eu só pus mesmo, quando fui fazer a edição do vídeo, só meti mesmo a narração e juntei as imagens. Acho que não fiz nenhum storyboard.

E: OK, sim. Como é que editaste o vídeo?

P1: Usei o Sony Vegas. Basicamente... já tinha explicado, meti a narração, depois meti as imagens no editor de vídeo, e depois adaptei as imagens conforme o momento da narração. Por exemplo, eu falo num carrinho de compras durante a minha história e, quando falo no carrinho de compras, aparecia um carrinho de compras. Ou, por exemplo, quando aparecia a falar de alguém que estava a andar com aquele carrinho de compras, tinha uma imagem de uma pessoa dentro do carrinho de compras a ser empurrado por outra, esse tipo de imagens.

E: Sim. Então, sentiste alguma dificuldade a editar o vídeo, ou foi na boa?

P1: Editar o vídeo foi na boa porque eu já tenho alguma experiência a editar vídeos.

E: Sim. E alguém ajudou-te nalguma parte do processo de criação do vídeo?

P1: Ajudaram só foi na revisão, quando depois mostrei o vídeo no fim. Foi quando o meu irmão disse que se notava muito o meu sotaque de Braga. Mas eu para isso não posso fazer nada.

E: Pois! Então foi o teu irmão que te ajudou...

P1: Foram os meus irmãos porque foram aqueles a quem eu mostrei o vídeo.

E: Sim, e foi a fazer uma revisão, foi?

P1: Sim, mas a opinião que eles deram é que estava muito engraçado e está bem editado.

E: E depois de ficar pronto, partilhaste o teu vídeo com alguém?

P1: Foi com os meus irmãos. Basicamente, não quis estar a mostrar para toda a gente.

E: Sim. Colocaste nalguma plataforma?

P1: Meti no YouTube, mas está em privado. Só quem tem o link é que vê aquilo.

E: Sim...

P1: Eu tenho outros vídeos no meu canal.

E: Sim. E tencionas partilhar com mais alguém, ou fica a família...?

P1: Talvez, não sei. Não sei, talvez.

E: Sim. Então no início da investigação foi apresentado um conjunto de sete passos que podem ser usados para criar pequenos vídeos. Seguiu esses passos?

P1: Eu segui mais ou menos os passos, mas tenho uma coisa a apontar. Eu achei um bocado difícil, por escrito, compreender o conceito. Porque eu tive que ir ao YouTube procurar o que é uma *Digital Story* para ter a certeza que era aquilo que estavam a pedir. E depois aí eu percebi mesmo o que é que era. Porque, o que estou a dizer é que, se calhar mesmo eu enquanto autista, dizerem-me tipo que “é o que tu quiseres”, e não sei quê, não me ajuda muito isso, porque convém que sejam muito específicos. E eu também gosto que me mostrem as coisas por imagens, ou seja, que me mostrem mesmo, por exemplo, storyboards para me ajudar. Porque para mim, escrever aquilo, dizer “pode ser aquilo que tu quiseres” e não sei quê, que “é a tua história”, isso é muito vago, pode ser imensa coisa.

E: Sim, obrigada por essa informação. E com os passos, sentiste alguma dificuldade em alguma parte?

P1: Lá está, foi naquela parte de juntar as imagens. Eu ao início fiquei: o que quer dizer “juntar as imagens”? Depois é que eu percebi que era, realmente, pegar em imagens e juntar, que foi o que eu fiz mais tarde. Mas, pronto, o que estou a dizer é que o conceito, pelo menos o que achei para mim é que era um bocadinho vago, e que têm que ser um bocado específicos para mim. Mas isso também acho que pode ser uma coisa muito pessoal, não sei.

E: Pois, eu provavelmente devia ter mostrado alguma coisa...

P1: Algum exemplo de uma storyboard, para eu perceber mesmo em concreto o que é que aquilo era.

E: Sim. E ficaste satisfeita com o resultado final do vídeo?

P1: Sim, eu, no final fiquei até, lá está, ri-me um bocadinho. A minha intenção era aquilo dar para rir.

E: Sim, então conseguiste o objetivo.

P1: Consegui. Pelo menos, acho que consegui.

E: E gostarias de criar mais vídeos assim, a contar histórias pessoais?

P1: Acho que não me importava. Até gostei, até gosto deste estilo de contar os vídeos porque não mostra a minha cara. E dá para rir porque são imagens um bocado parvas, mas têm a ver. E eu acho que isso até chama a atenção da pessoa que está a ver, acho que até nem é uma má ideia.

E: Sim. E se voltasses a criar outro vídeo deste tipo, mudarias alguma coisa no processo de criação?

P1: Provavelmente faria o guião no computador e não a escrever mesmo no meu caderno. E se calhar usaria mais softwares porque o meu microfone tem algum ruído. Só percebi isso depois.

E: E seguirias os mesmos passos?

P1: Sim, aquela parte de ir aos sites de imagens e assim, acho que até é um bom passo.

E: Sim...

P1: E aquela parte mesmo de fazer a edição, de como pôr os efeitos e tal.

E: Sim. E havia talvez alguma coisa que podia ser melhorado?

P1: Eu acho que já disse mais ou menos o que tinha a dizer disto.

E: Sim. E depois desta experiência, terias alguma recomendação para alguém que quisesse fazer um vídeo a contar uma história pessoal?

P1: A recomendação era, lá está, ir ver exemplos de histórias para perceberes concretamente o que te pedem, porque se calhar o guião, como aquilo é um bocado aberto, é um bocado vago, talvez possa confundir um bocado. Mas isso é o que diria se calhar a uma pessoa autista.

E: OK. E tens mais alguma observação que gostarias de fazer sobre esta experiência?

P1: Acho que não, eu acho que já disse o que tinha a dizer.

E: Pronto, então mais uma vez, muito obrigada.

P1: Ora essa! Eu é que agradeço.

## Apêndice 4. Transcrição de entrevista – Participante 2

## Transcrição de entrevista – Participante 2

E: Entrevista

P2: Participante 2 (mulher, 30 anos)

E: Primeiro, obrigada por participar deste estudo sobre *Digital Storytelling* com adultos com autismo. A tua participação e opiniões são muito importantes para este estudo. Esta entrevista tem como objetivos descrever o processo de criação do teu vídeo, conhecer a tua opinião sobre a experiência e dar-te a oportunidade de fazer recomendações para ajudar outros a criar *Digital Stories*. A entrevista está a ser gravada, para depois ser transcrita, mas não será partilhada com ninguém e será eliminada após a transcrição. Como explicado no consentimento informado, a tua participação é anónima e os teus dados serão tratados de forma confidencial. A tua participação é voluntária e durante qualquer momento da entrevista podes pedir para parar a entrevista ou fazer um intervalo. OK?

P2: OK.

E: Então, para começar, gostaste de fazer o vídeo?

P2: Gostei, gostei, gostei.

E: Sim. E, antes disto, já tinhas tido alguma experiência com criação de vídeos?

P2: Sim, eu tirei na licenciatura Publicidade e Relações Públicas, portanto nós tivemos uma cadeira precisamente que se chamava Oficina de Vídeo, e portanto era precisamente sobre, pronto... Como o curso era Publicidade, era basicamente, temos de criar publicidades e, portanto, aprendi a mexer também em programas de edição de vídeo e, portanto, como de faz uma publicidade, digamos assim. Não um *storytelling*, mas mais no âmbito da publicidade.

E: Sim, então já tinhas experiência a fazer vídeos e assim.

P2: Sim.

E: Sim. Então, como é que escolheste o tema da tua história?

P2: Bem, não foi muito fácil... Mas depois consegui conciliar as duas coisas e acabei por aproveitar um texto que eu escrevi para a associação que fundei com a [amiga], sobre a minha experiência de descoberta do diagnóstico de autismo. E depois o que, portanto, o que é que levou à criação da... Explicar um bocadinho do processo, não é, de como é ter um diagnóstico de autismo em adulto, e depois do que é que isso leva, não é, nas escolhas depois na vida futura. Portanto... houve ali uma indecisão durante algum tempo sobre como é que eu, se eu abordaria a questão de como é que é descobrir o autismo, se eu abordaria a questão da associação, se eu abordaria a questão de ser empreendedora e ter criado um negócio próprio. Portanto, havia aqui três fatores. E depois acabei por conseguir juntar tudo.

E: Sim. E seguiste alguns passos para conciliar isso, ou foi... mais só a pensar?

P2: Além do... eu segui o guião, que tu enviaste. Segui tudo, que ajudou imenso. E como, lá está, já tinha escrito um texto a falar um bocadinho da experiência de descoberta do autismo em adulto, acabei por aproveitar um pouco desse texto, depois acrescentei mais partes, não é, obviamente.

E: E contar uma história completa em dois a cinco minutos pode ser um desafio.

P2: Sim.

E: Como é que escolheste o que era mais importante na história?

P2: Pois, houve partes que tive que cortar. Baseava-me nas perguntas que tu fizeste, obviamente, o que é que seria fulcral na minha história. O que é que seria, como *storytelling*, não é, qual era a mensagem que eu queria passar, não é, e o que é que era mais importante para o outro ouvir. Ou o que é que poderia inspirar o outro, não é, na verdade. E, e foi um bocado por aí que me baseei. E se calhar havia alguns detalhes que não eram tão necessários serem tão extensos e então acabei por excluir, e dar mais ênfase a aspetos mais importantes que eu queria passar na mensagem. E, pronto, foi perceber também qual a mensagem que eu queria passar.

E: Sim. Escreveste algum guião para o vídeo.

P2: Escrevi, sim. Escrevi em três partes: introdução, meio e fim.

E: Sim.

P2: E, portanto, como baseei-me naquele texto que eu já tinha escrito, acabei por dividi-lo e excluir partes do texto, depois acrescentar, e consegui fazer uma introdução, meio e fim, e escrevi, sim.

E: Sim. E sentiste alguma dificuldade em escrever o guião?

P2: Não, não.

E: OK.

P2: Porque depois, fiz, como eram três partes que eu queria fazer mesmo a divisão de introdução, meio e fim, acabei por... A minha ideia foi, então, de colocar uma música em cada parte. E acho que isso ajudou, mesmo na própria interpretação do outro, na mensagem.

E: Sim. E como é que criaste as imagens ou os vídeos para o vídeo final?

P2: Portanto, filmei-me a falar, não é, várias vezes. Foi a parte se calhar mais difícil para mim, falar à vontade e estar perante uma câmara, que é algo que acaba... Pronto, foi a forma que eu escolhi, não é, de ser eu a aparecer. Mas... pronto, ainda não estou muito habituada... Embora não tenha público à minha frente, mas acabo por ficar nervosa com uma câmara à frente, não é, por questões de interação social e tudo, não é. Essa parte foi mais complicada, digamos assim. E depois foi acabar por juntar tudo no vídeo e depois fazer a parte inicial do genérico, ou a introdução, não é, dar aquele início com uma imagem que fui buscar ao YouTube, uma imagem em vídeo, não é, fui buscar ao YouTube, depois fui acrescentando as frases, e depois comecei eu a falar e depois no final coloquei o genérico, não é, de quem fez, dos agradecimentos, quais as músicas utilizadas, e depois os logótipos, tanto da associação como da minha marca. Pronto, já que falei neles, depois acabei por colocar as próprias imagens deles e, pronto. E como eu tenho isso tudo, isso foi fácil.

