

Tobii Dynavox Snap Scene

Manual del usuario

Manual del usuario Tobii Dynavox Snap Scene

Versión 1.4

09/2016

Todos los derechos reservados.

Copyright © Tobii AB (publ)

Queda prohibido reproducir, almacenar en un sistema de recuperación o transmitir cualquier parte de este documento, de ninguna manera y mediante ningún medio (electrónico, fotocopiado, grabación o cualquier otro método), sin el consentimiento previo por escrito de la editorial.

La protección de los derechos de autor alegada incluye todas las formas y se refiere a todo el material y la información con derechos de autor permitidos por la ley estatutaria o judicial u otorgados por el presente documento, incluidos, pero sin limitarse a, material generado mediante programas de software y mostrado en la pantalla, como visualizaciones de pantalla, menús, etc.

La información contenida en este documento es propiedad de Tobii DynaVox. Queda prohibida cualquier reproducción total o parcial sin previa autorización por escrito de Tobii DynaVox.

Los productos a los que se hace referencia en este documento pueden ser marcas comerciales y/o marcas comerciales registradas de sus respectivos propietarios. Ni la editorial ni el autor asumen ninguna responsabilidad sobre estas marcas comerciales.

Aunque se han tomado todas las precauciones necesarias en la redacción de este documento, la editorial y el autor no se responsabilizan de posibles errores u omisiones, o daños derivados del uso de la información contenida en este documento o del uso de programas y códigos fuente que puedan acompañarles. Bajo ninguna circunstancia se responsabilizará a la editorial ni al autor de posibles pérdidas de ganancias ni de ningún otro tipo de daño comercial causado o que se alegue que haya sido causado directa o indirectamente por este documento.

Contenido sujeto a cambio sin aviso previo.

Visite el sitio web de Tobii DynaVox, www.TobiiDynavox.com para consultar las versiones actualizadas de este documento.

Tabla de contenidos

1	Introducción	4
2	Reproducir escenas	5
3	Herramientas de escena	6
3.1	Crear una escena nueva	6
3.2	Editar una escena	9
3.2.1	Herramientas de edición	9
3.3	Borrar una escena	11
3.4	Utilización de carpetas de categoría	12
3.4.1	Crear una nueva carpeta de categoría	12
3.4.2	Borrar una carpeta de categoría	12
3.4.3	Mover categorías y escenas	12
3.5	Administrar escenas	13
3.5.1	Ocultar	13
3.5.2	Eliminar	14
3.5.3	Exportar	14
3.5.4	Importar	21
3.5.5	Cambiar de nombre	26
4	Configuración	27
4.1	Opciones de escena	27
4.1.1	Mostrar nombre de escena	27
4.1.2	Mostrar animación de la selección de escena	27
4.1.3	Mostrar etiquetas de hotspots	28
4.1.4	Etiquetas de hotspots de alto contraste	29
4.1.5	Mostrar hotspots	29
4.1.6	Tamaño de la barra de navegación	30
4.1.7	Volumen	30
4.2	Métodos de acceso	30
4.2.1	Descripciones de los métodos de acceso	32
4.2.2	Configuración de Toque sencillo	33
4.2.3	Configuración de Pulsar para seleccionar	33
4.2.4	Configuración de Soltar para seleccionar	34
4.2.5	Configuración de Escaneando	34
4.2.6	Configuración de Mouse	39
4.2.7	Gaze Interaction Settings	40
4.2.8	Estilo y color de resaltado	43
4.3	Opciones de sistema	45
4.3.1	Activar código de acceso	45
4.3.2	Teclado del sistema	45
4.3.3	Inicio de sesión en myTobiiDynavox	46
4.4	Ayuda y tutoriales	47
4.5	Acerca de	48
4.5.1	Actualizar de Lite Edition a Full Edition de Snap Scene	48
4.5.2	Actualizaciones de software	48
Apéndice A		50

1 Introducción



Tobii Dynavox Pathways es la herramienta de implementación que le ayudará a aprender las técnicas probadas para utilizar Snap Scene de manera efectiva. Visite la App Store para descargar la app gratuita Tobii Dynavox Pathways para iPad y empiece a aprender las potentes estrategias para utilizar Snap Scene con su hijo. Si no tienen iPad, todos los vídeos con instrucciones sobre Pathways también están disponibles en myTobiiDynavox.com.

Aprender a comunicarse se inicia en cuanto un bebé oye las voces de la familia y los amigos y llora por primera vez. No obstante, algunos niños pueden experimentar a diario dificultades para establecer la comunicación con los demás. Snap Scene es una solución de comunicación aumentativa y alternativa (AAC) para bebés, niños, pre-escolares y otras personas en las primeras fases de aprendizaje de la comunicación que:

- no hablan,
- van más despacio en su aprendizaje del habla,
- hablan pero cuesta entenderles, o
- se enfrentan a dificultades de cualquier tipo en la comunicación.

El objetivo de Snap Scene es fomentar una serie de habilidades comunicativas y lingüísticas mediante la introducción de la AAC en las interacciones diarias sociales y de juego que sean divertidas y motivadoras para los pequeños.

El diseño de Snap Scene, así como los conceptos y estrategias en Pathways, se basan en las investigaciones realizadas en el Department of Communication Sciences and Disorders de la Pennsylvania State University por Janice Light, PhD, Distinguished Professor y Kathryn Drager, PhD, CCC-SLP, Professor, en colaboración con Invotek. Observaron que la aplicación de este diseño y enfoque traía consigo importantes mejoras en las habilidades comunicativas y lingüísticas, entre las que se incluyen:

- iniciar y mantener interacciones sociales,
- compartir información y expresar deseos y necesidades,
- utilizar nuevas palabras y conceptos, incluidos colores, números y sonidos de letras, y
- combinar palabras y conceptos para expresar ideas más complejas.

Snap Scene ha sido diseñado para facilitar el desarrollo de las habilidades comunicativas, lingüísticas y de lectoescritura en personas que están aprendiendo a comunicarse, para que cada una de ellas pueda alcanzar su máximo potencial.

Si desea información sobre las referencias de las investigaciones, consulte el *Apéndice A*.

2 Reproducir escenas

Usted y su hijo pueden escoger escenas de la lista de escenas e interactuar con ellas. Cuando el niño selecciona un hotspot, se reproducirá una grabación de audio y podrá ver la etiqueta de texto de dicho hotspot. La interacción audio-etiqueta de texto puede personalizarse.



La respuesta de interacción con la escena viene determinada por los ajustes actualmente activos así como por el contenido (grabación de audio y etiqueta de texto) asociados con cada hotspot. "Mostrar etiquetas de hotspots" está configurado en "Animar". Para cambiar el ajuste de "Mostrar etiquetas de hotspot", consulte [4.1.3 Mostrar etiquetas de hotspots](#).

