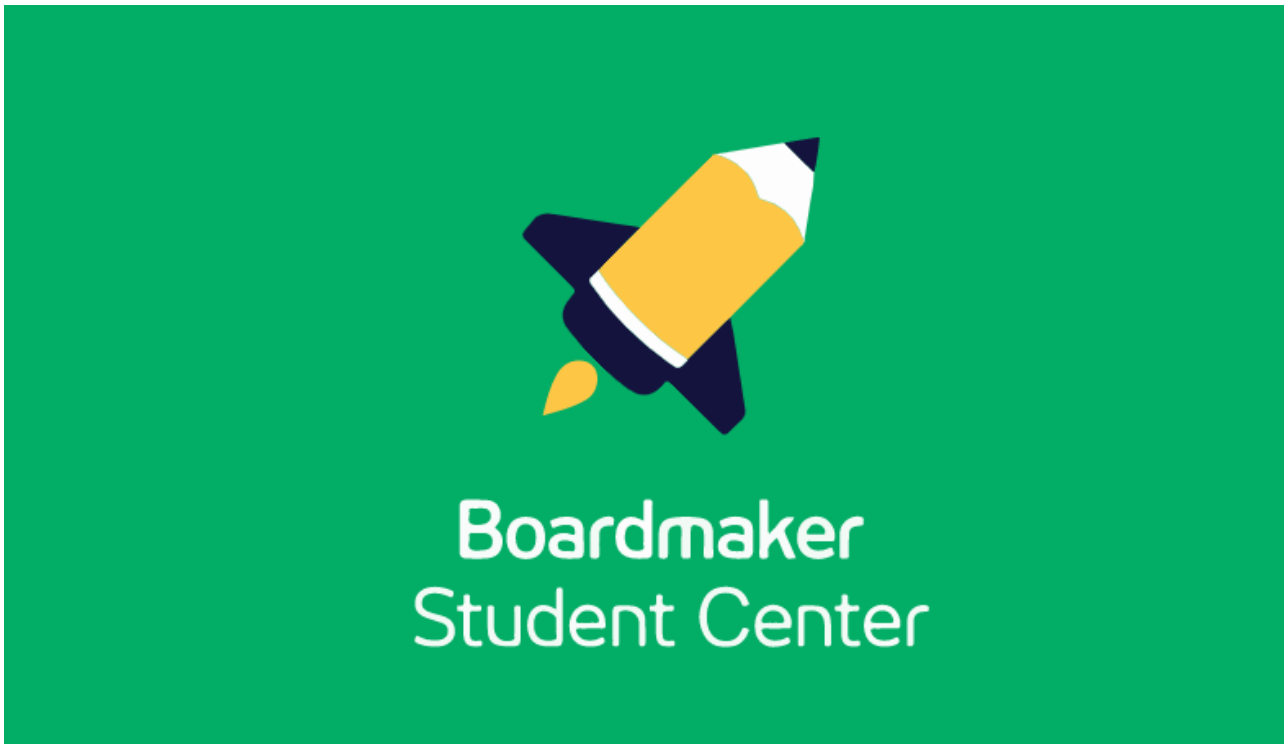
Boardmaker 7 Student Center
Manuel de lutilisateur



tobii dynavox

Manuel de lutilisateur Boardmaker 7 Student Center

Version 1.0
11/2020
Tous droits réservés
Copyright © Tobii AB (publ)

Il est interdit de reproduire toute partie de ce document, de stocker des données qui en sont issues, ou de les transmettre sous quelque forme que ce soit (électronique, photocopie, enregistrement, ou autre) sans permission préalable écrite de l'éditeur.

La protection du copyright concerne toutes les formes, sujets, contenus et matériaux soumis au copyright, ainsi que les informations autorisées par l'autorité statuaire ou judiciaire, et les cas cités ci-après, y compris sans limitation, les matériaux générés par les programmes du logiciel qui sont affichés à l'écran tels que les fenêtres, les menus, etc.

Les informations du présent document sont la propriété de Tobii Dynavox. Toute reproduction, totale ou partielle, sans l'autorisation écrite préalable de Tobii Dynavox est interdite.

Les produits répertoriés dans ce document peuvent correspondre à des marques et/ou des marques déposées par leurs propriétaires respectifs. L'éditeur et l'auteur ne revendiquent aucune de ces marques.

Bien que toutes les précautions aient été prises lors de la préparation de ce document, l'éditeur et l'auteur ne pourront être tenus responsables pour toute erreur ou omission, ou pour les dommages entraînés par l'utilisation des informations contenues dans ce document, ou par l'utilisation des programmes et du code source qui peuvent l'accompagner. En aucun cas l'éditeur et l'auteur ne pourront être tenus responsable en cas de perte de profits ou tout autre dommage commercial résultant, directement ou indirectement, de ce document.

Le contenu est susceptible d'être modifié sans avertissement préalable.

Veuillez consulter le site web de Tobii Dynavox
www.TobiiDynavox.com pour les versions mises à jour de ce document.