E: Sim. E que dispositivo usaste para gravar a imagem, a ti a falar?

P2: Foi uma câmara, uma câmara fotográfica e de filmar profissional que eu tenho.

E: Sim. E como é que juntaste as músicas para o vídeo?

P2: Portanto, descarreguei do YouTube umas músicas para MP3 e depois importei para o Adobe Premiere. Utilizei o Adobe Premiere para fazer o vídeo e depois vi os *frames* da música que batiam certo com aquilo, com a mensagem que eu estava a falar. E depois foi só agilizar ali na questão da edição.

E: Sim. E foi fácil encontrar as músicas que querias?

P2: Ah sim, as músicas foi o mais fácil, sim.

E: Sim.

P2: Sim, para mim foi.

E: Sim. E fizeste algum storyboard para o vídeo?

P2: Um storyboard para o vídeo, como assim?

E: Antes de editar...

P2: Ah, desenhar? Fiz, fiz, só que depois, como era eu a falar... não...

E: Não foi muito útil?

P2: Não foi... acho que nem sequer utilizei.

E: OK, sim.

P2: Sim, comecei por fazer e desenhar, mas depois optei, como vou ser eu a falar, não vale a pena estar aqui eu a desenhar sempre a mim.

E: Sim. E, então, como é que editaste o vídeo?

P2: Portanto, foi através do Adobe Premiere, nessa ferramenta de edição de vídeo. E, portanto, fui buscar os vários takes, não é, que fiz sobre, do meu diálogo. E pronto, foi depois uma questão de edição, de colocar tudo na barra de edição do vídeo e, pronto, e cortar aqui, e colocar ali, e juntar tudo... e, pronto.

E: Sim.

P2: E colocar um efeito entre a primeira parte para a segunda, e da segunda para a terceira, um efeito na transição do vídeo.

E: Sim. Sentiste alguma dificuldade a editar o vídeo?

P2: Algumas questões técnicas que eu já não me lembrava de como é que se faziam, sim, e tive que ir ver ao Google. Tive que ir ver ao Google como é que se faziam, e...

Basicamente, é mesmo a nível técnico. Porque, por exemplo, o *frame* aparece sempre a preto por autodefinição, que é uma coisa básica, mas eu queria pôr aquilo branco, não queria preto e andava lá à procura, e tive que ir ao Google pesquisar como é que eu metia o *frame* branco, queria mudar aquilo de cor e não conseguia, uma coisa tão básica.

Depois, pronto, acabei por perceber, que era básico e... mas pronto, tive que ir ao Google.

E: Bem, resolveste o problema, isso é bom.

P2: Sim, sim, sim. No Google agora consegues encontrar tudo.

E: Sim. E alguém ajudou-te nalguma parte do processo de criação do vídeo?

P2: Ah, sim, sim. Tive ajuda, sim. Tive ajuda, sim.

E: Quem é que te ajudou?

P2: Portanto, foi o [namorado], que é o meu atual namorado. Portanto, ele ajudou-me a nível de vídeo, não é, para perceber, a nível de câmara, para ver se estava a apanhar tudo, se estava a apanhar o plano, se se notava que eu estava a ler, se não, porque eu acabei por ter que ler, porque não conseguia falar assim à vontade. E portanto, ajudou-me na questão da... pronto, "se calhar agora tenta parecer mais natural", ou certos gestos, ou "o que é que deves ou não fazer". Indicou-me uma das músicas também, ele foi o que me indicou uma das músicas, as outras duas fui eu, mas ele indicou-me uma das músicas, que disse "olha, eu acho que já estou aqui a pensar na música que era perfeita para aqui". E pronto.

E: Sim.

P2: E acabou por ser uma pessoa que lhe fui mostrando, e foi dizer-me "olha, está fixe", ou "não está fixe", pronto.

E: Sim. E depois de ficar pronto, partilhaste o teu vídeo com alguém?

P2: Sim, partilhei nas minhas redes sociais, com toda a gente!

E: Sim.

P2: Partilhei na internet, não é, o público em geral. Portanto, primeiro, coloquei aquilo no YouTube, no meu canal de YouTube, na minha página e a partir daí, do YouTube, partilhei no Facebook e no Instagram.

E: Sim. Então, no início da investigação, foi apresentado aquele conjunto de sete passos que podem ser usados para criar pequenos vídeos. Seguiste esses passos?

P2: Segui. Segui tudo.

E: Sim.

P2: Responder às perguntas foi o que mais me ajudou.

E: Sim. Então os passos foram úteis para ti?

P2: Bastante, sim, bastante. E acho que vão ser a nível futuro, acho que vou utilizar, continuar a utilizar.

E: Sim. E sentiste alguma dificuldade com algum dos passos?

P2: Não, penso que não.

E: OK, então estava bastante claro...?

P2: Sim, o passo mais difícil foi mesmo escolher o tema. Foi escolher o que é que eu haveria de falar, foi esse realmente... pronto.

E: Sim. E ficaste satisfeita com o resultado final do vídeo?

P2: Ah, fiquei, fiquei.

E: Porquê?

P2: Recebi feedbacks espetaculares e, de certa forma, embora tenha feito isto no âmbito da tua tese, acabei por receber mensagens espetaculares e mesmo de pessoas autistas a pedirem ajuda e a partilharem também a sua condição e as suas dificuldades, ou a agradecer, pronto. E isso para mim, acabou por... "OK, passei a mensagem que queria", não é. Isso é bom.

E: Isso é muito bom. Então, gostarias de criar mais vídeos a contar histórias pessoais?

P2: Sim. Sim, acho que agora foi... Para mim isto foi um desafio enorme, não é, como deves calcular, expor-me assim. Nunca falei de algo tão pessoal. Foi a primeira vez, nunca me expus tanto sobre a minha vida pessoal, mas agora... Isto foi um verdadeiro desafio, não é, para mim, enquanto autista. E agora, pronto, agora acho que já foi um passo bastante importante e agora já estou mais, enfim, digamos, encaminhada, não é, e mais segura, não sei, mais... pronto. Como temos o guião, acaba sempre por nos ajudar muito.

E: Sim. E se voltasses a criar outro vídeo deste tipo, mudarias alguma coisa no processo de criação?

P2: Não. Não, penso que não.

E: OK. Então não há nada que podia ser melhorado?

P2: É assim, não sei se como fui eu a falar, não sei se as pessoas gostam de... lá está, depois tem a ver um bocado com perceber às vezes as outras pessoas, não é, mas... Não sei se, ou colocar mais imagens em vez de ser só eu a falar, não sei se poderá criar alguma diferença ou não. Mas, não sei, não me estou a ver a fazer isso, só me estou a ver a ser mesmo eu a falar, penso que é para mim a forma mais... embora seja difícil para mim, é a forma mais fácil de conseguir expor, não é, o que eu quero dizer, a mensagem que quero passar.

E: Sim. Então seguirias todos os mesmos passos?



P2: Sim.

E: Sim. Então, e depois desta experiência, terias alguma recomendação para alguém que quisesse fazer um pequeno vídeo a contar uma história pessoal?

P2: Alguma recomendação? Penso que não. De momento não me vem assim nada de memória.

E: OK.

P2: É assim, às vezes para autistas é, como não tem tema, pode haver um bocadinho de dispersão e às vezes os autistas precisam de que se diga “mas OK, é sobre de que é”. São mais, não é taxativos mas, não é essa a palavra certa, mas... Às vezes acabam... essa pode ser uma dificuldade para autistas, não ter um tema específico. Embora dê asas à criatividade, não é, mas para autistas essa se calhar é a parte mais complicada, que é “OK, mas para onde é que eu vou?”

E: Sim.

P2: Porque a questão do autismo às vezes está muito... tem que ser assim tudo literal, não é, e... pronto.

E: Sim. E, pronto, tens mais alguma observação que gostarias de fazer sobre esta experiência?

P2: Não, a não ser agradecer-te a ti por partilhares connosco, por expores esse teu desafio. Para já e agradecer também pelo tema da tua tese de mestrado e focares-te nas pessoas autistas. Acho que é incrível e ainda bem que está a ser estudado e investigado. E, portanto, agradecer também por esse desafio a título pessoal, porque para mim foi... impulsionaste-me a conseguir estar mais à vontade e a conseguir expor-me, de certa maneira. E, portanto, só tenho a agradecer, mais nada.

E: Eu é que agradeço por tu participares nisto.

## Apêndice 5. Transcrição de entrevista – Participante 3

### Transcrição de entrevista – Participante 3

E: Entrevistadora

P3: Participante 3 (homem, 32 anos)

E: Primeiro, obrigada por participar neste estudo sobre *Digital Storytelling* com adultos com autismo. A tua participação e opiniões são muito importantes para este estudo. Esta entrevista tem como objetivos descrever o processo de criação do teu vídeo, conhecer a tua opinião sobre a experiência e também dar-te a oportunidade de fazer recomendações para ajudar outros a criar *Digital Stories*. A entrevista está a ser gravada, para depois ser transcrita, mas não vai ser partilhada com ninguém e vai ser eliminada após a transcrição.

P3: OK.

E: E, como explicado no consentimento informado que assinaste, a tua participação é anónima e os teus dados vão ser tratados de forma confidencial. A tua participação é voluntária. Então, durante qualquer momento da entrevista, se quiseres, podes pedir para parar a entrevista ou fazer intervalo. OK?

P3: Tudo bem.

E: Então, para começar, gostaste de fazer o vídeo?

P3: Eu gostei mais foi da parte da edição, pronto, que a parte de criar o vídeo, digamos, gravando, eu tive que fazer no mínimo cinco takes para aquilo dar resultado. Que eu primeiro estava a ensaiar sem... olhando para o guião. Mas depois tentei ensaiar mais uma vez, sem olhar para o guião, até que finalmente decidi gravar não olhando para o guião, lembrando-me das palavras. E houve vezes que me enganei e tive de apagar o vídeo e tentar gravar outra vez, com a câmara digital com a bateria no máximo.

E: Sim. Então preferiste mais a parte da edição, sim?

P3: Sim, assim que o vídeo estava gravado finalmente consegui editar o vídeo. E gravei aquilo já a uma hora noturna, o que é que foi, mas foi a única hipótese que eu tive.

E: Sim. E, antes disto, já tinhas tido alguma experiência com criação de vídeos?

P3: Já tive muita experiência com edição de vídeo porque um dos meus cursos, que infelizmente não concluí, foi Laboratório de Vídeo, que só concluí o primeiro nível, se não me engano.

E: Sim.

P3: Os dois níveis, o segundo e o terceiro, eram opcionais, mas eu só fiz o primeiro nível na altura, na altura quando fiz um curso de Laboratório de Vídeo, optei só pelo primeiro nível, que era o suficiente para mim, para aprender as bases. O programa que eu usava na altura era o *Adobe Premiere Pro CS3*.