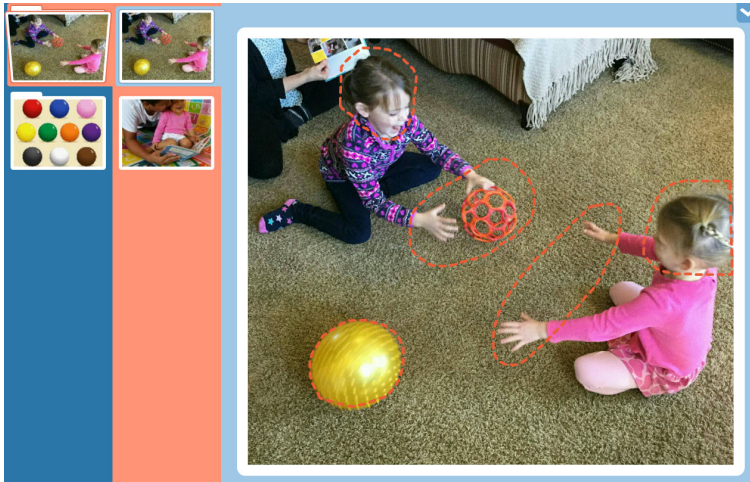


Figura 2.1 Reproducción de una escena

3 Herramientas de escena

3.1 Crear una escena nueva

1. Seleccione **Mostrar herramientas.** 
2. Seleccione la carpeta de categoría en la que le gustaría crear su nueva escena.

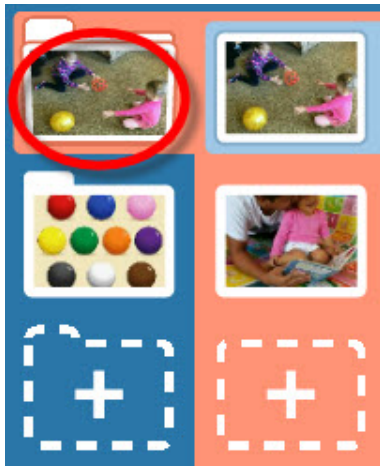


Figura 3.1 Seleccionar una categoría

3. Seleccione el botón de nueva escena (+). Se habilitará el modo Fotografía.



Figura 3.2 Botón de nueva escena

4. Agregue una fotografía a su escena; para ello haga una fotografía nueva o seleccione un archivo de imagen guardado en el disco local de su dispositivo:

- a. **Tomar fotografía** — Realiza una fotografía con la cámara actualmente seleccionada. El visor de la pantalla muestra la imagen que se capturará cuando seleccione esta opción.



Figura 3.3 Modo Fotografía — Tomar fotografía

- b. **Voltear cámara** — Si su dispositivo tiene cámara delantera y trasera, puede utilizar el botón de **Voltear cámara** para seleccionar la otra cámara del dispositivo. Cuando vea la vista deseada en el visor de la pantalla, seleccione el botón **Tomar fotografía** para capturar la imagen.



Figura 3.4 Modo Fotografía — Voltear cámara

- c. **Tomar fotografía** — Para escoger un archivo de fotografía almacenado de manera local en su dispositivo, seleccione el botón **Tomar fotografía**. Desplácese por las carpetas con ayuda del botón de flecha hacia arriba o el botón Archivo... Seleccione el archivo de fotografía deseado y, a continuación, seleccione el botón **Aceptar**.



Figura 3.5 Modo Modo Fotografía — Escoger foto

- d. Si desea salir del modo Fotografía sin crear ninguna escena, seleccione **Salir del modo fotografía**.



5. Utilice la barra deslizante de la parte inferior de la fotografía para escalar la imagen al tamaño deseado. Arrastre la barra deslizante hacia + para acercar la imagen y hacia — para alejarla. En el iPad, puede pellizcar la imagen para hacer zoom sobre ella.

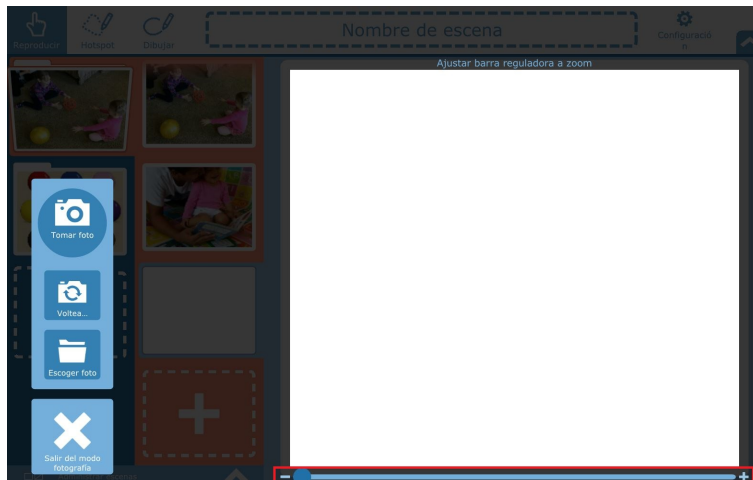


Figura 3.6 Modo Fotografía — Herramienta de escalado

6. Arrastre la imagen de la fotografía para centrarla.

7. Cuando termine de escalar y centrar su fotografía, seleccione **Aceptar** para guardarla. Para volver a realizar la fotografía o escoger otro archivo de imagen diferente, seleccione **Volver a tomar** o **Atrás**. Para salir de la pantalla de fotografía sin guardar, seleccione **Salir de modo fotografía**.

3.2 Editar una escena

1. Seleccione **Mostrar herramientas**. 
2. Seleccione la escena que desea editar.
3. (Opcional) Agregue o edite el nombre de la escena; para ello, seleccione y escriba, a continuación, el nombre del campo de texto en la parte superior de la pantalla.



Figura 3.7 Barra de herramientas

4. Utilice las herramientas de la barra de herramientas para realizar cambios en su escena.

3.2.1 Herramientas de edición

Edite su escena utilizando las herramientas de la barra de herramientas: Reproducir, Hotspot y Dibujar.

3.2.1.1 Reproducir hotspot

Utilice la **herramienta Reproducir** para ver cómo responde un hotspot al seleccionarlo.



3.2.1.2 Crear y editar un hotspot

Cree un hotspot mediante la **herramienta de hotspot** para marcar un objeto o zona de la escena. Un hotspot es una zona seleccionable de una escena, que, cuando se selecciona, reproduce una grabación de audio y mostrar una etiqueta de texto.



Cuando haya creado el hotspot (o seleccionado un hotspot ya existente), tendrá la opción de darle a dicho hotspot una etiqueta y realizar una grabación de audio.

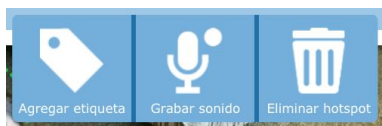
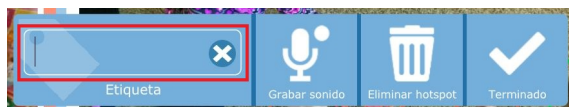


Figura 3.8 Opciones de los hotspots

3.2.1.2.1 Agregar una etiqueta a un hotspot

1. Seleccione **Agregar etiqueta**.
2. Seleccione el campo de texto y, a continuación, introduzca una etiqueta.



3.2.1.2.2 Grabación de sonidos para un hotspot

1. Seleccione **Grabar sonido**. La grabación empezará de inmediato (se indicará mediante un círculo que parpadea en rojo).



Figura 3.9 Grabar sonido

2. Después de acabar la grabación, seleccione el botón cuadrado para detener la grabación.
3. Para oír el sonido grabado, pulse el botón (de reproducción) del triángulo.



Figura 3.10 Realizar vista previa de sonido



Si desea realizar una nueva grabación para un hotspot que ya tenga sonido, seleccione el icono **Borrar** situado junto al botón "Reproducir" para eliminar la grabación actual y luego seleccione **Grabar sonido** para crear una nueva grabación.