Coordonnées :

Tobii Dynavox AB
Karlsrovagen 2D
182 53 Danderyd
Suède

+46 8 663 69 90

Tobii Dynavox LLC
2100 Wharton Street, Suite 400
Pittsburgh, PA 15203
États-Unis

+1-800-344-1778

Table des matières

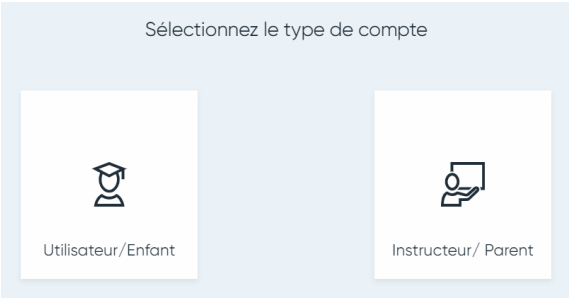
1 Démarrer 4
1.1 Introduction 4
1.2 Connexion de l'élève 4
1.3 Connexion de l'instructeur 4
1.4 Le tableau de bord 5
1.4.1 Tableau de bord — Écran de l'élève 5
1.4.2 Tableau de bord — Écran de l'instructeur 6
2 Lancer les activités 9
2.1 Mode lecture 9
2.2 Utilisation par l'élève et suivi de l'utilisation 9
3 Paramètres utilisateur 11
3.1 Paramètres Système 11
3.2 Moyen d'accès 11
3.2.1 Appui simple 11
3.2.2 Appuyer pour sélectionner 11
3.2.3 Relâcher pour sélectionner 12
3.2.4 Défilement 12
3.2.5 Pause de la souris 13
3.2.6 Gaze Interaction 13
3.3 Synthèse vocale 13
3.4 Interface 14

1 Démarrer

1.1 Introduction

Bienvenue dans Boardmaker 7 Student Center ! Boardmaker 7 Student Center permet aux élèves d'accéder aux activités Boardmaker qui leur sont attribuées à partir de n'importe quel dispositif compatible, en classe, à la maison ou en déplacement. Les instructeurs peuvent se connecter pour lancer n'importe quelle activité présente dans leur liste de lecture, afficher et consulter les listes d'activités attribuées à l'élève et modifier les paramètres pour l'un de leurs élèves ou eux-mêmes.

Connectez-vous pour commencer à explorer et lancer des activités !



Pour obtenir de l'aide sur la façon de modifier la langue d'affichage, consultez la section *3.1 Paramètres Système*.

1.2 Connexion de l'élève

1. Lancez Boardmaker 7 Student Center.
2. Sélectionnez le bouton **Menu**.
3. Sélectionnez **Se connecter**.
4. Sélectionnez **Élève/ Enfant**.
5. Si vous avez reçu un code QR de connexion de la part de l'instructeur de votre enfant, placez-le devant la caméra de votre dispositif pour le scanner et vous connecter.
   Si vous n'avez pas de code QR, sélectionnez **Connexion manuelle**, puis saisissez le nom d'utilisateur, l'identifiant d'institution et le mot de passe de l'élève.

   Les champs de connexion sont sensibles à la casse.

   Les informations de connexion de l'élève sont créées par l'instructeur. Si vous n'avez pas ces informations ou devez les modifier, contactez l'instructeur.

1.3 Connexion de l'instructeur

1. Lancez Boardmaker 7 Student Center.
2. Sélectionnez le bouton **Menu**.
3. Sélectionnez **Se connecter**.
4. Sélectionnez **Instructeur/ Parent**. La page de connexion Authentification SSO de Tobii Dynavox s'ouvre dans votre navigateur Web.
5. Connectez-vous à l'aide des informations d'identification de votre compte Tobii Dynavox.
6. Retournez à l'application Boardmaker 7 Student Center. Vous êtes maintenant connecté

1.4 Le tableau de bord

Le tableau de bord constitue votre plateforme principale. Les élèves peuvent parcourir et lancer les activités gratuites qui se trouvent dans le Centre d'activités et celles attribuées par un instructeur dans Activités attribuées. Les instructeurs utilisent le tableau de bord pour accéder à l'ensemble de leur liste d'activités et voir les activités attribuées à chaque élève dans leur classe.

1.4.1 Tableau de bord — Écran de l'élève

Le tableau de bord de l'élève contient deux sections principales — **Centres d'activités** et **Activités attribuées**.

Centre d'activités contient des activités organisées par dossiers qui peuvent être lancées à tout moment. Il vous suffit de sélectionner un dossier, puis une activité que vous souhaitez lancer.

Les jeux d'accès sont une façon amusante pour les élèves de se familiariser avec un nouveau moyen d'accès.