E: Sim.

P3: Agora já não se usa muito, mas pronto.

E: Sim.

P3: Eu agora uso um diferente, o programa que eu usei para esta edição de vídeo foi o *HD Movie Maker Pro*.

E: Sim.

P3: Está disponível no *Microsoft Store*. Já estou a fazer publicidade à marca, mas pronto.

E: Sim, então já tens bastante experiência com-

P3: Sim, não me considero profissional na área, mas sim.

E: Sim. E como é que escolheste o tema para a tua história?

P3: Bem, eu guiei-me um bocadinho pelo guião que fornecestes, pelo PDF. E estava à procura de um tema central, e eu pensava um tema central que tivesse a ver com a minha vida podia ser o dia em que eu adquiri um emprego novo.

E: Sim.

P3: Eu estava a focar-me na parte de aquisição de empregos, digamos, de entrar no mercado de trabalho. Entrei no mercado de trabalho duas vezes, a primeira vez foi temporário, a segunda vez é para ficar.

E: Sim.

P3: E pronto, foi isso que eu consegui.

E: Sim. Então seguiste que estavam no guião, foi isso?

P3: Sim, anotei alguns dos passos, anotei alguns dos passos num papel à parte, que era para não me perder.

E: Sim.

P3: E quanto àquilo de transmitir emoções, pronto, eu usei várias cores. Por exemplo, quando eu pus a tinta azul em cima de (não foi tinta literalmente), quando pus a cor azul por cima do ecrã, era sinal de um momento triste, por isso mesmo que o ecrã estava azul. Depois o momento triste parou e a cor azul desapareceu. Depois fiz o efeito de desfolhar a página para uma nova etapa na vida, por isso é que o ecrã ficou amarelo, porque era uma etapa alegre. Por isso é que o ecrã estava amarelo, para representar alegria. E as cores azul a representar a tristeza e amarelo a representar alegria, pronto, não vou mentir, baseei-me no filme *Divertidamente*, ou *Inside Out* da *Disney Pixar*. Foi isso.

E: Sim.

P3: Não podia usar os bonecos mas ao menos podia usar as cores deles.

E: Sim. Bem, contar uma história completa em dois a cinco minutos pode ser um desafio-

P3: Na verdade eu queria que o vídeo tivesse no máximo cinco minutos mas não consegui fazer isso, portanto acabei por abreviá-lo.

E: Sim. Então como é que escolheste o que era mais importante na história, para conseguir abreviá-la?

P3: Eu foquei-me na maior conquista, naquilo que eu considero a maior conquista da minha vida, que foi o meu segundo emprego, onde estou agora como efetivo, que é uma coisa que nunca me tinha acontecido antes. Mas eu primeiro mencionei um bocadinho do mercado de trabalho onde eu entrei pela primeira vez, que era uma associação onde trabalhava antes. Depois saí de lá por outros motivos, e depois fui à procura de emprego. Entretanto, inscrevi-me num curso. Foi o que expliquei no vídeo também. Depois sim, vem a parte de aquisição de emprego, em que me encontrei como efetivo mais tarde. Como isso era uma grande conquista, achei que esse era um bom tema para a minha *Digital Storytelling*.

E: Sim. E seguiste alguns passos para chegar a definir esses pontos na história?

P3: A maior parte dos passos eu segui do guião, sim, o que estava em português. Eu podia ter lido o inglês, não é que eu não saiba inglês, porque já sou fluente em inglês há muito tempo, mas eu segui o português só para ser mais rápido. E também, pronto, eu não fiz um storyboard, mas fiz um guião em papel, claro. Quando já tinha pronto o que tinha a ler, escrevi o guião em letras de máquina, claro, em letras de imprensa, só mesmo para facilitar a leitura e para não me estar a atrapalhar com o que estava a escrever.

E: E que passos seguiste para escrever o guião?

P3: O primeiro foi “encontrar o tema central”. Pensei no meu emprego novo. Foi esse. O segundo era como criar a história, digamos, encontrar momentos como construir a história. Eu pensei primeiro mencionava que pensava que nunca iria ter um emprego porque era autista. E depois apercebi-me que afinal é possível um autista ter um emprego, que eu tive uma oportunidade de entrar no mercado de trabalho já há alguns anos atrás, pela primeira vez. É pá que isso foi temporário, fiquei triste. Encontrei um curso mas não foi a mesma coisa. Depois, quando veio o segundo emprego, quando fiquei como efetivo, aí é que mudou tudo. E foi uma felicidade enorme quando isso aconteceu. Eu achava que isso era um bom tema para o... para o vídeo, portanto esse foi escolhido. Não sei se já tinha mencionado isto antes, mas pronto, foi isto. E também, pronto, eu para descrever melhor, ou ilustrar melhor as emoções, achei melhor usar as cores por cima do ecrã onde estava a aparecer. O azul para a tristeza, o amarelo para a alegria. Até pus lá imagens adicionais. Pus lá imagens, como por exemplo uma taça de número um, um cavaleiro a representar a conquista e duas pessoas a saltar de alegria, pronto, é o exemplo.

E: Sim.

P3: E até pus lá efeitos especiais mais tarde também, como confettis a saltar.

E: Sim. E, voltando para o guião, sentiste alguma dificuldade a escrever o guião?

P3: Senti alguma dificuldade em seguir todos os passos do guião, por exemplo, não fiz o storyboard, mas eu depois descobri que afinal não era necessário, o guião é que era mais necessário do que o storyboard.

E: Sim-

P3: O storyboard ajuda, mas eu não cheguei a fazê-lo.

E: Sim. Sobre o guião que escreveste para o teu vídeo, sentiste alguma dificuldade a escrevê-lo?

P3: Escrevê-lo foi ligeiramente mais fácil, mas a maior dificuldade foi memorizar tudo o que tinha no guião enquanto não estava a olhar para ele. Que eu primeiro estava a ler o guião olhando para ele. Mas depois até memorizar o guião, fingindo que estava a ser gravado, neste caso não gravando nada, para melhor estar preparado quando fosse a gravação. Ao início estava a correr bem, mas depois houve ali palavras que me atrapalhei e eu tive que tentar várias vezes, no mínimo cinco vezes, para conseguir aquilo certo. E só na última tentativa, que não me lembro bem, eu não contei a tentativas todas, devia ter gravado os takes e não lembrei. Ou melhor, gravei os takes, mas eu apaguei cada um deles porque a máquina não tem espaço para todos. Que é uma máquina que só grava meia hora de vídeo, no máximo, portanto não teve espaço para todos os takes. Quer dizer, por acaso até teria, fazendo as contas, mas eu decidi que o melhor era apagar os takes e tentar de novo.

E: Sim.

P3: Eu decidi não guardar os takes. Em vez disso eu guardei só a versão final.

E: Então memorizaste o guião...

P3: Houve partes que eu improvisei porque não me lembrava do texto a cem por cento, mas houve grande parte que eu memorizei. O resto eu tive que improvisar porque não me lembrava das palavras que tinha escrito no guião, que eu próprio escrevi.

E: Então, tu criaste os vídeos principalmente através da gravação?

P3: Foi através da gravação numa câmara digital que eu tenho aqui.

E: Sim. E também mencionaste que usaste outras imagens. Retiraste da internet?

P3: Eu retirei daqueles sites que foram recomendados pelo guião, como por exemplo o *Pixabay*, o *Free Sound Org*, esse foi o que eu encontrei por conta própria através do Google para poder tirar sons que não dependessem de direitos de autor, e também usei um outro que era o... era o *Free Music Archive*, sim, era esse mesmo. O *Free Music Archive* foi onde eu fui buscar as músicas.

E: Sim.

P3: Eu queria uma música que representasse a tristeza e outra que representasse o triunfo ou a vitória, uma coisa assim. Aliás, eu pesquisei em inglês “victory” e esta foi das que me apareceu.

E: Sim.

P3: Eu tive que diminuir a música, para a minha voz se ouvir melhor.

E: Sim. E foi fácil encontrar o que querias na internet?

P3: Não foi fácil de encontrar, porque mesmo pesquisando em inglês as músicas, eu tive que ouvir cada uma delas para certificar-me que se adequava ao que queria, e não se adequava. A maior parte delas não, mas foi só na última tentativa que eu descobri “OK, esta é a música que eu quero, fica comigo. As outras vou apagar.” Aquelas que já tinha descarregado, claro.

E: Sim. E, em termos de encontrar aquelas imagens que acrescentaste, também foi difícil?

P3: Algumas apareciam logo no topo da lista, mas eu estava a ver o resto da lista para ver se não havia nada melhor. Não havia, portanto usei aquelas.

E: Sim.

P3: No início, quando eu estava a pensar usar a taça de troféu, estava a pensar usar a taça de troféu dourado do símbolo do *Playstation* mas eu pensei “espera aí, a Sony tem os direitos de autor disto, portanto o melhor é usar uma taça de troféu normal”. Portanto descartei essa imagem e usei outra tirada do *Pixabay*, que foi essa que usei no vídeo. A que tem o número um.

E: Sim.

P3: Pronto, para proteger-me disso, eu tive que usar imagens, como é que se diz em inglês, “royalty free”, free de royalties, ou seja, livre de direitos de autor.

E: Sim.

P3: O que é que eu fiz? Recorri ao *Pixabay*, que foi a recomendação do guião, também recorri ao *Free Music Archive* e um que descobri por conta própria, que é o *Free Sound Org*, para os efeitos sonoros.

E: Sim. E depois disso, como é que editaste o vídeo?

P3: Editei graças a um programa que eu já tinha comprado antes, que é o *HD Movie Maker Pro*, que eu já tinha mencionado antes, mas vou mencionar outra vez. *HD Movie Maker Pro* é um programa de edição de vídeos que pode ser comprado através da... na *Microsoft Store* para qualquer computador, que seja *Windows*, claro. Não sei se funciona com os *Macintosh* ou não, mas pelo menos com o *Windows* funciona de certeza, que eu sei. Aquilo compra-se, depois pode-se editar vídeos. Só se compra uma vez, aquilo nem é preciso pagar uma licença, só pagar uma vez, aquilo fica teu para sempre.

E: Sim.

P3: E depois o que acontece é que, pronto, pode-se fazer edição de vídeos mais avançada do que com os programas de edição de vídeo gratuitos que estão disponíveis lá. Aquilo não tem grande probabilidade de *crashar*, não tem grande probabilidade de ir abaixo.

E: Ótimo, sim. E que passos seguiste no processo de edição?

P3: Passos? Eu fiz aquele... os passos que eu me lembro de ter seguido foi os passos de transmitir emoções através de *Digital Storytelling*. Eu confesso que, não sei se é por eu ser autista ou por ser minha personalidade em si, não sou muito bom a transmitir emoções de forma espontânea a não ser quando elas acontecem mesmo. A fingir que sinto emoções é mais difícil.

E: Sim.