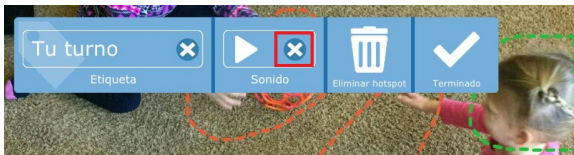
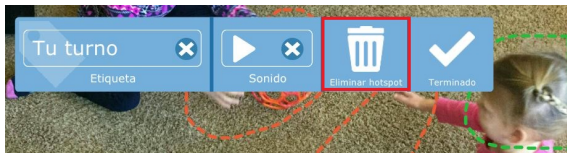


Figura 3.11 Borrar sonido

3.2.1.2.3 Borrar un hotspot

1. Utilice la **herramienta de Hotspot** para seleccionar un hotspot.
2. Seleccione **Borrar hotspot**.



3.2.1.3 Dibujar

Utilice la **herramienta de Dibujo** para crear líneas a mano alzada en cualquier lugar de la escena.



Figura 3.12 Herramienta de dibujo

- Puede seleccionar un **color de línea** de las seis muestras de color.
- La **herramienta de eliminación** se utiliza para eliminar partes de sus dibujos de manera controlada.

- El botón **Borrar** eliminará todos los dibujos de la escena.



Figura 3.13 Escena con dibujos

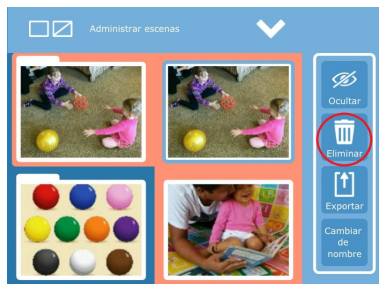
3.3 Borrar una escena



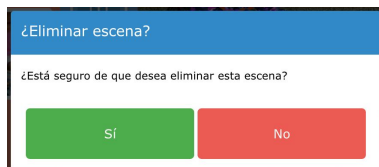
El borrado de una escena es una operación permanente. Borre solamente una escena que esté seguro que no necesitará en el futuro o de la que ya ha realizado una copia de seguridad previamente a través de una exportación.

1. Seleccione **Mostrar herramientas**. 
2. Seleccione **Administrar escenas**.

3. Seleccione la carpeta de categoría o escena que desea borrar.
4. Seleccione **Eliminar**.



5. Cuando se le pregunte, seleccione **Sí** para borrar la escena/categoría o **No** para cancelar la eliminación.



Cuando elimina una carpeta de categoría, también elimina todas las escenas contenidas en dicha carpeta de categoría.

3.4 Utilización de carpetas de categoría

Si lo desea, puede utilizar carpetas de categoría para organizar sus escenas por tema, ubicación o lo que desee. Las carpetas de categoría también le permiten ejecutar operaciones en grupo como importar, exportar, ocultar y borrar varias escenas a la vez. Consulte 3.5 *Administrar escenas*.

3.4.1 Crear una nueva carpeta de categoría

1. Seleccione **Mostrar herramientas**. 
2. Seleccione el botón de creación de la carpeta de categoría (+).



3. Se le pedirá que cree una escena nueva (una carpeta de categoría debe contener siempre al menos una escena). Consulte 3.1 *Crear una escena nueva*.

3.4.2 Borrar una carpeta de categoría

Consulte la sección 3.5.2 *Eliminar*.

3.4.3 Mover categorías y escenas

Si lo desea puede mover y cambiar el orden de categoría y escenas en la barra de navegación seleccionándolas y arrastrándolas.



Una categoría debe contener al menos una escena. Si una categoría solo tiene una escena y la mueve a una categoría diferente, la categoría vacía se borrará automáticamente.

1. Seleccione **Mostrar herramientas**. 

- En la barra de navegación, seleccione y mantenga seleccionada la carpeta de la categoría o escena que desea mover. El icono se hará más grande cuando esté listo para mover.



Figura 3.14 Barra de navegación - Escena seleccionada y lista para mover

- Arrastre la carpeta de categoría o la escena a su nueva ubicación en la barra de navegación; a continuación, suelte su selección para dejarla caer allí.

3.5 Administrar escenas

Todas las siguientes operaciones de gestión se pueden realizar tanto en escenas como en carpetas de categoría. Cuando se lleva a cabo una operación en una carpeta de categoría, también se aplica a las escenas contenidas en dicha categoría, es decir, si oculta una categoría, todas las escenas de dicha categoría también se ocultarán.

- Seleccione **Mostrar herramientas**.
- Seleccione **Administrar escenas**.



3.5.1 Ocultar

Al ocultar una escena, se elimina dicha escena de la barra de navegación, para que su hijo no pueda verla ni reproducirla. Las escenas ocultas pueden volver a introducirse en la barra de navegación en cualquier momento volviéndolas a mostrar a través de "Administrar escenas".

Ocultar una escena o categoría

- En la barra de navegación, seleccione la carpeta de categoría o escena que desea ocultar.
- Seleccione **Ocultar**. Observe que el icono de la barra de navegación muestra una línea de tachado para indicar que se ha ocultado.

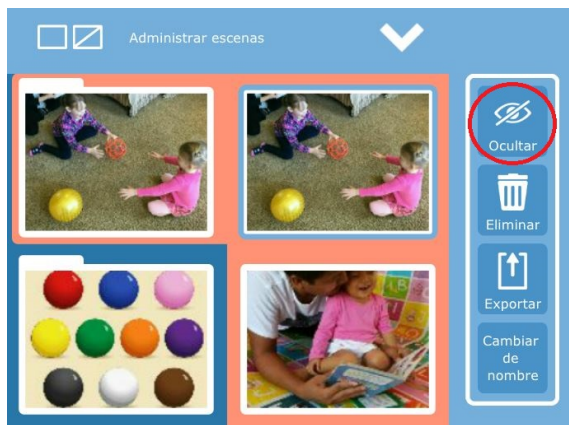


Figura 3.15 Administrar escenas — Ocultar



Para volver a mostrar una escena o una categoría ocultas, seleccione el elemento oculto y luego seleccione **Mostrar**.

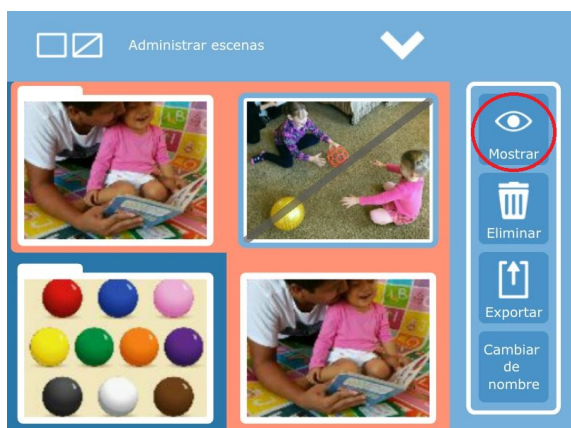


Figura 3.16 Administrar escenas — Mostrar

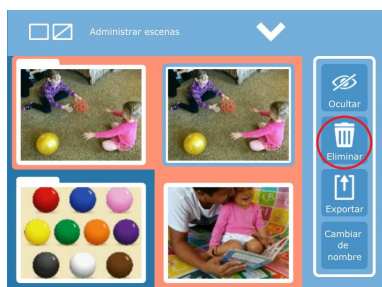
3.5.2 Eliminar



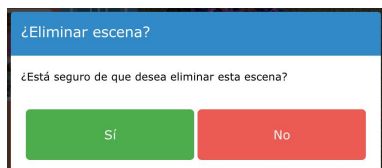
La eliminación de una escena o carpeta de categoría es una operación permanente. Elimine solamente elementos que haya podido exportar correctamente y de los que tenga copia de seguridad o si está seguro de que no los necesitará más en el futuro.