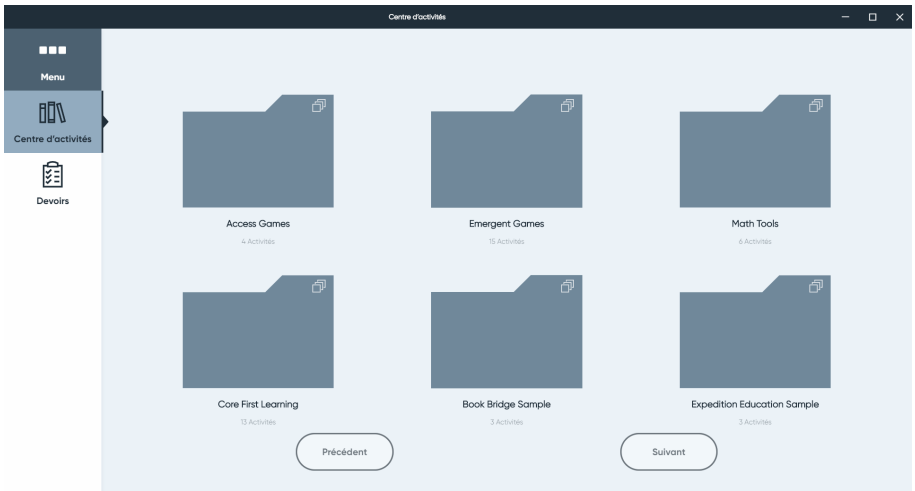


Figure 1.1 Tableau de bord de l'élève - Centre d'activités

La section **Activités attribuées** contient les activités spécifiquement attribuées à l'élève par son instructeur. Pour lancer une activité, il faut d'abord la télécharger sur votre dispositif. Consultez la section *2 Lancer les activités*.

Si l'instructeur n'a pas attribué d'activité, la section Activités attribuées sera vide.

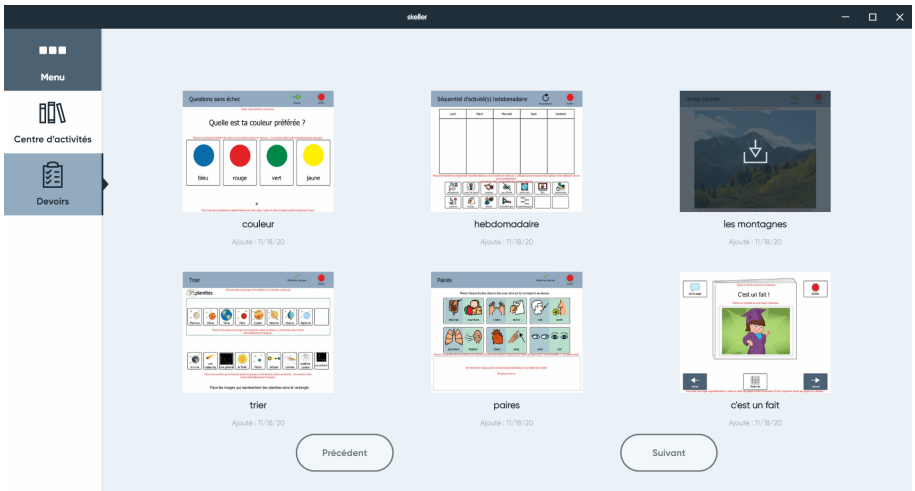


Figure 1.2 Tableau de bord de l'élève — Activités attribuées

1.4.2 Tableau de bord — Écran de l'instructeur

Le tableau de bord de l'instructeur contient deux sections principales : **Centre d'activités** (pour tous les types de compte) et **Salle de classe** (pour les utilisateurs disposant d'un compte professionnel ou académique) ou **Ma liste de lecture** (pour les utilisateurs disposant d'un compte privé).

Centre d'activités contient des activités organisées par dossiers qui peuvent être lancées à tout moment. Il vous suffit de sélectionner un dossier, puis une activité que vous souhaitez lancer.

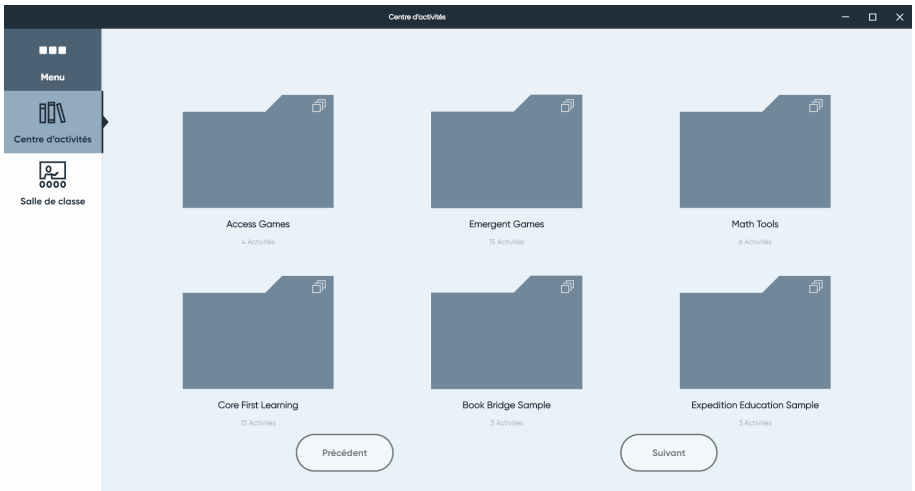


Figure 1.3 Tableau de bord de l'instructeur - Centre d'activités

Utilisateurs disposant d'un compte privé

Sélectionnez **Ma liste de lecture** pour afficher les activités présentes dans votre liste de lecture. Parcourez les activités de votre liste de lecture à l'aide des boutons Suivant et Précédent, puis sélectionnez une activité pour la télécharger ou la lancer. Pour lancer une activité, il faut d'abord la télécharger sur votre dispositif. Consultez la section *2 Lancer les activités*.