P3: É muito mais difícil para mim, mas pronto, por isso é que eu mantive a cara na maior parte das vezes no mesmo tom, no mesmo estado. Porque às vezes eu esqueço-me de... às vezes eu esqueço-me de transmitir emoções quando estou a começar a senti-las, ou quando estou a fingir que estou a senti-las. Mas quando estou a senti-las mesmo intensivamente, aí já não há dificuldade em me expressar. Mas pronto, foi isso, e para ajudar na transmissão de emoções eu recorri às músicas e à combinação com a cor, que é o azul e o amarelo que eu usei no vídeo.

E: Sim. Então colocaste os vídeos primeiro e depois a música, ou os efeitos?

P3: Primeiro coloquei o vídeo todo. Tive de convertê-lo, porque o formato original em AVI não dava para o editor de vídeos, portanto tive que converter o vídeo. Felizmente eu tenho um conversor de vídeos, não há problema. Depois de convertê-lo, pus o vídeo ali na totalidade e tive que cortar as partes que não interessavam, que havia partes em que eu estava a desligar a câmara, por exemplo, essa parte tive que cortar. A parte em que me estava a sentar também cortei. Pronto, e... e também havia partes em que eu... Havia partes em que eu simplesmente tinha dito palavras que não eram o que estava no guião, ou que não exatamente o que me lembrava, portanto essas aí eu apaguei. Houve também aquelas tentativas dos takes que tinha feito no início, cinco vezes no mínimo, e isso eu tive que apagar os takes todos. E depois tentei outra vez, gravando o take final.

E: Sim.

P3: Pronto, e a editar o vídeo, pronto, fui juntando as imagens, pondo-as no sítio certo. Tive de dividir o vídeo para pô-las no sítio certo. E adicionei os efeitos especiais que já conhecia, como por exemplo, o *Page Curl*, que aquele de virar a página quando o ecrã fica amarelo, por exemplo. Aquele dos confettis só pode ser colocado quando o vídeo já está finalizado. Os efeitos especiais como confettis e por aí fora só se pode pôr quando o vídeo está terminado. Só se pode pôr no final.

E: Sim.

P3: Não dá para pôr antes, que eu já tentei procurar como é que se põe antes e não dá, só dá para pôr no final mesmo.

E: Sim, então fizeste a parte do cortar, colar a música e assim?

P3: Sim, cortar, colar a música dá para pôr enquanto o vídeo está a ser editado, sim. Os efeitos especiais só se pode pôr no fim. Foi o que eu fiz.

E: Sim.

P3: Tentei meter minha voz no máximo, para se ouvir melhor. Mesmo assim não foi fácil, aquilo não se ouvia muito bem. Por isso é que eu tive de dividir a música nalgumas vezes.

E: Sim. E sentiste alguma dificuldade a editar o vídeo?

P3: A editar o vídeo, sim, senti dificuldade, mas felizmente eu consegui acabar o vídeo antes do dia acabar, e depois enviei o vídeo, claro, quando já estava terminado. Estava a desesperar de nem conseguir terminar a edição e consegui.

E: Sim.

P3: Consegui. Foi preciso trabalho árduo mas eu consegui, que eu estive à procura de meios para poder editar o vídeo como deve ser e felizmente consegui.

E: Sim. Quais é que foram as dificuldades que encontraste?

P3: As dificuldades no vídeo em geral, ou só na edição?

E: Na edição, mas também se tiveres alguma coisa sobre o vídeo em geral, sim.

P3: Bom, a maior dificuldade que tive foi memorizar o guião todo na cabeça. Essa já tinha mencionado, mas pronto, continua a ser a principal dificuldade, foi mesmo memorizar o guião todo, daí a razão pela qual eu tive que recorrer ao improviso nalgumas palavras. A maior parte foi memorizada mas a menor parte foi esquecida. Então recorri ao improviso nalgumas palavras que eu disse. A segunda coisa que eu disse, que eu me lembro de ter dito, foi que eu consegui encontrar imagens que eu queria, como por exemplo, procurei um ecrã amarelo e um ecrã azul, e depois usei o efeito do *Hue*, que é o efeito de transparecer uma imagem, neste caso era o ecrã azul, o ecrã amarelo, que era para poder pôr em cima da imagem onde eu estava a aparecer, para transmitir uma emoção. O azul para a tristeza e o amarelo para a alegria, como tinha mencionado antes, que foi baseado no *Divertidamente*. Também já tinha mencionado. E aquelas imagens do troféu, das pessoas a saltar de alegria e também do cavaleiro a representar a conquista, eu fui buscar ao *Pixabay*. E depois pus aí no vídeo.

E: OK-

P3: E dividi o vídeo em várias partes para pôr as imagens nos sítios certos.

E: Sim. E então na edição, voltando à edição, houve alguma dificuldade ali em particular?

P3: A dificuldade foi em encontrar as músicas certas e as imagens certas também.

Algumas estavam no topo mas havia outras que estavam mais abaixo e tive que andar à procura.

E: Sim.

P3: Pronto, foi isso.

E: E alguém ajudou-te nalgumas parte do processo de criação do vídeo?

P3: Ah, esta parte é que eu não mencionei ainda. Na verdade, a minha namorada deu-me alguma recomendação de músicas que eu podia ter usado para poder pôr no vídeo.

E: Sim.

P3: E desaconselhou-me algumas, pronto. O resto tive de ser eu a fazer.

E: Sim, ótimo.

P3: Pronto, foi isso. Ela ajudou-me na recomendação das músicas. O resto fui eu que escolhi.

E: Sim.

P3: Nas músicas royalty free, claro, nas músicas que estavam no *Free Music Archive*.

E: Sim. E depois de ficar pronto, partilhaste o teu vídeo com alguém?

P3: Bom, partilhei o vídeo num grupo específico do *Facebook*, foi só isso que eu fiz. E mostrei à minha mãe também, para ela ver como é que ficou. Ela foi a primeira pessoa a ver o vídeo, quando já estava terminado, e ela gostou.

E: Sim.



P3: E as pessoas que viram o vídeo no *Facebook*, num grupo específico do *Facebook*, adoraram aquilo e deram-me os parabéns pela edição.

E: Muito bom, sim.

P3: Mas eu é que não me sinto à vontade em partilhar este vídeo com qualquer um, que a minha cara aparece nele, portanto partilho só naqueles sítios onde me sinto mais à vontade.

E: Sim, claro. Sim, e no início da investigação foi apresentado um conjunto de sete passos que podem ser usados para criar pequenos vídeos. Seguiste esses passos todos, alguns, nenhuns?

P3: Os do guião que foi escrito?

E: Sim.

P3: Segui a maior parte dos passos que estavam no guião, mas a menor parte não segui. Por exemplo, eu não criei o storyboard para editar o vídeo.

E: Sim.

P3: E, pelos vistos, não foi preciso. Eu consegui editar o vídeo mesmo assim.

E: Muito bom.

P3: O storyboard pelos vistos não fez falta, porque ia dar-me ao trabalho de criar outro storyboard para além do guião que fiz. Portanto, fiz só o guião.

E: Sim.

P3: O vídeo editei à medida que fui fazendo.

E: E os passos do guião foram úteis para ti?

P3: A maior parte deles foram úteis, sim. Aquilo de transmitir emoções, pronto, eu transmiti aquilo à minha maneira mas foi uma ajuda. O tema central, escolhi o emprego. E também, a parte da partilha, pronto, partilhei só num grupo de *Facebook*, mais nada.

E: Sim.

P3: Só isso. Que me lembro, claro.

E: Sim. E sentiste alguma dificuldade com algum desses passos que estavam no guião?

P3: A parte que eu senti dificuldade no guião, além do storyboard que eu não cheguei a criar, foi também como transmitir as emoções, porque a minha cara ficou na maior parte das vezes no mesmo estado durante o vídeo, que eu reparei. Estive a visionar o vídeo outra vez, só para ter a certeza, e de facto é verdade, sim. Só que eu não sou muito bom a transmitir emoções quando não estou a senti-las. Mas pelo menos eu tento.

E: Sim. E ficaste satisfeito com o resultado final do vídeo?

P3: Quando vi o resultado final, fiquei bastante satisfeito, sim, de tal maneira que me senti em pulgas para mostrar a algumas pessoas de confiança, nomeadamente, a minha mãe, a minha namorada e também o grupo de *Facebook* onde pus o vídeo.

E: Sim. O que é que te fez sentir aquela satisfação?

P3: A mesma coisa que senti quando alcancei pela segunda vez a minha posição homologada no mercado de trabalho, ou seja, quando atingi um patamar no meu segundo emprego, eu senti-me um conquistador. Pronto, senti-me vitorioso por conseguir fazer o vídeo.

E: Sim.

P3: Depois do vídeo estar finalizado, senti-me um vitorioso, um conquistador, e por isso decidi partilhar com as pessoas que achava que podiam vê-lo.

E: Parabéns!

P3: O vídeo era suposto ser mais longo mas ficou com dois minutos e quarenta e sete, se não me engano, mas não faz mal.

E: Sim. E gostarias de criar mais vídeos a contar histórias pessoais?

P3: Para dizer a verdade, não querendo mentir, sim, eu gostaria de criar mais. Não sei bem como, mas gostaria de criar mais vídeos a contar umas histórias minhas, uns que fossem convenientes, claro, como é óbvio. Mas, seja como for, não tinha pensado nisto antes, mas depois de criar este vídeo fiquei com vontade de fazer mais, desde que não sejam demasiado compridos, claro.

E: Sim. E se voltasses a criar outro vídeo deste tipo, mudarias alguma coisa no processo de criação?

P3: Talvez alguma... o que eu mudaria no processo de criação? Talvez alguma... da quantidade de efeitos especiais, algumas das imagens que eu pus ali, as músicas e também, obviamente, iria mudar o tema. Já não iria ser este, ia ser outro.

E: Sim. E seguirias os mesmos passos?

P3: Pelo menos alguns, alguns dos passos eu seguiria, mas o storyboard por agora não vejo necessidade. Não quer dizer que não faça falta, mas pelos vistos, para este vídeo não foi necessário, que eu consegui criar o vídeo, mesmo sem storyboard.

E: Sim. E há alguma coisa que podia ser melhorado nos passos?

P3: Melhorado? Nos passos? Acho que o vídeo foi muito bem seguido, foi só duas coisas que eu tenho a acrescentar. Eu reparei que eu podia ter prolongado o ecrã de introdução enquanto as bolhas estavam a saltar, enquanto as bolhas de sabão estavam a subir. Eu reparei quando o vídeo começou, as bolhas ainda estavam a aparecer quando a minha cara já estava a aparecer. Eu podia ter prolongado a introdução para aquilo não estar a interferir.

E: Sim.

P3: Não me lembrei desse pormenor na altura, quando fiz o vídeo. E a segunda coisa é que eu podia ter controlado melhor a tendência para gaguejar, que é uma coisa que me acontece muitas vezes.

E: Sim.

P3: Mas isso só aconteceu uma vez no vídeo, acho eu, que eu me lembre. Mesmo assim, podia ter controlado.

E: E no guião que foi apresentado, há alguma melhoria que podia ser feita?

P3: Por acaso eu tenho o guião aqui, eu não sei muito bem por causa da imagem, mas pronto, está aqui, mais ou menos.

E: Sim.