Cuando borra una carpeta de categoría, también borra todas las escenas contenidas en ella. Mueva a otra carpeta de categoría diferente todas las escenas que le gustaría conservar antes de borrar dicha carpeta de categoría. Consulte 3.4.3 *Mover categorías y escenas*.

1. En la barra de navegación, seleccione la carpeta de categoría o escena que desea borrar.
2. Seleccione **Eliminar**.



3. Cuando se le pregunte, seleccione **Sí** para borrar la escena/categoría o **No** para cancelar la eliminación.



3.5.3 Exportar

Puede exportar escenas y categorías para guardarlas como copias de seguridad o compartirlas con otros usuarios de Snap Scene. Los archivos de exportación se pueden guardar en myTobiiDynavox o en su dispositivo local.

Exportar a myTobiiDynavox



Debe tener una conexión a Internet activa y una cuenta myTobiiDynavox para exportar a myTobiiDynavox.

1. Seleccione la categoría o escena que desea exportar.
2. Seleccione **Exportar**. Se abrirá el cuadro de diálogo Exportar.



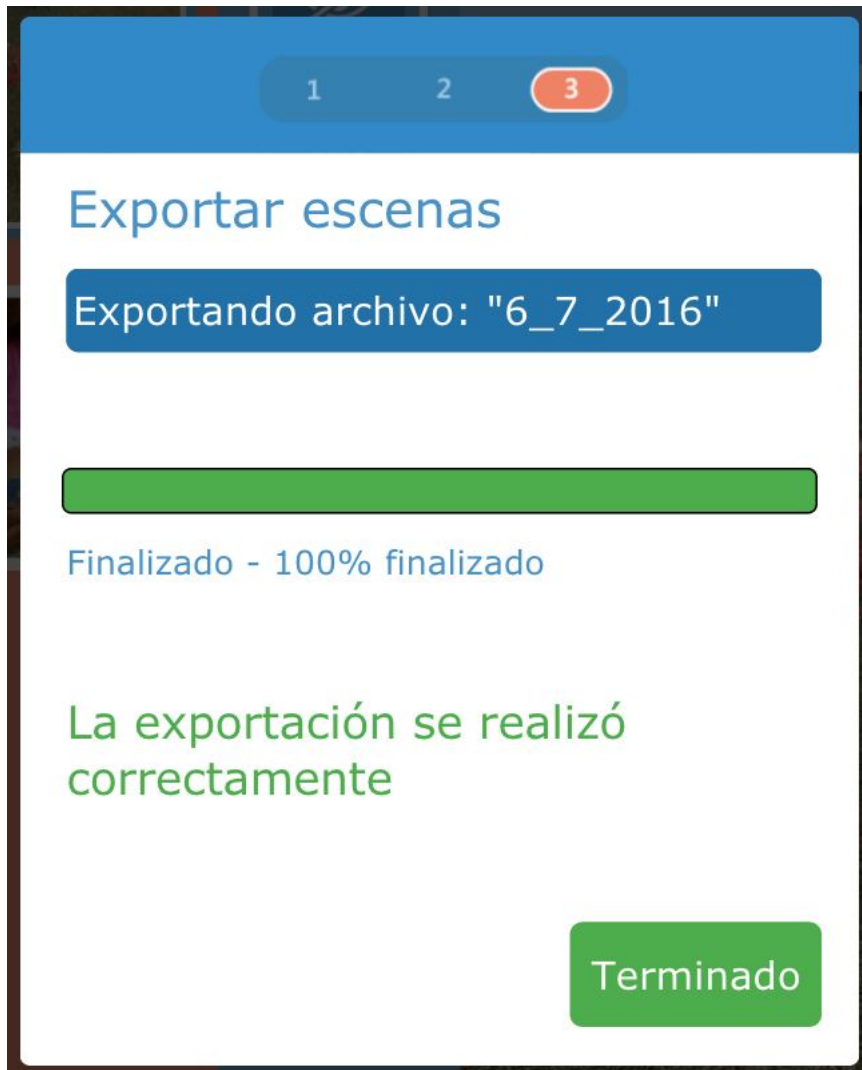
3. Escoja la **categoría/escena seleccionada** para exportar solo lo que ha seleccionado o escoja **Todas las categorías y escenas** para exportar todas las categorías y escenas de su barra de navegación.
4. Seleccione **Siguiente**.

5. Introduzca un nombre para el archivo del paquete de exportación y luego seleccione **Exportar**.



The screenshot shows a dialog box titled "Exportar escenas" with a blue header bar. In the header, there are three numbered tabs: "1", "2" (which is highlighted with a red border), and "3". A white "X" icon is in the top right corner of the header. Below the header, the text "Exportando a myTobiiDynavox" is displayed in a blue box. Underneath, the label "Nombre del paquete de exportación" is followed by a text input field containing "6_7_2016". At the bottom of the dialog, there are two buttons: a light gray "Atrás" button on the left and a blue "Exportar" button on the right.

6. Cuando finalice la exportación, seleccione **Hecho**.



Exportar a un archivo local

1. Seleccione la categoría o escena que desea exportar.

2. Seleccione Exportar. Se abrirá el cuadro de diálogo Exportar.

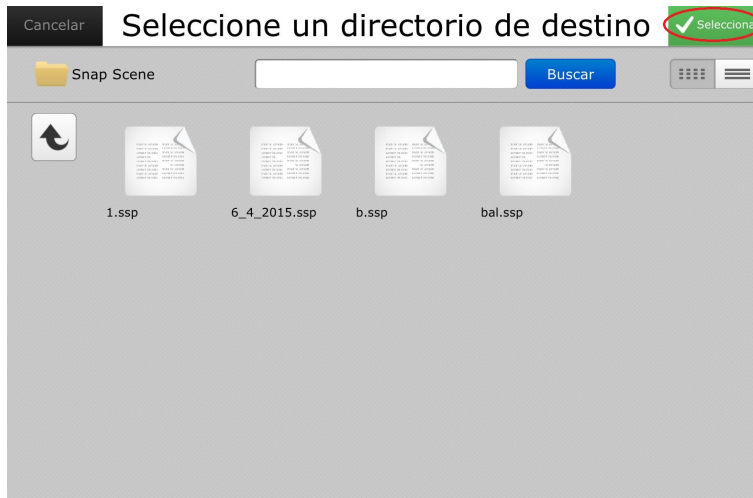


3. Seleccione **Exportar a almacenamiento local**.



4. Escoja la **categoría/escena seleccionada** para exportar solo lo que ha seleccionado o escoja **Todas las categorías y escenas** para exportar todas las categorías y escenas de su barra de navegación.
5. Seleccione **Siguiente**.
6. Seleccione **Examinar**. Se abrirá el cuadro de diálogo Seleccionar un directorio de destino.

7. Utilice el botón de flecha para navegar hasta el directorio deseado y luego seleccione el botón verde **Seleccionar**.