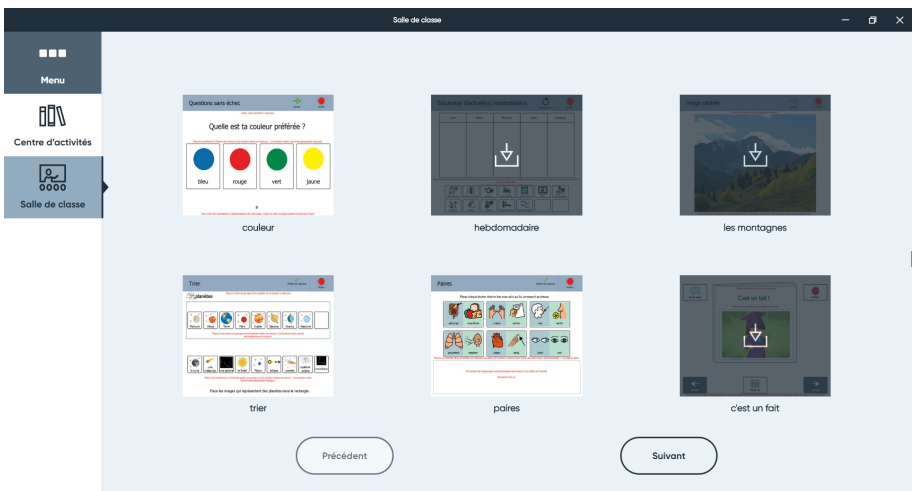


Figure 1.4 Tableau de bord de l'instructeur — Ma liste de lecture (compte privé)

Utilisateurs professionnels ou académiques

Sélectionnez **Salle de classe** pour accéder à Ma liste de lecture et à Mes élèves. Parcourez les activités de votre liste de

lecture à l'aide des boutons Suivant et Précédent, puis sélectionnez une activité pour la télécharger ou la lancer. Pour lancer une activité, il faut d'abord la télécharger sur votre dispositif. Consultez la section *2 Lancer les activités*.

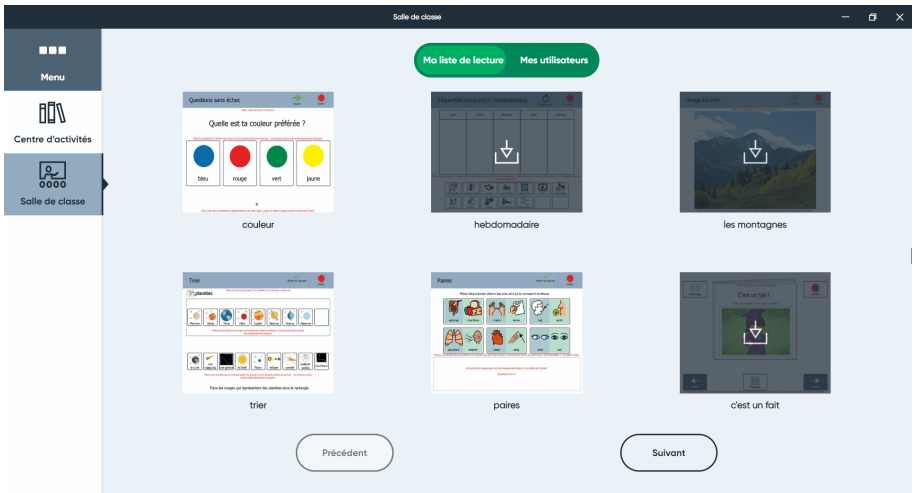


Figure 1.5 Tableau de bord de l'instructeur — Salle de classe — Ma liste de lecture (compte professionnel ou académique)

Dans Salle de classe, sélectionnez **Mes élèves** pour afficher tous vos élèves. Sélectionnez un élève pour afficher les activités qui lui ont été attribuées.

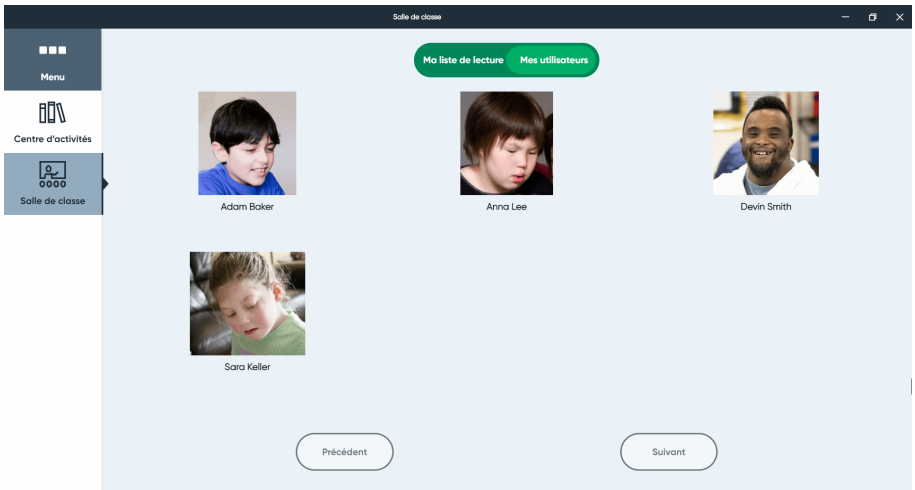


Figure 1.6 Tableau de bord de l'instructeur — Salle de classe — Mes élèves (compte professionnel ou académique)

Sélectionnez une activité dans la liste des activités attribuées à l'élève pour la télécharger ou la lancer. Pour lancer une activité, il faut d'abord la télécharger sur votre dispositif. Consultez la section *2 Lancer les activités*.