P3: Pronto, este é o papel que eu usei. Ainda está aqui em cima da mesa. Mas seja como for, o que eu queria dizer em relação ao guião... qual era a pergunta mesmo, que eu não percebi bem?

E: O guião com os sete passos, tem alguma coisa que poderia ser melhorado aí?

P3: Ah! O guião com os sete passos, o que tu criaste ou o que eu criei?

E: Que eu criei.

P3: Sim, porque eu criei um guião à parte, baseado nesse que tu criaste. Mas agora este dos sete passos... o que é que podia ser melhorado aqui? Em geral, o guião está muito bem explicado, pormenorizado e tudo. Eu estou a vê-lo outra vez... O modelo de storyboard é que eu estou a questionar se realmente é necessário ou não. Ajuda, mas

revelou não ser necessário para este caso. Quanto ao partilhar, isso depende dos casos, alguns vídeos não são para ser partilhados, mas este pelos vistos podia ser partilhado se estivesse mais propício para isso, claro. Pelos vistos, foi só necessário partilhar em sítios privados como o grupo, por exemplo.

E: Sim.

P3: E pessoas da minha confiança, como a minha família, por exemplo.

E: Sim. E depois desta experiência, terias alguma recomendação para alguém que quisesse também fazer um pequeno vídeo a contar uma história pessoal?

P3: Recomendação?

E: Sim.

P3: O que eu recomendaria era encher-se de confiança, procurar um tema central que tem sido muito positivo na vida e fazer uma história que se baseasse nisso. E, é claro, ter as ferramentas ou os utensílios todos necessários para criar o vídeo, nem que seja uma câmara digital, como eu usei, em vez do telemóvel. Usei a câmara digital porque a minha câmara digital, além de ter melhor qualidade de imagem e som, também tem um tripé, que é uma coisa que o meu telemóvel infelizmente não tem.

E: Sim.

P3: Por isso mesmo recorri à câmara digital.

E: Sim. E tens mais alguma observação que gostarias de fazer sobre esta experiência?

P3: Observação? Eu diria que foi uma experiência positiva. Fazer vídeos é uma coisa que já faço há muito tempo, mas fazer vídeos com a minha cara é raro eu fazer, porque eu não gosto de me expor tanto, mas desta vez eu optei por fazê-lo. E por isso as pessoas gostaram.

E: Sim.

P3: O resultado foi positivo.

E: Sim. Então pronto, mais uma vez, obrigada por participar neste estudo.

## Apêndice 6. Grelha de análise das entrevistas

Número	Pergunta	Categoria	Resposta	Subcategoria	Resposta
1	Para começar, gostaste de fazer o vídeo?	(Não gostou da experiência)		(Motivo)	
				(Motivo)	
				(Motivo)	
		Gostou da experiência	(P1) Gostei. Eu acho que no final, depois de ter visto o vídeo, até gostei do resultado, e achei que ficou engraçado e como estava a imaginar. (P2) Gostei, gostei, gostei. (P3) Eu gostei mais foi da parte da edição, pronto, que a parte de criar o vídeo, digamos, gravando, eu tive que fazer no mínimo cinco takes para aquilo dar resultado.		
2	Antes disto, já tinhas tido alguma experiência com criação de vídeos?	(Não tinha nenhuma experiência prévia)			
		Tinha alguma experiência prévia		Canal de YouTube	(P1) Sim, eu já tenho vídeos no YouTube. Mas aquilo que eu fiz para aqui nunca tinha feito desta maneira, mas já cheguei a fazer vídeos
				Experiência com edição de vídeo	(P1) Basicamente, filmar não, mas edição de vídeo já sou familiar com isso.

				Curso com cadeira sobre produção audiovisual	(P2) Sim, eu tirei na licenciatura Publicidade e Relações Públicas, portanto nós tivemos uma cadeira precisamente que se chamava Oficina de Vídeo, e portanto era precisamente sobre, pronto... Como o curso era Publicidade, era basicamente, temos de criar publicidades e, portanto, aprendi a mexer também em programas de edição de vídeo e, portanto, como de faz uma publicidade, digamos assim. Não um <i>storytelling</i> , mas mais no âmbito da publicidade.
				Curso na área audiovisual	(P3) Já tive muita experiência com edição de vídeo porque um dos meus cursos, que infelizmente não concluí, foi Laboratório de Vídeo, que só concluí o primeiro nível, se não me engano. (...) Os dois níveis, o segundo e o terceiro, eram opcionais, mas eu só fiz o primeiro nível na altura, na altura quando fiz um curso de Laboratório de Vídeo, optei só pelo primeiro nível, que era o suficiente para mim, para aprender as bases. O programa que eu usava na altura era o Adobe Premiere Pro CS3.
3	Como escolheste o	Seguiu o guia	(P2) Além do... eu segui o guião, que tu enviaste. Segui tudo, que ajudou imenso.		

tema da tua história?	Pensou em vários temas e escolheu um	(P1) Basicamente, eu estava “não sei, o que é que hei de escolher?” e tal, e pensei em vários temas e pronto “bem, acho que este é capaz de ser engraçado”. (...) Eu estava lá a ver, eu li aquele guião, por acaso, e tinha lá poder ser uma história, poder ser nós a explicar qualquer coisa que gostássemos e não sei quê. Ainda cheguei a pensar... lá dizia para pensar num tema para cada e eu ainda cheguei a pensar nalguns temas baseado nisso, mas eu “acho que vai este, que é mesmo disto que quero falar”.		
	Pensou em alguns temas e juntou-os	(P2) Bem, não foi muito fácil... Mas depois consegui conciliar as duas coisas e acabei por aproveitar um texto que eu escrevi para a associação que fundei com a [amiga], sobre a minha experiência de descoberta do diagnóstico de autismo. E depois o que, portanto, o que é que levou à criação da... Explicar um bocadinho do processo, não é, de como é ter um diagnóstico de autismo em adulto, e depois do que é que isso leva, não é, nas escolhas depois na vida futura. Portanto... houve ali uma indecisão durante algum tempo sobre como é que eu, se eu abordaria a questão de como é que é descobrir o autismo, se eu abordaria a questão da associação, se eu abordaria a questão de ser empreendedora e ter criado um negócio próprio. Portanto, havia aqui três fatores. E depois acabei por conseguir juntar tudo.		

		Aproveitou um texto que já tinha escrito	(P2) E como, lá está, já tinha escrito um texto a falar um bocadinho da experiência de descoberta do autismo em adulto, acabei por aproveitar um pouco desse texto, depois acrescentei mais partes, não é, obviamente.		
		Pensou numa história central da sua vida	(P3) Bem, eu guiei-me um bocadinho pelo guião que forneceste, pelo PDF. E estava à procura de um tema central, e eu pensava um tema central que tivesse a ver com a minha vida podia ser o dia em que eu adquirir um emprego novo. (...) Eu estava a focar-me na parte de aquisição de empregos, digamos, de entrar no mercado de trabalho. Entrei no mercado de trabalho duas vezes, a primeira vez foi temporário, a segunda vez é para ficar. (...) Eu pensei primeiro mencionava que pensava que nunca iria ter um emprego porque era autista. E depois apercebi-me que afinal é possível um autista ter um emprego, que eu tive uma oportunidade de entrar no mercado de trabalho já há alguns anos atrás, pela primeira vez. É pá que isso foi temporário, fiquei triste. Encontrei um curso mas não foi a mesma coisa. Depois, quando veio o segundo emprego, quando fiquei como efetivo, aí é que mudou tudo. E foi uma felicidade enorme quando isso aconteceu. Eu achava que isso era um bom tema para o... para o vídeo, portanto esse foi escolhido.		



4	Contar uma história completa em 2 a 5 minutos pode ser um desafio. Como escolheste o que era mais importante na história?	Pensou no momento mais importante da história	<p>(P1) Basicamente, eu relembrei a história toda e lembrei-me aquilo que achava que tinha mais piada e o que era tipo o <i>core</i> da história, ou (sei lá como é que hei de explicar isto), o ponto fulcral da história.</p> <p>(P3) Eu foquei-me na maior conquista, naquilo que eu considero a maior conquista da minha vida, que foi o meu segundo emprego, onde estou agora como efetivo, que é uma coisa que nunca me tinha acontecido antes. Mas eu primeiro mencionei um bocadinho do mercado de trabalho onde eu entrei pela primeira vez, que era uma associação onde trabalhava antes. Depois saí de lá por outros motivos, e depois fui à procura de emprego. Entretanto, inscrevi-me num curso. Foi o que expliquei no vídeo também. Depois sim, vem a parte de aquisição de emprego, em que me encontrei como efetivo mais tarde. Como isso era uma grande conquista, achei que esse era um bom tema para a minha Digital Storytelling.</p>		
		Refletiu sobre a mensagem principal a transmitir	<p>(P2) Baseava-me nas perguntas que tu fizeste, obviamente, o que é que seria fulcral na minha história. O que é que seria, como <i>storytelling</i>, não é, qual era a mensagem que eu queria passar, não é, e o que é que era mais importante para o outro ouvir. Ou o que é que poderia inspirar o outro, não é, na verdade. E, e foi um bocado por aí que me baseei. (...) E, pronto, foi perceber também qual a mensagem que eu queria passar.</p>		

		Cortou partes desnecessárias	(P2) Pois, houve partes que tive que cortar. (...) E se calhar havia alguns detalhes que não eram tão necessários serem tão extensos e então acabei por excluir, e dar mais ênfase a aspetos mais importantes que eu queria passar na mensagem.		
5	Escreveste um guião para o vídeo?	(Não escreveu um guião)			
		Escreveu um guião		Escreveu um guião em papel	(P1) Escrevi, escrevi na minha sebenta. Escrevi à mão o guião mas depois, quando fui fazer a gravação, não fiz exatamente como lá estava. Mas escrevi. (P3) E também, pronto, eu não fiz um storyboard, mas fiz um guião em papel, claro. Quando já tinha pronto o que tinha a ler, escrevi o guião em letras de máquina, claro, em letras de imprensa, só mesmo para facilitar a leitura e para não me estar a atrapalhar com o que estava a escrever.
				Baseou-se num texto que tinha escrito previamente	(P2) E, portanto, como baseei-me naquele texto que eu já tinha escrito, acabei por dividi-lo e excluir partes do texto, depois acrescentar, e consegui fazer uma introdução, meio e fim, e escrevi, sim.
				Dividiu o texto em princípio, meio e fim	(P2) Escrevi, sim. Escrevi em três partes: introdução, meio e fim.
				Encontrou o tema central	(P3) O primeiro foi “encontrar o tema central”. Pensei no meu emprego novo. Foi esse.
				Apontou momentos importantes na história	(P3) O segundo era como criar a história, digamos, encontrar momentos como construir a história.