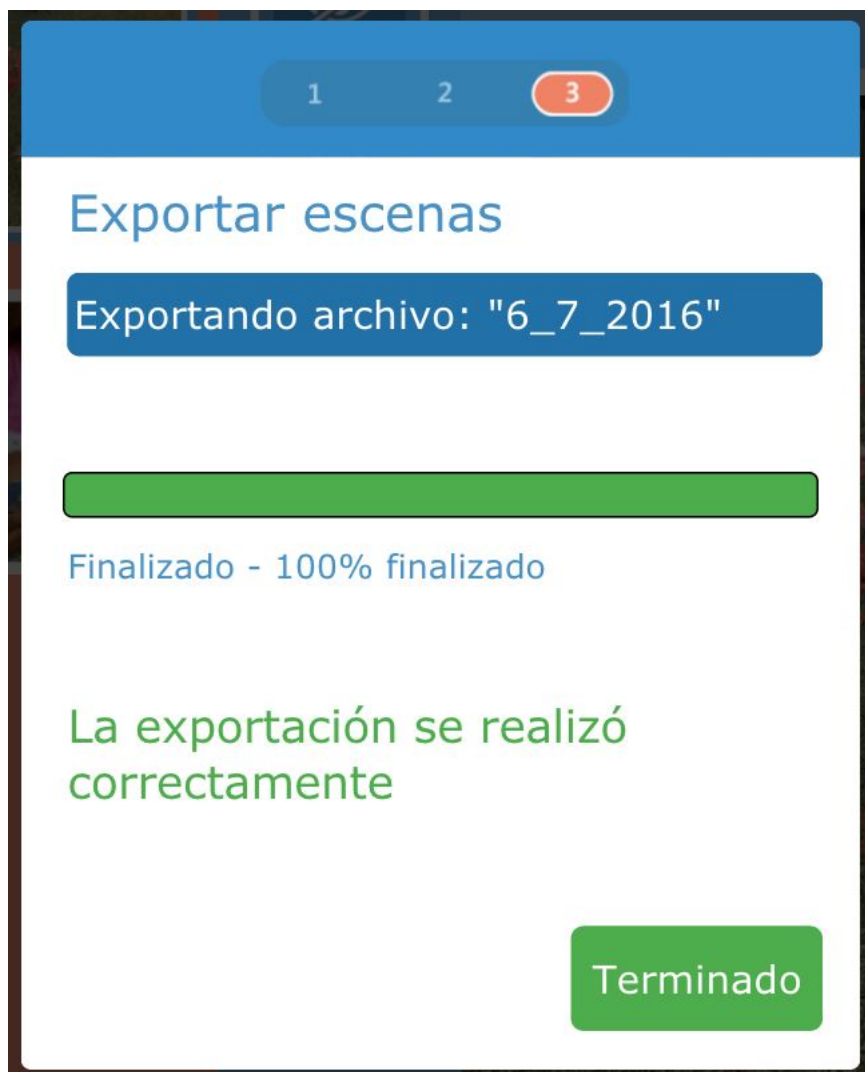


8. Introduzca un nombre para el archivo del paquete de exportación y luego seleccione **Aceptar**.



9. Para completar su exportación, seleccione **Exportar**. Para seleccionar un directorio de destino diferente, seleccione **Atrás**. Para cancelar la exportación, seleccione la **X** del cuadro de diálogo.

10. Cuando finalice la exportación, seleccione **Hecho**.



3.5.4 Importar

Puede importar archivos de exportación de Snap Scene (.ssp) de myTobiiDynavox o una unidad local.

3.5.4.1 Importar de myTobiiDynavox



Debe tener una conexión a Internet activa para importar de myTobiiDynavox.

1. Seleccione **Mostrar herramientas**.
2. Seleccione **Administrar escenas**.



3. Selección **Importar**.



4. Si aún no está conectado a su cuenta myTobiiDynavox, seleccione el logotipo de inicio de sesión de myTobiiDynavox.



5. Seleccione un archivo de la lista y, a continuación, seleccione **Siguiente**.

6. Aquí tiene la opción de escoger lo que desea importar y cómo se debe importar.



- a. Si desea importar todo el contenido del paquete de archivo, seleccione **Importar todas las categorías y escenas** y luego seleccione **Anexar** (todas las escenas y categorías se importarán como elementos adicionales de sus escenas y categorías actuales, aunque sean duplicados) o **Reemplazar** (todas las categorías y escenas actuales se sobrescriben con el contenido del paquete de importación). A continuación, seleccione **Importar**.
- b. Si desea escoger solo una categoría o escena para importarla desde paquete de archivo, seleccione **Escoger una categoría o escena para importar** y luego seleccione **Anexar** (todas las escenas y categorías se importarán como elementos adicionales de sus escenas y categorías actuales, aunque sean duplicados) o **Reemplazar** (todas las categorías y escenas actuales se sobrescriben con el contenido del paquete de importación). Seleccione **Siguiente**, escoja la categoría o escena y luego seleccione **Importar**.
7. Si escoge Anexar, aparecerá un mensaje de importación correctamente realizada. Si escoge Reemplazar, Snap Scene se reiniciará e iniciará en modo Lectura con las categorías y escenas importadas.



Si escoge Anexar, las categorías y escenas recién importadas se indicarán mediante un icono de estrella en la barra de navegación.

3.5.4.2 Importar de almacenamiento local

1. Seleccione **Mostrar herramientas**.



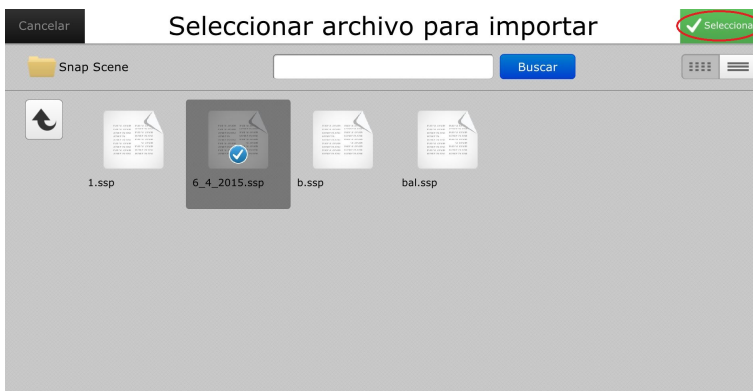
2. Seleccione **Administrar escenas**.



3. Seleccione **Importar**.



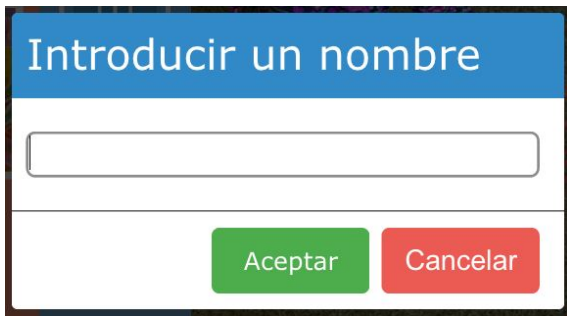
4. Seleccione **Importar de almacenamiento local**. Se abrirá la pantalla Seleccionar archivo para importar.