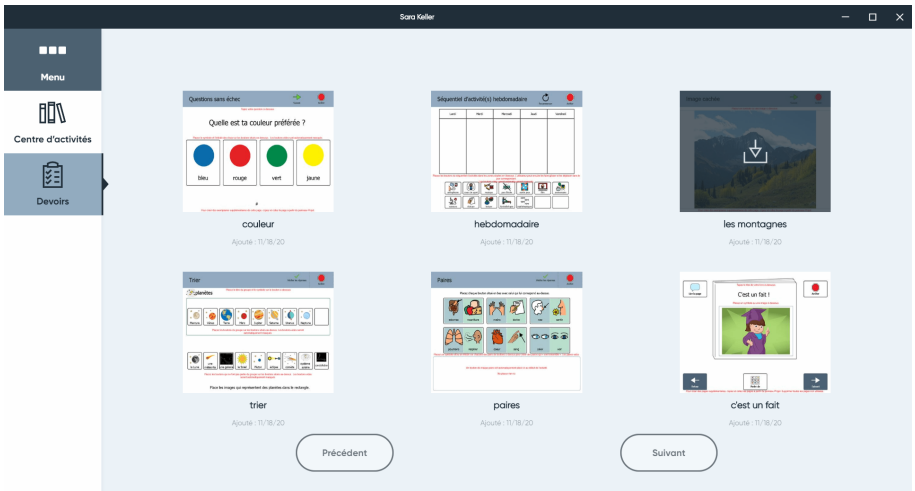


Figure 1.7 Tableau de bord de l'instructeur — Salle de classe — Activités attribuées à l'élève (compte professionnel ou académique)

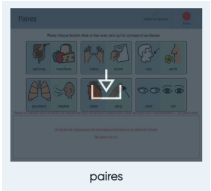
Pour quitter l'écran des activités attribuées à l'élève, sélectionnez **Menu**, puis **Revenir dans la salle de classe**.

Pour modifier la liste de lecture de l'instructeur ou les activités attribuées à l'élève allez à myBoardmaker.com.

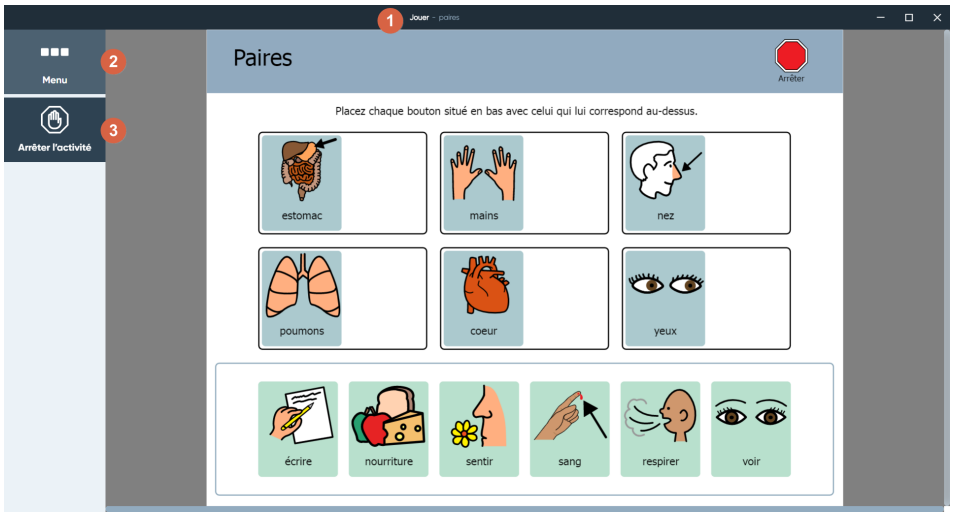
2 Lancer les activités

Lancez une activité pour interagir avec ! Lorsque des activités sont lancées à partir des activités attribuées à un élève, les données d'utilisation sont partagées avec l'instructeur de celui/ celle-ci. Pour obtenir plus d'informations, consultez la section *2.2 Utilisation par l'élève et suivi de l'utilisation*.

Pour modifier les activités attribuées à l'élève et votre liste de lecture d'instructeur, allez à myBoardmaker.com .

Les activités affichées en couleur sont déjà téléchargées sur votre appareil et disponibles pour une utilisation immédiate, avec ou sans connexion Internet. Sélectionnez une activité pour la lancer.	Les activités de couleur grise et affichant une icône de téléchargement n'ont pas encore été téléchargées. Vous ne pouvez donc pas encore y jouer ou y accéder lorsque vous êtes hors ligne. Lorsque vous êtes connecté à Internet, sélectionnez une activité pour la télécharger et la rendre disponible dans Boardmaker 7 Student Center. 