				Não sentiu dificuldades	(P2) Não, não. (P3) Escrivê-lo foi ligeiramente mais fácil, mas a maior dificuldade foi memorizar tudo o que tinha no guião enquanto não estava a olhar para ele.
				Sentiu dificuldade em transmitir a ideia por palavras	(P1) Acho que aí é um bocado puxado, porque depois nós temos de estar a pensar “o que é que vais estar mesmo a escrever ali”, porque imaginar a história é uma coisa, pôr em palavras é outra. Acho que isso é uma parte um bocadinho puxada, na minha opinião.
6 7	Como criaste as imagens/os clipes para o vídeo?  Como criaste o áudio para o vídeo?	Vídeos ou imagens gravados pelo próprio		Câmara digital	(P2) Portanto, filmei-me a falar, não é, várias vezes. (...) Foi uma câmara, uma câmara fotográfica e de filmar profissional que eu tenho. (P3) Foi através da gravação numa câmara digital que eu tenho aqui.
		Vídeos ou imagens retirados da internet		Sites recomendados pelo guia	(P1) E tinha lá aqueles sites de <i>stock</i> de imagens, e fui buscar imagens que tinham a ver com o que eu estava a contar. (...) É assim, de cor não sei, mas eram aqueles sites que estavam ali no guião. Eram três.
				YouTube	(P2) E depois foi acabar por juntar tudo no vídeo e depois fazer a parte inicial do genérico, ou a introdução, não é, dar aquele início com uma imagem que fui buscar ao YouTube, uma imagem em vídeo, não é, fui buscar ao YouTube (...)

				Pixabay	<p>(P3) Eu retirei daqueles sites que foram recomendados pelo guião, como por exemplo o <i>Pixabay</i> (...).</p> <p>No início, quando eu estava a pensar usar a taça de troféu, estava a pensar usar a taça de troféu dourado do símbolo do Playstation mas eu pensei “espera aí, a Sony tem os direitos de autor disto, portanto o melhor é usar uma taça de troféu normal”. Portanto descartei essa imagem e usei outra tirada do Pixabay, que foi essa que usei no vídeo. A que tem o número um. (...) Pronto, para proteger-me disso, eu tive que usar imagens, como é que se diz em inglês, “royalty free”, free de royalties, ou seja, livre de direitos de autor. (...)</p> <p>O que é que eu fiz? Recorri ao Pixabay, que foi a recomendação do guião</p>
		Imagens que já possuía		Logótipos	<p>(P2) (...) e depois os logótipos, tanto da associação como da minha marca. Pronto, já que falei neles, depois acabei por colocar as próprias imagens deles e, pronto. E como eu tenho isso tudo, isso foi fácil.</p>
		Áudio gravado pelo próprio		Microfone do computador	<p>(P1) É assim, eu primeiro gravei a narração (...) Ah, eu tenho aqui o microfone do computador e depois gravei. Acho que até foi mesmo com o próprio gravador de voz do Windows.</p>
		Músicas ou sons retirados da internet		YouTube	<p>(P2) Portanto, descarreguei do YouTube umas músicas para MP3 e depois importei para o Adobe Premiere.</p>

				Free Music Archive	(P3) (...) também recorri ao <i>Free Music Archive</i> (...) e também usei um outro que era o... era o Free Music Archive, sim, era esse mesmo. O Free Music Archive foi onde eu fui buscar as músicas.
				Free Sound Org	(P3) (...) e um que descobri por conta própria, que é o <i>Free Sound Org</i> , para os efeitos sonoros. (...) o Free Sound Org, esse foi o que eu encontrei por conta própria através do Google para poder tirar sons que não dependessem de direitos de autor
		Não usou músicas nem efeitos sonoros	(P1) Efeito sonoro? Não, só usei a narração mesmo, e as imagens.		
		Não sentiu dificuldades	(P1) Pronto, aí não tive tanta dificuldade.		
		Sentiu dificuldades		Dificuldade em gravar-se a si mesmo	(P2) Foi a parte se calhar mais difícil para mim, falar à vontade e estar perante uma câmara, que é algo que acaba... Pronto, foi a forma que eu escolhi, não é, de ser eu a aparecer. Mas... pronto, ainda não estou muito habituada... Embora não tenha público à minha frente, mas acabo por ficar nervosa com uma câmara à frente, não é, por questões de interação social e tudo, não é. Essa parte foi mais complicada, digamos assim.

				<p>Dificuldade em encontrar as imagens que queria</p>	<p>(P3) Algumas apareciam logo no topo da lista, mas eu estava a ver o resto da lista para ver se não havia nada melhor. Não havia, portanto usei aquelas. (...) A dificuldade foi em encontrar as músicas certas e as imagens certas também. Algumas estavam no topo mas havia outras que estavam mais abaixo e tive que andar à procura.</p>
				<p>Dificuldade em encontrar tempo livre para fazer as gravações</p>	<p>(P3) Sim, assim que o vídeo estava gravado finalmente consegui editar o vídeo. E gravei aquilo já a uma hora noturna, o que é que foi, mas foi a única hipótese que eu tive.</p>

				<p>Dificuldade em transmitir as emoções</p>	<p>(P3) Eu confesso que, não sei se é por eu ser autista ou por ser minha personalidade em si, não sou muito bom a transmitir emoções de forma espontânea a não ser quando elas acontecem mesmo. A fingir que sinto emoções é mais difícil. (...) É muito mais difícil para mim, mas pronto, por isso é que eu mantive a cara na maior parte das vezes no mesmo tom, no mesmo estado. Porque às vezes eu esqueço-me de... às vezes eu esqueço-me de transmitir emoções quando estou a começar a senti-las, ou quando estou a fingir que estou a senti-las. Mas quando estou a senti-las mesmo intensivamente, aí já não há dificuldade em me expressar. Mas pronto, foi isso, e para ajudar na transmissão de emoções eu recorri às músicas e à combinação com a cor, que é o azul e o amarelo que eu usei no vídeo.</p>
				<p>Dificuldade em encontrar músicas adequadas</p>	<p>(P3) Não foi fácil de encontrar, porque mesmo pesquisando em inglês as músicas, eu tive que ouvir cada uma delas para certificar-me que se adequava ao que queria, e não se adequava. A maior parte delas não, mas foi só na última tentativa que eu descobri “ OK, esta é a música que eu quero, fica comigo. As outras vou apagar.”</p>

				<p>Dificuldade em memorizar o guião</p> <p>(P3) Que eu primeiro estava a ensaiar sem... olhando para o guião. Mas depois tentei ensaiar mais uma vez, sem olhar para o guião, até que finalmente decidi gravar não olhando para o guião, lembrando-me das palavras. E houve vezes que me enganei e tive de apagar o vídeo e tentar gravar outra vez, com a câmara digital com a bateria no máximo.</p> <p>(...)</p> <p>Escrevê-lo foi ligeiramente mais fácil, mas a maior dificuldade foi memorizar tudo o que tinha no guião enquanto não estava a olhar para ele. Que eu primeiro estava a ler o guião olhando para ele. Mas depois até memorizar o guião, fingindo que estava a ser gravado, neste caso não gravando nada, para melhor estar preparado quando fosse a gravação. Ao início estava a correr bem, mas depois houve ali palavras que me atrapalhei e eu tive que tentar várias vezes, no mínimo cinco vezes, para conseguir aquilo certo.</p> <p>(...)</p> <p>Bom, a maior dificuldade que tive foi memorizar o guião todo na cabeça. Essa já tinha mencionado, mas pronto, continua a ser a principal dificuldade, foi mesmo memorizar o guião todo, daí a razão pela qual eu tive que recorrer ao improviso nalgumas palavras. A maior parte foi memorizada mas a menor parte foi esquecida. Então recorri ao improviso nalgumas palavras que eu disse.</p> <p>(...)</p> <p>Houve partes que eu improvisei porque não me lembrava do texto a cem por cento, mas houve grande parte que eu memorizei. O resto eu tive que improvisar porque não me lembrava das palavras que tinha escrito no guião, que eu</p>
--	--	--	--	--



					<p>próprio escrevi. (...) E só na última tentativa, que não me lembro bem, eu não contei a tentativas todas, devia ter gravado os takes e não lembrei. Ou melhor, gravei os takes, mas eu apaguei cada um deles porque a máquina não tem espaço para todos. Que é uma máquina que só grava meia hora de vídeo, no máximo, portanto não teve espaço para todos os takes. Quer dizer, por acaso até teria, fazendo as contas, mas eu decidi que o melhor era apagar os takes e tentar de novo. (...) Houve também aquelas tentativas dos takes que tinha feito no início, cinco vezes no mínimo, e isso eu tive que apagar os takes todos. E depois tentei outra vez, gravando o take final.</p>
--	--	--	--	--	--

8	Fizeste um storyboard para o vídeo?	Não fez um storyboard	(P1) Acho que não, eu só pus mesmo, quando fui fazer a edição do vídeo, só meti mesmo a narração e juntei as imagens. Acho que não fiz nenhum storyboard. "(P3) O storyboard pelos vistos não fez falta, porque ia dar-me ao trabalho de criar outro storyboard para além do guião que fiz. Portanto, fiz só o guião. (...) Senti alguma dificuldade em seguir todos os passos do guião, por exemplo, não fiz o storyboard, mas eu depois descobri que afinal não era necessário, o guião é que era mais necessário do que o storyboard."		
		Fez um storyboard (mas não foi útil)	(P2) Ah, desenhar? Fiz, fiz, só que depois, como era eu a falar... Não (...) Não foi... acho que nem sequer utilizei. (...) Sim, comecei por fazer e desenhar, mas depois optei, como vou ser eu a falar, não vale a pena estar aqui eu a desenhar sempre a mim.		
9	Como editaste o vídeo?	Converteu ficheiros de vídeo para outro formato	(P3)Tive de convertê-lo, porque o formato original em AVI não dava para o editor de vídeos, portanto tive que converter o vídeo. Felizmente eu tenho um conversor de vídeos, não há problema.		