5. Seleccione un archivo .ssp para importar. Si fuera necesario, utilice el botón de flecha hacia arriba para navegar hasta el directorio que contiene el archivo que desea importar. A continuación, seleccione el botón **Seleccionar**.
6. Escoja lo que desea importar y cómo desea importarlo:
 - a. Si desea importar todo el contenido del paquete de archivo, seleccione **Importar todas las categorías y escenas** y luego seleccione **Anexar** (todas las escenas y categorías se importarán como elementos adicionales de sus escenas y categorías actuales, aunque sean duplicados) o **Reemplazar** (todas las categorías y escenas actuales se sobrescriben con el contenido del paquete de importación). A continuación, seleccione **Importar**.
 - b. Si desea escoger solo una categoría o escena para importarla desde paquete de archivo, seleccione **Escoger una categoría o escena para importar** y luego seleccione **Anexar** (todas las escenas y categorías se importarán como elementos adicionales de sus escenas y categorías actuales, aunque sean duplicados) o **Reemplazar** (todas las categorías y escenas actuales se sobrescriben con el contenido del paquete de importación). Seleccione **Siguiente**, escoja la categoría o escena y luego seleccione **Importar**.
7. Si escoge Anexar, aparecerá un mensaje de importación correctamente realizada. Si escoge "Reemplazar", Snap Scene se reiniciará e iniciará con las categorías y escenas recién importadas.

3.5.5 Cambiar de nombre

1. En Administrar escenas, seleccione una escena o carpeta de categoría de la barra de navegación.
2. Seleccione **Cambiar de nombre**. Se abrirá el cuadro de diálogo Introducir un nombre.

El cuadro de diálogo tiene un encabezado azul con el título "Introducir un nombre". Debajo del encabezado hay un campo de texto rectangular con un cursor parpadeante al inicio. En la parte inferior del cuadro, hay dos botones: uno verde con el texto "Aceptar" y uno rojo con el texto "Cancelar".

3. Escriba un nombre en el campo de texto y luego seleccione **Aceptar** para guardar los cambios o **Cancelar** para salir sin guardar.

4 Configuración

1. Seleccione **Mostrar herramientas**.
2. Seleccione **Configuración**.



4.1 Opciones de escena

4.1.1 Mostrar nombre de escena

Cuando está activo Mostrar nombre de escena, los nombres de las escenas estarán visibles en la barra de navegación. Cuando está desactivado, los nombres de las escenas están ocultos en la barra de navegación.



"Mostrar nombre de escena" habilitado



"Mostrar nombre de escena" deshabilitado

4.1.2 Mostrar animación de la selección de escena

Cuando esté activa la opción "Mostrar animación de la selección de escena", una escena que haya sido seleccionada de la barra de navegación animará su expansión de la barra de navegación hacia la zona de escena principal. Cuando no esté activa la opción Mostrar animación de la selección de escena, la escena seleccionada de la barra de navegación aparecerá en la zona de escena principal.

4.1.3 Mostrar etiquetas de hotspots

El ajuste Mostrar etiquetas de hotspots controla la manera en la que las etiquetas aparecen en los hotspots de sus escenas.

- Desactivado - Las etiquetas no están visibles nunca.
- Animar - Cuando se selecciona un hotspot, la etiqueta aparece y se anima. Cuando no se selecciona ningún hotspot, la etiqueta no está visible.
- Activado - Las etiquetas siempre están visibles.

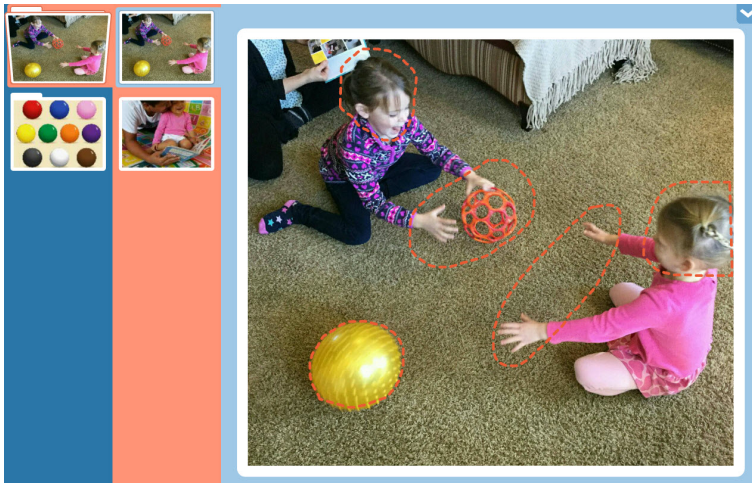


Figura 4.1 Etiquetas de hotspot desactivadas

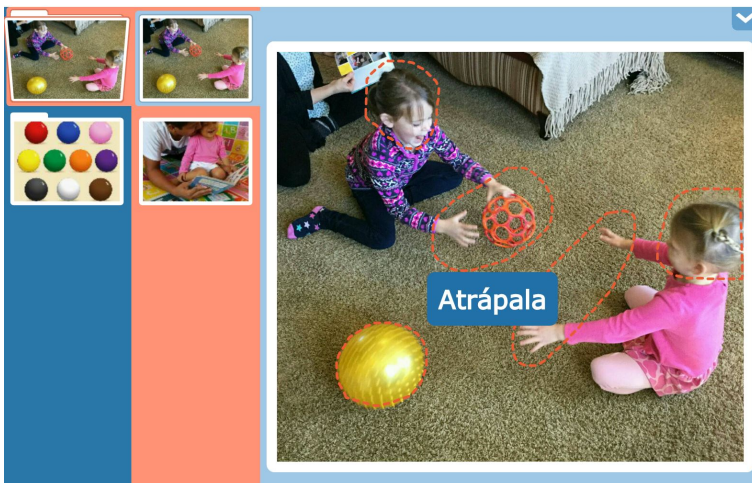


Figura 4.2 Animar etiquetas de hotspots activado - hotspot seleccionado

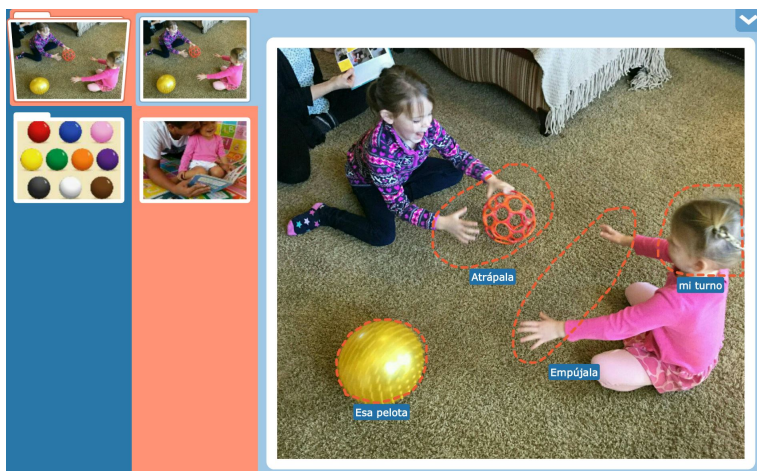


Figura 4.3 Etiquetas de hotspots activadas

4.1.4 Etiquetas de hotspots de alto contraste

Cuando se activa, las etiquetas de los aparecerán en colores de alto contraste.



Este ajuste solo está disponible cuando "Mostrar etiquetas de hotspots" está activado o en "Animar".