2.1 Mode lecture



1	Titre de l'activité — Le nom de l'activité en cours d'utilisation.	3	Arrêter l'activité - Arrêter d'utiliser l'activité et revenir au tableau de bord.
2	Menu — Sélectionnez pour accéder aux Paramètres ou à Aller à Snap.	4	Bouton Arrêt (facultatif) — Pour configurer ce bouton, consultez la section *3.4 Interface*.

2.2 Utilisation par l'élève et suivi de l'utilisation

Boardmaker 7 Student Center Communique les données d'utilisation de l'élève à son instructeur sur myBoardmaker.com. Les données communiquées sont notamment les noms des activités utilisées par l'élève ainsi que la durée et le moment pendant lesquels elles ont été utilisées. Certaines activités sont conçues avec des fonctionnalités de suivi des

performances supplémentaires, telles que des réponses correctes et incorrectes, les saisies dans les champs de texte, etc.

Les données d'utilisation et de performance des élèves sont enregistrées lorsqu'une activité est lancée à partir de la liste de lecture d’un élève, que ce soit l’élève ou l’instructeur qui soit connecté. Les données d'utilisation et de performance ne sont pas enregistrées lorsqu'une activité est lancée à partir de la liste de lecture de l'instructeur (Ma liste de lecture).

3 Paramètres utilisateur

Les instructeurs disposant de comptes professionnels ou académiques peuvent modifier les paramètres de leur propre compte et des comptes de leurs élèves. Les instructeurs modifient leurs propres paramètres sur l'écran Salle de classe. Pour modifier les paramètres d'un élève, l'instructeur doit sélectionner **Salle de classe**, **Mes élèves**, puis un **élève**, lorsqu'il est connecté avec son compte d'instructeur. À partir de là, l'accès aux paramètres de la façon décrite ci-dessous permet d'afficher et de modifier les paramètres de cet élève.

3.1 Paramètres Système

Afficher et modifier les paramètres système

1. Sélectionnez le bouton **Menu**.
2. Sélectionnez **Paramètres**.

- **Langue** — Paramétrer la langue du logiciel. Sélectionnez **Modifier** pour modifier la langue.
- **À propos** — Informations sur le logiciel, notamment le numéro de version et l'ID EAN.

3.2 Moyen d'accès

Afficher et modifier les paramètres du moyen d'accès :

1. Sélectionnez le bouton **Menu**.
2. Sélectionnez **Paramètres**.
3. Sélectionnez **Moyen d'accès**.

3.2.1 Appui simple

C'est le paramètre par défaut du logiciel. L'élément est immédiatement activé lorsque vous le sélectionnez.

Paramètres de la Pression simple

- **Retour audio** — Lorsqu'il est activé, le retour audio est énoncé lorsque le curseur est positionné sur un objet.

3.2.2 Appuyer pour sélectionner

Le moyen d'accès Appuyer pour sélectionner fonctionne quasiment de la même façon que le moyen d'accès Appui simple, dans la mesure où vous cliquez pour sélectionner. Le moyen d'accès Appuyer pour sélectionner a l'avantage de vous permettre d'ajuster la durée de maintien et de relâchement pour éviter les sélections accidentelles et soutenir la motricité.

Il s'agit d'un moyen d'accès efficace pour un élève qui est en mesure d'utiliser une souris, mais peut avoir des capacités motrices altérées qui affectent la précision.

Paramètres de la touche Entrée

- **Durée de maintien** — Pour éviter d'effectuer des sélections involontaires, cliquez sur un élément et maintenez le bouton de la souris enfoncé pendant une durée spécifique (durée de maintien) pour le sélectionner. La durée de maintien est la durée pendant laquelle vous devez maintenir un contact avec un élément affiché à l'écran avant que celui-ci ne soit sélectionné.
- **Durée de relâchement** — La durée de relâchement est le laps de temps qui s'écoule après la sélection d'un élément affiché à l'écran et pendant lequel le logiciel n'accepte pas une nouvelle sélection. Cela peut permettre d'éviter les sélections accidentelles. Le compte à rebours de la durée de relâchement commence lorsque le bouton

de la souris est relâché. Si un autre élément est sélectionné avant la fermeture de la fenêtre de la durée de relâchement, le compte à rebours recommence à zéro.
- **Retour audio** — Lorsqu'il est activé, le retour audio est énoncé lorsque le curseur est positionné sur un objet.

3.2.3 Relâcher pour sélectionner

Cliquez sur un élément, maintenez le bouton de la souris enfoncé pendant une durée spécifique (durée de maintien), puis relâchez le bouton de la souris. L'élément est sélectionné lorsque le bouton de la souris est relâché. Vous pouvez également ajuster la durée de relâchement de ce moyen d'accès.

Il s'agit d'un moyen d'accès efficace pour un élève dont les capacités motrices sont altérées.