		<p>Juntou as imagens e o áudio no editor de vídeo</p>	<p>(P1) Basicamente... já tinha explicado, meti a narração, depois meti as imagens no editor de vídeo, e depois adaptei as imagens conforme o momento da narração. E depois, aí fiz a sobreposição e, à medida que eu ia falando, iam aparecendo imagens, aquelas imagens dos bancos de imagens a relatar o que estava a dizer, e acho que isso deu ainda mais piada à história. (...) Basicamente... já tinha explicado, meti a narração, depois meti as imagens no editor de vídeo, e depois adaptei as imagens conforme o momento da narração. Por exemplo, eu falo num carrinho de compras durante a minha história e, quando falo no carrinho de compras, aparecia um carrinho de compras. Ou, por exemplo, quando aparecia a falar de alguém que estava a andar com aquele carrinho de compras, tinha uma imagem de uma pessoa dentro do carrinho de compras a ser empurrado por outra, esse tipo de imagens. (P2) E, portanto, fui buscar os vários takes, não é, que fiz sobre, do meu diálogo. E pronto, foi depois uma questão de edição, de colocar tudo na barra de edição do vídeo e, pronto, e cortar aqui, e colocar ali, e juntar tudo... e, pronto. (P3) Até pus lá imagens adicionais. Pus lá imagens, como por exemplo uma taça de número um, um cavaleiro a representar a conquista e duas pessoas a saltar de alegria, pronto, é o exemplo. (...) Depois de convertê-lo, pus o vídeo ali na totalidade e tive que cortar as partes que não interessavam, que havia partes em que eu</p>		
--	--	---	--	--	--

			<p>estava a desligar a câmara, por exemplo, essa parte tive que cortar. A parte em que me estava a sentar também cortei. Pronto, e... e também havia partes em que eu... Havia partes em que eu simplesmente tinha dito palavras que não eram o que estava no guião, ou que não exatamente o que me lembrava, portanto essas aí eu apaguei.</p> <p>(...)</p> <p>Pronto, e a editar o vídeo, pronto, fui juntando as imagens, pondo-as no sítio certo. Tive de dividir o vídeo para pô-las no sítio certo.</p> <p>(...)</p> <p>E aquelas imagens do troféu, das pessoas a saltar de alegria e também do cavaleiro a representar a conquista, eu fui buscar ao Pixabay. E depois pus aí no vídeo."</p>		
--	--	--	--	--	--

		<p>Acrescentou músicas/efeitos sonoros</p>	<p>(P2) A minha ideia foi, então, de colocar uma música em cada parte. E acho que isso ajudou, mesmo na própria interpretação do outro, na mensagem.</p> <p>(...)</p> <p>Utilizei o Adobe Premiere para fazer o vídeo e depois vi os <i>frames</i> da música que batiam certo com aquilo, com a mensagem que eu estava a falar. E depois foi só agilizar ali na questão da edição.</p> <p>(P3) Sim, cortar, colar a música dá para pôr enquanto o vídeo está a ser editado, sim. (...)</p> <p>Tentei meter minha voz no máximo, para se ouvir melhor. Mesmo assim não foi fácil, aquilo não se ouvia muito bem. Por isso é que eu tive de dividir a música nalgumas vezes.</p>		
--	--	--	--	--	--

		<p>Aplicou filtros, transições e efeitos especiais</p>	<p>(P2) E colocar um efeito entre a primeira parte para a segunda, e da segunda para a terceira, um efeito na transição do vídeo.  "(P3) E quanto àquilo de transmitir emoções, pronto, eu usei várias cores. Por exemplo, quando eu pus a tinta azul em cima de (não foi tinta literalmente), quando pus a cor azul por cima do ecrã, era sinal de um momento triste, por isso mesmo que o ecrã estava azul. Depois o momento triste parou e a cor azul desapareceu. Depois fiz o efeito de desfolhar a página para uma nova etapa na vida, por isso é que o ecrã ficou amarelo, porque era uma etapa alegre. Por isso é que o ecrã estava amarelo, para representar alegria. E as cores azul a representar a tristeza e amarelo a representar alegria, pronto, não vou mentir, baseei-me no filme Divertida-Mente, ou Inside Out da Disney Pixar. (...) E adicionei os efeitos especiais que já conhecia, como por exemplo, o Page Curl, que aquele de virar a página quando o ecrã fica amarelo, por exemplo. Aquele dos confettis só pode ser colocado quando o vídeo já está finalizado. Os efeitos especiais como confettis e por aí fora só se pode pôr quando o vídeo está terminado. Só se pode pôr no final.  (...)  E também, pronto, eu para descrever melhor, ou ilustrar melhor as emoções, achei melhor usar as cores por cima do ecrã onde estava a aparecer. O azul para a tristeza, o amarelo para a alegria.  (...)</p>		
--	--	--	--	--	--

			<p>A segunda coisa que eu disse, que eu me lembro de ter dito, foi que eu consegui encontrar imagens que eu queria, como por exemplo, procurei um ecrã amarelo e um ecrã azul, e depois usei o efeito do Hue, que é o efeito de transparecer uma imagem, neste caso era o ecrã azul, o ecrã amarelo, que era para poder pôr em cima da imagem onde eu estava a aparecer, para transmitir uma emoção. O azul para a tristeza e o amarelo para a alegria, como tinha mencionado antes, que foi baseado no Divertidamente. Também já tinha mencionado.</p>		
		Programas de		Sony Vegas	(P1) Usei o Sony Vegas.

		edição utilizados		Adobe Premiere	(P2) Portanto, foi através do Adobe Premiere, nessa ferramenta de edição de vídeo.
				HD Movie Maker Pro	(P3) Eu agora uso um diferente, o programa que eu usei para esta edição de vídeo foi o HD Movie Maker Pro. (...) Editei graças a um programa que eu já tinha comprado antes, que é o <i>HD Movie Maker Pro</i> , que eu já tinha mencionado antes, mas vou mencionar outra vez. <i>HD Movie Maker Pro</i> é um programa de edição de vídeos que pode ser comprado através da... na <i>Microsoft Store</i> para qualquer computador, que seja <i>Windows</i> , claro. Não sei se funciona com os Macintosh ou não, mas pelo menos com o <i>Windows</i> funciona de certeza, que eu sei. Aquilo compra-se, depois pode-se editar vídeos. Só se compra uma vez, aquilo nem é preciso pagar uma licença, só pagar uma vez, aquilo fica teu para sempre. (...) E depois o que acontece é que, pronto, pode-se fazer edição de vídeos mais avançada do que com os programas de edição de vídeo gratuitos que estão disponíveis lá. Aquilo não tem grande probabilidade de crashar, não tem grande probabilidade de ir abaixo.
		Não sentiu dificuldades	(P1) Editar o vídeo foi na boa porque eu já tenho alguma experiência a editar vídeos.		



		Sentiu dificuldades		Dificuldade com técnicas de edição mais avançadas	(P2) Algumas questões técnicas que eu já não me lembrava de como é que se faziam, sim, e tive que ir ver ao Google. Tive que ir ver ao Google como é que se faziam, e... Basicamente, é mesmo a nível técnico. Porque, por exemplo, o <i>frame</i> aparece sempre a preto por autodefinição, que é uma coisa básica, mas eu queria pôr aquilo branco, não queria preto e andava lá à procura, e tive que ir ao Google pesquisar como é que eu metia o <i>frame</i> branco, queria mudar aquilo de cor e não conseguia, uma coisa tão básica. Depois, pronto, acabei por perceber, que era básico e... mas pronto, tive que ir ao Google.
				Dificuldade em encontrar tempo para editar	(P3) A editar o vídeo, sim, senti dificuldade, mas felizmente eu consegui acabar o vídeo antes do dia acabar, e depois enviei o vídeo, claro, quando já estava terminado. Estava a desesperar de nem conseguir terminar a edição e consegui. (...) Consegui. Foi preciso trabalho árduo mas eu consegui, que eu estive à procura de meios para poder editar o vídeo como deve ser e felizmente consegui.
10	Alguém te ajudou	(Ninguém ajudou)			
	nalguma parte do processo	Alguém ajudou		Irmãos	(P1) Foram os meus irmãos porque foram aqueles a quem eu mostrei o vídeo.

	de criação do vídeo?			Namorado/a	(P2) Ah, sim, sim. Tive ajuda, sim. Tive ajuda, sim. (...) Portanto, foi o [namorado], que é o meu atual namorado. (P3) Ah, esta parte é que eu não mencionei ainda. Na verdade, a minha namorada deu-me alguma recomendação de músicas que eu podia ter usado para poder pôr no vídeo.
				Ajuda na revisão	(P1) Ajudaram só foi na revisão, quando depois mostrei o vídeo no fim. Foi quando o meu irmão disse que se notava muito o meu sotaque de Braga. Mas eu para isso não posso fazer nada.
				Ajuda com opiniões	(P1) Sim, mas a opinião que eles deram é que estava muito engraçado e está bem editado. (P2) E acabou por ser uma pessoa que lhe fui mostrando, e foi dizer-me “olha, está fixe”, ou “não está fixe”, pronto.
				Recomendações de músicas	(P2) Indicou-me uma das músicas também, ele foi o que me indicou uma das músicas, as outras duas fui eu, mas ele indicou-me uma das músicas, que disse “olha, eu acho que já estou aqui a pensar na música que era perfeita para aqui”. E pronto. (P3) Na verdade, a minha namorada deu-me alguma recomendação de músicas que eu podia ter usado para poder pôr no vídeo. (...) E desaconselhou-me algumas, pronto. O resto tive de ser eu a fazer. (...) Pronto, foi isso. Ela ajudou-me na recomendação das músicas. O resto fui eu que escolhi.
11	Depois de ficar pronto,	(Não partilhou)		(Não tenciona partilhar)	

	partilhaste o teu vídeo com alguém?	Partilhou		(Tenciona partilhar)	
				Partilhou com os irmãos	(P1) Foi com os meus irmãos. Basicamente, não quis estar a mostrar para toda a gente.
				Partilhou com a mãe	(P3) E mostrei à minha mãe também, para ela ver como é que ficou. Ela foi a primeira pessoa a ver o vídeo, quando já estava terminado, e ela gostou.
				Vídeo público na internet	(P2) Sim, partilhei nas minhas redes sociais, com toda a gente! (...) Partilhei na internet, não é, o público em geral.
				Colocou no YouTube	(P1) Meti no YouTube, mas está em privado. Só quem tem o link é que vê aquilo. (P2) Portanto, primeiro, coloquei aquilo no YouTube, no meu canal de YouTube, na minha página (...)
				Colocou no Facebook	(P2) (...) partilhei no Facebook (...) (P3) Bom, partilhei o vídeo num grupo específico do Facebook, foi só isso que eu fiz. (...) E as pessoas que viram o vídeo no Facebook, num grupo específico do Facebook, adoraram aquilo e deram-me os parabéns pela edição. (...) Mas eu é que não me sinto à vontade em partilhar este vídeo com qualquer um, que a minha cara aparece nele, portanto partilho só naqueles sítios onde me sinto mais à vontade.
			Colocou no Instagram	(P2) (...) e no Instagram.	
12	No início da investigação foi apresentado	(Não seguiu os passos)		(Motivo)	
				(Motivo)	
				(Motivo)	

um conjunto de 7 passos que podem ser usados para criar pequenos vídeos. Seguiste esses passos?	Seguiu a maioria dos passos	(P1) Eu segui mais ou menos os passos, mas tenho uma coisa a apontar. Eu achei um bocado difícil, por escrito, compreender o conceito. (P2) Segui. Segui tudo. (P3) Segui a maior parte dos passos que estavam no guião, mas a menor parte não segui. Por exemplo, eu não criei o storyboard para editar o vídeo. (...) E, pelos vistos, não foi preciso. Eu consegui editar o vídeo mesmo assim.	(Não foram úteis)	
			Foram úteis	(P2) Responder às perguntas foi o que mais me ajudou. (...) Bastante, sim, bastante. E acho que vão ser a nível futuro, acho que vou utilizar, continuar a utilizar. (P3) A maior parte deles foram úteis, sim. Aquilo de transmitir emoções, pronto, eu transmiti aquilo à minha maneira mas foi uma ajuda. O tema central, escolhi o emprego. E também, a parte da partilha, pronto, partilhei só num grupo de Facebook, mais nada.
	(Não sentiu dificuldades)			