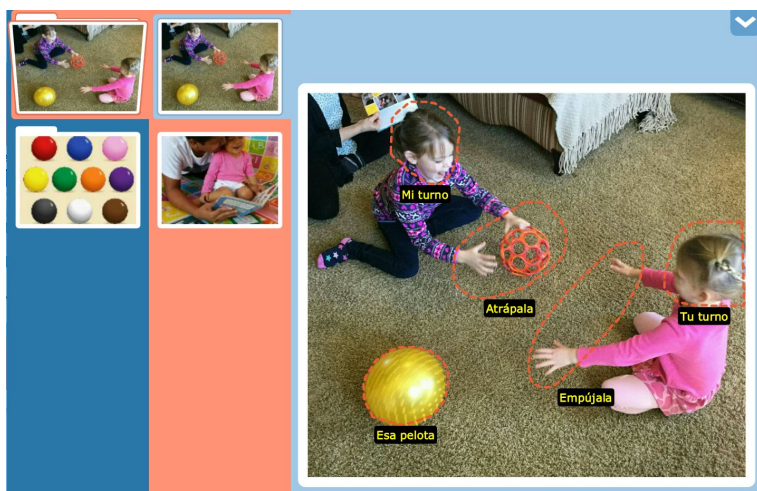
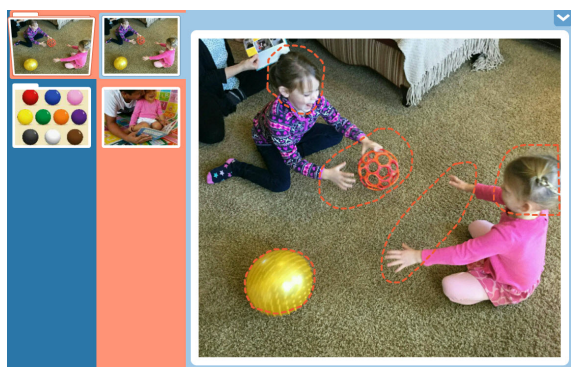


Figura 4.4 Etiquetas de hotspots de alto contraste activado

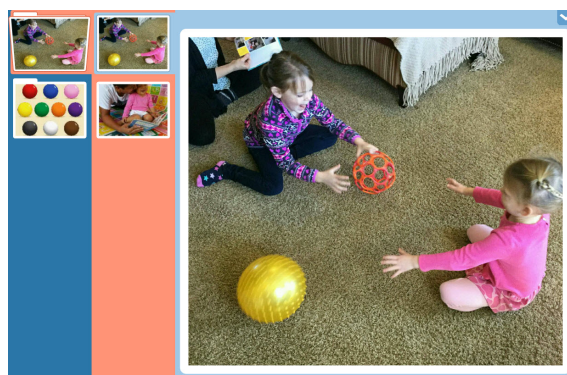
4.1.5 Mostrar hotspots

El ajuste "Mostrar hotspots" controla la manera en la que aparecen hotspots en sus escenas.

- Activado - Los hotspots se indican mediante una línea de puntos.
- Desactivado - Los hotspots no tienen ningún indicador visual.
- Fade Out (Desaparecer) — Los hotspots se esbozan brevemente cuando se abre la escena y luego desaparecen.



Mostrar hotspots activado



Mostrar hotspots desactivado

4.1.6 Tamaño de la barra de navegación

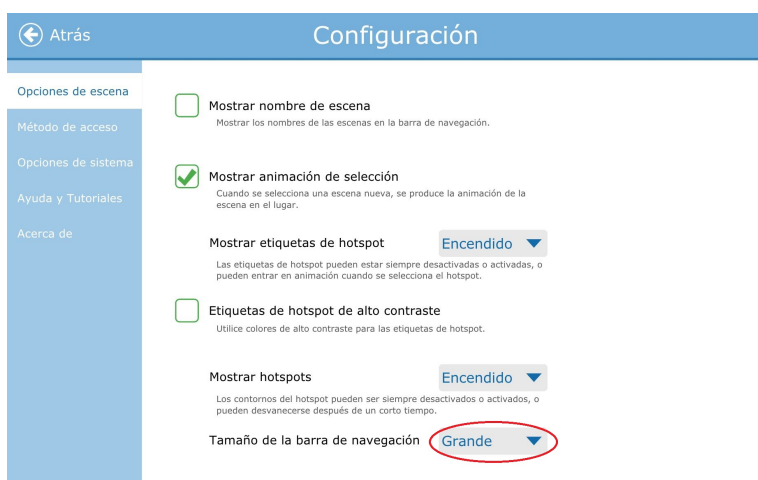
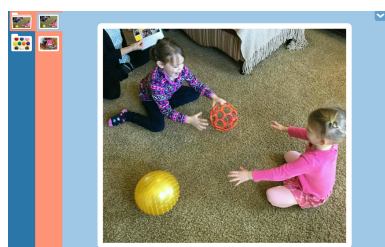
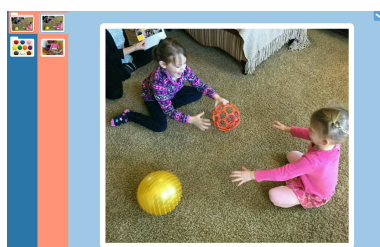


Figura 4.5 Configuración - Tamaño de la barra de navegación

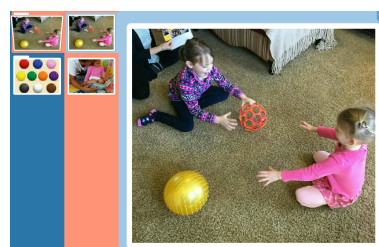
Utilice el menú para escoger Barra de navegación Pequeña, Media o Grande. Los niños que ven mal, tienen poca destreza o utilizan el método de selección con la mirada pueden beneficiarse de una barra de navegación más grande.



Barra de navegación pequeña



Barra de navegación mediana



Barra de navegación grande

4.1.7 Volumen

Snap Scene no tiene ningún ajuste de volumen a nivel de aplicación. Utilice los controles de volumen de su dispositivo.

4.2 Métodos de acceso

Cambie el método de acceso en el menú **Configuración**.

1. Seleccione **Mostrar herramientas**. 
2. Seleccione **Configuración**.
3. Seleccione **Método de acceso**.
4. Escoja un método de acceso.
5. Seleccione el botón **Configuración** para abrir el menú de configuración del método de acceso seleccionado.



Figura 4.6 Configuración de los métodos de acceso

4.2.1 Descripciones de los métodos de acceso

Toque sencillo

Los objetos se activan tocando el objeto de la pantalla con un dedo o, cuando se utiliza un mouse, haciendo clic en el objeto con el cursor del mouse. Este método de acceso es adecuado para personas que pueden tocar la pantalla con rapidez y de manera precisa o controlan y pueden hacer clic con el botón izquierdo de un mouse de computadora tradicional. Los objetos se activan en cuanto se tocan o se hace clic sobre ellos.

Pulsar para seleccionar

Los objetos se activan tocándolos y manteniéndolos seleccionados en la pantalla durante un periodo de tiempo mínimo determinado o cuando se utiliza un mouse, haciendo clic y manteniendo seleccionado el objeto durante un periodo de tiempo mínimo determinado. El usuario configura el tiempo que el objeto debe mantenerse seleccionado. Este método de acceso es práctico para aquellas personas que pueden tocar o hacer clic sobre objetos no deseados de manera accidental.

Soltar para seleccionar

Este método es similar a Pulsar para seleccionar, pero se activa un objeto seleccionado cuando se suelta una selección. Este método permite al usuario mantener contacto con la pantalla táctil sin realizar una selección de manera accidental. Esto significa que el usuario puede deslizar un dedo o un puntero por la pantalla táctil o apretar un botón de un mouse mientras mueve el cursor. No se realizará ninguna selección hasta que el dedo o el puntero se levanten de la pantalla táctil o cuando se suelte el botón del mouse. Esto convierte al método de selección Soltar para seleccionar en el ideal para una persona a la que le puede resultar más sencillo arrastrar un dedo o un puntero por la pantalla táctil mientras se mueve de una selección a otra.