Paramètres de Relâcher pour sélectionner

- **Durée de maintien** — Pour éviter d'effectuer des sélections involontaires, cliquez sur un élément et maintenez le bouton de la souris enfoncé pendant une durée spécifique (durée de maintien) pour le sélectionner. La durée de maintien est la durée pendant laquelle vous devez maintenir un contact avec un élément affiché à l'écran avant que celui-ci ne soit sélectionné.
- **Durée de relâchement** — La durée de relâchement est le laps de temps qui s'écoule après la sélection d'un élément affiché à l'écran et pendant lequel le logiciel n'accepte pas une nouvelle sélection. Cela peut permettre d'éviter les sélections accidentelles. Le compte à rebours de la durée de relâchement commence lorsque le bouton de la souris est relâché. Si un autre élément est sélectionné avant la fermeture de la fenêtre de la durée de relâchement, le compte à rebours recommence à zéro.
- **Mise en surbrillance** — Choisissez le style et la couleur de la mise en surbrillance qui s'affiche lorsqu'un élément est sélectionné.
- **Retour audio** — Lorsqu'il est activé, le retour audio est énoncé lorsque le curseur est positionné sur un objet.

3.2.4 Défilement

Si vos capacités motrices ne vous permettent pas d'utiliser l'un des moyens de sélection tactiles, le défilement est la méthode de sélection idéale. Lorsque le défilement est actif, les éléments à l'écran sont mis en surbrillance en suivant un ordre spécifique.

Type de défilement

- **Défilement automatique à 1 contacteur** — Le logiciel fait défiler la page à la vitesse et en utilisant le modèle de défilement que vous avez sélectionné.
- **Défilement à 2 contacteurs** — Un contacteur (une touche du clavier ou un bouton de la souris) est utilisé pour faire progresser la mise en surbrillance du défilement, et un second contacteur (touche du clavier ou bouton de la souris) est utilisé pour effectuer des sélections.
- **Saisie par contacteur** — L'utilisateur effectuera ses sélections par l'intermédiaire d'un contacteur. Définissez une entrée de contacteur pour le type Défilement automatique à 1 contacteur Vous devez définir deux entrées de contacteur différentes pour le type Défilement a deux contacteurs.

Modèle de défilement

- **Ligne/Colonne** — Défilement des lignes du haut vers le bas. Lorsqu'une ligne est sélectionnée, les éléments qui s'y trouvent défilent de gauche à droite.
- **Colonne/Ligne** — Défilement des colonnes de gauche à droite. Lorsqu'une colonne est sélectionnée, les éléments qui s'y trouvent défilent du haut vers le bas.
- **Linéaire** — Les éléments défilent individuellement de gauche à droite et du haut vers le bas.

Mise en surbrillance

- **Mise en surbrillance** — Choisissez le style de la mise en surbrillance qui s'affiche lorsqu'un élément est sélectionné.
- **Couleur** — Choisissez la couleur de la mise en surbrillance.
- **Zoom** — Lorsque cette fonction est activée, un zoom est effectué sur les éléments apparaissant à l'écran au fur et à mesure que le défilement progresse. Lorsque plusieurs éléments (lignes ou colonnes) défilent, un zoom est effectué sur celui qui se trouve en tête du modèle de défilement et les autres éléments sont mis en surbrillance tel que spécifié par le paramètre Style de mise en surbrillance.

Défilement

- **Fenêtre de message** — Lorsque cette fonction est activée, la fenêtre de message défile.
- **Boutons sans actions** — Lorsque cette fonction est activée, les boutons qui ne sont pas interactifs défilent.
- **Boutons sans intitulés** — Lorsque cette fonction est activée, les boutons qui ne contiennent pas d'intitulés défilent.

Signal sonore

- **Retour audio** — Lorsqu'il est activé, le retour audio est énoncé lorsque le curseur est positionné sur un objet.

3.2.5 Pause de la souris

Sélectionnez un élément en déplaçant le curseur dessus et en faisant une pause pendant une période définie. Lorsque le temps imparti est écoulé et que le curseur demeure sur l'élément, celui-ci est sélectionné. Il s'agit d'un bon choix de moyen d'accès si vous êtes en mesure de manœuvrer une souris, mais que vous avez des difficultés à appuyer sur le bouton de celle-ci pour effectuer une sélection.

Type de sélection

- **Fixation** — Les sélections s'effectuent en maintenant le curseur sur un élément pendant un laps de temps déterminé (temps de fixation).
  - **Durée de fixation** — Déterminez le laps de temps pendant lequel le curseur doit demeurer sur un élément afin de le sélectionner.
- **Contacteur** — Les sélections s'effectuent en activant un contacteur alors que le curseur se trouve sur l'élément souhaité.
  - **Saisie par contacteur** — Déterminez la touche du clavier qui doit effectuer la saisie du contacteur.

Paramètres de pause de la souris

- **Mise en surbrillance** — Choisissez le style et la couleur de la mise en surbrillance qui s'affiche lorsqu'un élément est sélectionné.

3.2.6 Gaze Interaction

Déplacez le curseur avec vos yeux. Les sélections sont effectuées en regardant un élément pendant une durée définie (fixation) ou en activant un contacteur.

Ce moyen d'accès nécessite un matériel d'interaction avec le regard compatible.