		Sentiu dificuldades		<p>Dificuldade em entender o conceito (conceitos muito vagos)</p> <p>(P1) Eu achei um bocado difícil, por escrito, compreender o conceito. Porque eu tive que ir ao YouTube procurar o que é uma <i>Digital Story</i> para ter a certeza que era aquilo que estavam a pedir. E depois aí eu percebi mesmo o que é que era. Porque, o que estou a dizer é que, se calhar mesmo eu enquanto autista, dizerem-me tipo que “é o que tu quiseres”, e não sei quê, não me ajuda muito isso, porque convém que sejam muito específicos. E eu também gosto que me mostrem as coisas por imagens, ou seja, que me mostrem mesmo, por exemplo, storyboards para me ajudar. Porque para mim, escrever aquilo, dizer “pode ser aquilo que tu quiseres” e não sei quê, que “é a tua história”, isso é muito vago, pode ser imensa coisa. (...) Lá está, foi naquela parte de juntar as imagens. Eu ao início fiquei: o que quer dizer “juntar as imagens”? Depois é que eu percebi que era, realmente, pegar em imagens e juntar, que foi o que eu fiz mais tarde. Mas, pronto, o que estou a dizer é que o conceito, pelo menos o que achei para mim é que era um bocadinho vago, e que têm que ser um bocado específicos para mim. Mas isso também acho que pode ser uma coisa muito pessoal, não sei.</p>
				<p>Dificuldade em escolher o tema</p> <p>(P2) Sim, o passo mais difícil foi mesmo escolher o tema. Foi escolher o que é que eu haveria de falar, foi esse realmente... pronto.</p>

				Sentiu dificuldade em transmitir emoções na história	(P3) A parte que eu senti dificuldade no guião, além do storyboard que eu não cheguei a criar, foi também como transmitir as emoções, porque a minha cara ficou na maior parte das vezes no mesmo estado durante o vídeo, que eu reparei. Estive a visionar o vídeo outra vez, só para ter a certeza, e de facto é verdade, sim. Só que eu não sou muito bom a transmitir emoções quando não estou a senti-las. Mas pelo menos eu tento.
13	Ficaste satisfeito com o resultado final do vídeo?	(Não ficou satisfeito)		(Motivo)	
				(Motivo)	
				(Motivo)	
		Ficou satisfeito		Alcançou o objetivo que tinha traçado	(P1) Sim, eu, no final fiquei até, lá está, ri-me um bocadinho. A minha intenção era aquilo dar para rir.
				Recebeu respostas positivas do público	(P2) Recebi feedbacks espetaculares e, de certa forma, embora tenha feito isto no âmbito da tua tese, acabei por receber mensagens espetaculares e mesmo de pessoas autistas a pedirem ajuda e a partilharem também a sua condição e as suas dificuldades, ou a agradecer, pronto. E isso para mim, acabou por... "OK, passei a mensagem que queria", não é. Isso é bom.

				Sentiu-se realizado	(P3) Quando vi o resultado final, fiquei bastante satisfeito, sim, de tal maneira que me senti em pulgas para mostrar a algumas pessoas de confiança, nomeadamente, a minha mãe, a minha namorada e também o grupo de <i>Facebook</i> onde pus o vídeo. (...) A mesma coisa que senti quando alcancei pela segunda vez a minha posição homologada no mercado de trabalho, ou seja, quando atingi um patamar no meu segundo emprego, eu senti-me um conquistador. Pronto, senti-me vitorioso por conseguir fazer o vídeo. (...) Depois do vídeo estar finalizado, senti-me um vitorioso, um conquistador, e por isso decidi partilhar com as pessoas que achava que podiam vê-lo.
14	Gostarias de criar mais vídeos a contar histórias pessoais?	(Não quer criar mais vídeos)		(Motivo)	
				(Motivo)	
				(Motivo)	
		Interesse em criar mais vídeos		Vantagem de não ter de mostrar a cara	(P1) Acho que não me importava. Até gostei, até gosto deste estilo de contar os vídeos porque não mostra a minha cara.
				Oportunidade para entreter	(P1) E dá para rir porque são imagens um bocado parvas, mas têm a ver. E eu acho que isso até chama a atenção da pessoa que está a ver, acho que até nem é uma má ideia.

				Foi um desafio positivo	<p>(P2) Sim. Sim, acho que agora foi... Para mim isto foi um desafio enorme, não é, como deves calcular, expor-me assim. Nunca falei de algo tão pessoal. Foi a primeira vez, nunca me expus tanto sobre a minha vida pessoal, mas agora... Isto foi um verdadeiro desafio, não é, para mim, enquanto autista. E agora, pronto, agora acho que já foi um passo bastante importante e agora já estou mais, enfim, digamos, encaminhada, não é, e mais segura, não sei, mais... pronto. Como temos o guião, acaba sempre por nos ajudar muito.</p> <p>(P3) Para dizer a verdade, não querendo mentir, sim, eu gostaria de criar mais. Não sei bem como, mas gostaria de criar mais vídeos a contar umas histórias minhas, uns que fossem convenientes, claro, como é óbvio. Mas, seja como for, não tinha pensado nisto antes, mas depois de criar este vídeo fiquei com vontade de fazer mais, desde que não sejam demasiado compridos, claro.</p>
15	Se voltasses a criar outro vídeo deste tipo, mudarias alguma coisa no processo de criação?	(Não mudaria nada)			
		Faria algumas coisas de forma diferente		Escreveria o guião no computador	(P1) Provavelmente faria o guião no computador e não a escrever mesmo no meu caderno.
				Melhoraria a qualidade da gravação de som	(P1) E se calhar usaria mais softwares porque o meu microfone tem algum ruído. Só percebi isso depois.



				Talvez usaria mais imagens	(P2) É assim, não sei se como fui eu a falar, não sei se as pessoas gostam de... lá está, depois tem a ver um bocado com perceber às vezes as outras pessoas, não é, mas... Não sei se, ou colocar mais imagens em vez de ser só eu a falar, não sei se poderá criar alguma diferença ou não. Mas, não sei, não me estou a ver a fazer isso, só me estou a ver a ser mesmo eu a falar, penso que é para mim a forma mais... embora seja difícil para mim, é a forma mais fácil de conseguir expor, não é, o que eu quero dizer, a mensagem que quero passar.
				Melhoraria a edição	(P3) Eu reparei que eu podia ter prolongado o ecrã de introdução enquanto as bolhas estavam a saltar, enquanto as bolhas de sabão estavam a subir. Eu reparei quando o vídeo começou, as bolhas ainda estavam a aparecer quando a minha cara já estava a aparecer. Eu podia ter prolongado a introdução para aquilo não estar a interferir.
				Melhoraria a narração	(P3) E a segunda coisa é que eu podia ter controlado melhor a tendência para gaguejar, que é uma coisa que me acontece muitas vezes. (...) Mas isso só aconteceu uma vez no vídeo, acho eu, que eu me lembre. Mesmo assim, podia ter controlado.
		Seguiria alguns dos passos do guia	(P1) Sim, aquela parte de ir aos sites de imagens e assim, acho que até é um bom passo. (...) E aquela parte mesmo de fazer a edição, de como pôr os efeitos e tal.		

		(Não tem recomendações de melhoria)			
		Recomendações de melhoria		Ser mais específico	<p>(P1) Porque, o que estou a dizer é que, se calhar mesmo eu enquanto autista, dizerem-me tipo que “é o que tu quiseres”, e não sei quê, não me ajuda muito isso, porque convém que sejam muito específicos. (...) Mas, pronto, o que estou a dizer é que o conceito, pelo menos o que achei para mim é que era um bocadinho vago, e que têm que ser um bocado específicos para mim. Mas isso também acho que pode ser uma coisa muito pessoal, não sei.</p> <p>(P2) É assim, às vezes para autistas é, como não tem tema, pode haver um bocadinho de dispersão e às vezes os autistas precisam de que se diga “mas OK, é sobre de que é”. São mais, não é taxativos mas, não é essa a palavra certa, mas... Às vezes acabam... essa pode ser uma dificuldade para autistas, não ter um tema específico. Embora dê asas à criatividade, não é, mas para autistas essa se calhar é a parte mais complicada, que é “OK, mas para onde é que eu vou?” (...) Porque a questão do autismo às vezes está muito... tem que ser assim tudo literal, não é, e... pronto.</p>

				Mostrar exemplos	(P1) E eu também gosto que me mostrem as coisas por imagens, ou seja, que me mostrem mesmo, por exemplo, storyboards para me ajudar. Porque para mim, escrever aquilo, dizer “pode ser aquilo que tu quiseres” e não sei quê, que “é a tua história”, isso é muito vago, pode ser imensa coisa.
				Storyboard poderá não ser necessário	(P3) Pelo menos alguns, alguns dos passos eu seguiria, mas o storyboard por agora não vejo necessidade. Não quer dizer que não faça falta, mas pelos vistos, para este vídeo não foi necessário, que eu consegui criar o vídeo, mesmo sem storyboard. (...) O modelo de storyboard é que eu estou a questionar se realmente é necessário ou não. Ajuda, mas revelou não ser necessário para este caso.
16	Depois desta experiência, terias alguma recomendação para alguém que quisesse fazer um pequeno vídeo a contar uma história pessoal?	Não tem recomendações	(P2) Alguma recomendação? Penso que não. De momento não me vem assim nada de memória.		
		Tem recomendações		Ver exemplos de outras Digital Stories	(P1) A recomendação era, lá está, ir ver exemplos de histórias para perceberes concretamente o que te pedem, porque se calhar o guião, como aquilo é um bocado aberto, é um bocado vago, talvez possa confundir um bocado. Mas isso é o que diria se calhar a uma pessoa autista.
				Ter confiança	(P3) O que eu recomendaria era encher-se de confiança (...)
				Escolher um tema positivo	(P3) (...) procurar um tema central que tem sido muito positivo na vida e fazer uma história que se baseasse nisso.

				Usar as ferramentas adequadas	(P3) E, é claro, ter as ferramentas ou os utensílios todos necessários para criar o vídeo, nem que seja uma câmara digital, como eu usei, em vez do telemóvel. Usei a câmara digital porque a minha câmara digital, além de ter melhor qualidade de imagem e som, também tem um tripé, que é uma coisa que o meu telemóvel infelizmente não tem.
17	Tens mais alguma observação que gostarias de fazer sobre esta experiência?	Não tem mais observações	(P1) Acho que não, eu acho que já disse o que tinha a dizer.		
		Tem observações		Felicidade por investigação na área do autismo	(P2) Não, a não ser agradecer-te a ti por partilhares connosco, por expores esse teu desafio. Para já e agradecer também pelo tema da tua tese de mestrado e focares-te nas pessoas autistas. Acho que é incrível e ainda bem que está a ser estudado e investigado.
				Gostou do desafio	(P2) E, portanto, agradecer também por esse desafio a título pessoal, porque para mim foi... impulsionaste-me a conseguir estar mais à vontade e a conseguir expor-me, de certa maneira. E, portanto, só tenho a agradecer, mais nada.
A experiência foi positiva	(P3) Observação? Eu diria que foi uma experiência positiva. Fazer vídeos é uma coisa que já faço há muito tempo, mas fazer vídeos com a minha cara é raro eu fazer, porque eu não gosto de me expor tanto, mas desta vez eu optei por fazê-lo. E por isso as pessoas gostaram.				