Gaze Interaction — Paramètres de fixation

- **Durée de fixation** — Déterminez le laps de temps pendant lequel le regard doit demeurer sur un élément afin de le sélectionner.
- **Type de rétroaction** — La rétroaction visuelle est un repère visuel qui indique à l'utilisateur l'emplacement où son regard est pris en compte sur l'écran, avec quelle régularité et pour combien de temps.
  Paramétrez le style, les couleurs et la taille de votre rétroaction Gaze (par le regard).

Gaze Interaction — Paramètres du contacteur

- **Délai d'activation du contacteur** — Le laps de temps pendant lequel l'utilisateur doit patienter avant chaque activation du contacteur. Toute activation du contacteur est ignorée jusqu'à ce que ce laps de temps soit écoulé.
- **Type de rétroaction** — La rétroaction visuelle est un repère visuel qui indique à l'utilisateur l'emplacement où son regard est pris en compte sur l'écran, avec quelle régularité et pour combien de temps.
  Paramétrez le style, les couleurs et la taille de votre rétroaction Gaze (par le regard).

3.3 Synthèse vocale

Afficher et modifier les paramètres de la synthèse vocale :

1. Sélectionnez le bouton **Menu**.
2. Sélectionnez **Paramètres**.
3. Sélectionnez **Synthèse vocale**.

Voix

- **Voix d'énonciation** — La voix à utiliser pour la synthèse vocale. Sélectionnez Modifier pour modifier la voix. Sélectionnez Écouter pour écouter un extrait de la voix.
- **Débit de la voix** La vitesse à laquelle les mots sont énoncés. Il vous faudra peut-être l'ajuster si vous modifiez le paramètre Voix.

Mise en surbrillance

- **Type de mise en surbrillance** — Choisir la manière dont le texte et les symboles sont mis en surbrillance lorsque le texte est énoncé. Pour désactiver la mise en surbrillance, sélectionnez Aucun.
- **Type de mise en surbrillance** — Choisissez le style et la couleur de la mise en surbrillance.

3.4 Interface

Afficher et modifier les paramètres de l'interface :

1. Sélectionnez le bouton **Menu**.
2. Sélectionnez **Paramètres**.
3. Sélectionnez **Interface**.

Fenêtre de message

- **Utiliser des symboles** — Symboliser les mots présents dans la fenêtre de message.
- **Mise en majuscule automatique** — Mettre automatiquement en majuscule le premier mot de la fenêtre de message et le premier mot de chaque phrase.
- **Espacement automatique** — Insérer automatiquement un espace entre chaque mot dans la fenêtre de message.
- **Curseur épais** — Élargir le curseur de la fenêtre de message pour qu'il soit plus facile à voir.
- **Effacer après énonciation** — Effacer le contenu de la fenêtre de message après que celui-ci ait été énoncé.
- **Énoncer lors de la saisie** — Lorsque du texte est saisi dans la fenêtre de message, il est également énoncé.

Symbole et langue

- **Gestion des symboles** — Choisissez les bibliothèques de symboles à utiliser lors de la symbolisation.
- **Ordre de présentation** — Sélectionnez un ensemble de symboles, puis utilisez les boutons Haut et Bas pour le déplacer vers le haut ou vers le bas dans la liste. Les ensembles de symboles situés à proximité du haut de la liste apparaîtront en premier dans les résultats de la recherche de symboles.
- **Forme** — Le style de représentation favori des êtres humains dans les symboles.
- **Sexe** — Le sexe par défaut des êtres humains dans les symboles.
- **Âge** — L'âge par défaut des êtres humains dans les symboles.
- **Couleur de peau** — La couleur de peau favorite des êtres humains dans les symboles.
- **Couleur du symbole** — Choisir les paramètres de couleur des symboles par défaut : symboles en couleur ou en noir et blanc.
- **Filtrage de contenu** — Décider d'afficher tous les symboles (sans de filtrage de contenu), de masquer les symboles explicites (le dessin des symboles est explicite, c'est-à-dire clairement et précisément dessiné) ou de masquer les symboles des mots pour adultes (symboles liés aux thèmes pour adultes).
- **Langue principale** — Paramétrez la langue principale utilisée pour l'orthographe, la prédiction de mots, la symbolisation et les intitulés

Boardmaker 7 Student Center Manuel de lutilisateur v.1.0 - fr-FR

Tous droits réservés ©Tobii AB (publ). Certains produits et services ne sont pas proposés sur certains marchés locaux. Les spécifications peuvent être soumises à des modifications sans avertissement préalable. Toutes les marques déposées appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

Assistance pour votre appareil Tobii Dynavox

Obtenez de l'aide en ligne

Veuillez prendre connaissance de la page d'assistance spécifique de votre produit Tobii Dynavox. Cette page contient des informations à jour sur les problèmes connus, ainsi que des astuces sur l'utilisation du produit. Notre page d'assistance en ligne se trouve sur : *www.TobiiDynavox.com/support-training*

Contactez votre conseiller en solutions ou revendeur

Pour les questions et problèmes concernant votre produit, contactez votre conseiller en solutions Tobii Dynavox ou un revendeur autorisé. C'est lui qui connaît le mieux votre installation personnelle et est par conséquent le mieux à même de vous aider et vous former. Pour obtenir le détail des coordonnées, allez sur *www.TobiiDynavox.com/contact*