Mouse

El método de acceso Mouse requiere que un mouse de computadora, track ball o mouse de cabeza controlen el cursor en pantalla. Un objeto se puede seleccionar de dos maneras: utilizando Permanencia (cuando el cursor se detiene sobre un objeto durante una cantidad de tiempo determinada) o utilizando un pulsador (utilice el mouse para mover el cursor sobre el objeto, luego active el pulsador para seleccionarlo). Este método de acceso es una buena opción para una persona que tenga la capacidad física de utilizar un mouse, pero que no pueda pulsar el botón del mouse para realizar selecciones.

Escaneando

Cuando Escaneando es el método de selección activo, los objetos de la pantalla se resaltan en un patrón específico. La persona utilizará un pulsador o una tecla para realizar una selección cuando se resalte el elemento deseado. Este método de acceso está pensado para aquellas personas cuyas habilidades motrices pueden impedir que utilicen de manera efectiva los métodos de selección directos.

Gaze Interaction

Este método se utiliza con un sistema de mirada como los dispositivos Tobii Dynavox PCEye Go, PCEye Mini o I-Series. Estos sistemas permiten al usuario controlar el cursor de la pantalla utilizando solo los ojos. Las selecciones se realizan manteniendo pulsado el cursor sobre un objeto durante un periodo de tiempo específico (permanencia), activando un pulsador o parpadeando.



Para saber más sobre los métodos de acceso y verlos en acción, vaya a <https://dynavoxtech.force.com/devices/apex/Videos> y seleccione **Método de acceso** del menú desplegable.

4.2.2 Configuración de Toque sencillo



Figura 4.7 Configuración de Toque sencillo

En Toque sencillo, seleccione la casilla de verificación para activar el deslizamiento. Seleccione de entre las opciones de visibilidad de la barra de desplazamiento.

4.2.3 Configuración de Pulsar para seleccionar



Figura 4.8 Configuración de Pulsar para seleccionar

En el método de acceso Pulsar para seleccionar, seleccione Hold Time* (Tiempo de espera) y Release Time* (Tiempo después de liberar selección). Seleccione de entre las opciones de visibilidad de la barra de desplazamiento.

4.2.4 Configuración de Soltar para seleccionar

Figura 4.9 Configuración de Soltar para seleccionar

En el método de acceso Soltar para seleccionar, seleccione Hold Time* (Tiempo de espera) y Release Time* (Tiempo después de liberar selección). Seleccione de entre las opciones de visibilidad de la barra de desplazamiento. Seleccione un estilo y color de resaltado (consulte 4.2.8 *Estilo y color de resaltado*).

4.2.5 Configuración de Escaneando

Figura 4.10 Configuración de Escaneando

Configuración de Escaneando - Tipo de escaneo

Seleccione un tipo de escaneo: "Escaneo automático de un pulsador" o "Escaneo por pasos con dos pulsadores".

Escaneo automático de un pulsador

1. Seleccione el botón azul **Configuración** en **Escaneo automático de un pulsador**. Se abrirá un cuadro de diálogo en el que podrá seleccionar una velocidad de escaneo (utilice las flechas Arriba y Abajo para ajustar la velocidad).



Figura 4.11 Escaneo automático — Scan Speed* (Velocidad de escaneo)

2. Seleccione la pestaña **Transición**. Se abrirá un cuadro de diálogo en el que podrá configurar el tiempo de transición (el tiempo de pausa entre niveles en el patrón de escaneo) (utilice las flechas Arriba y Abajo para ajustar la velocidad).



Figura 4.12 Escaneo automático — Transition Time* (Tiempo de transición)

3. Seleccione la pestaña **Escanear después** para activar o desactivar las opciones de escaneo.

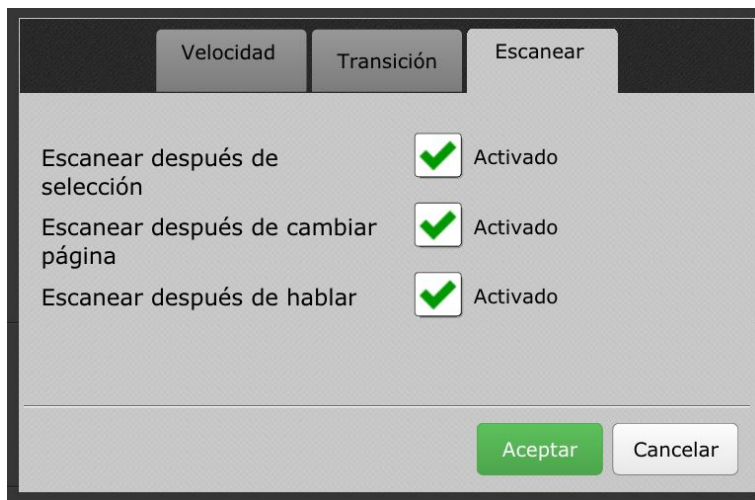
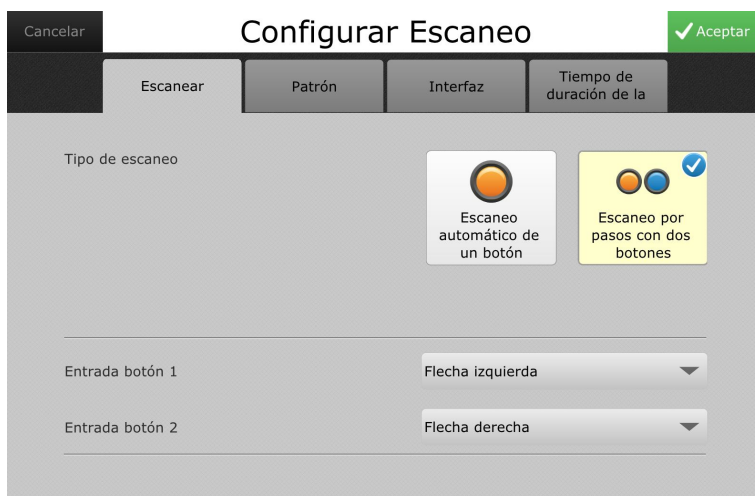


Figura 4.13 Escaneo automático — Scan After* (Escanear después)

4. Seleccione **Aceptar** en el cuadro de diálogo **Escanear después** para volver al menú Configuración de Escaneando.
5. En el menú **Configuración de Escaneando**, seleccione una entrada de botón para indicar al software que avance el resaltado de escaneo (si no se utilizan los puertos de pulsador integrados del dispositivo).

Escaneo por pasos con dos pulsadores

1. Seleccione **Escaneo por pasos con dos pulsadores** en el menú Configuración de Escaneando.



2. Seleccione la lista desplegable **Switch 1 Input*** (Entrada Pulsador 1) para escoger la tecla que ofrecerá una entrada de pulsador para indicar al software que debe avanzar el resaltado de escaneo (si no se utilizan los puertos de pulsador integrados del dispositivo).
3. Seleccione la lista desplegable **Entrada pulsador 2** para escoger la tecla que ofrecerá una entrada de pulsador para indicar al software que debe hacer una selección.



Las entradas del interruptor predeterminado son:

- Windows y Android — flecha izquierda (interruptor 1) y flecha derecha (interruptor 2).
- iOS — A (interruptor 1) y B (interruptor 2).

Configuración de Escaneando - Patrón de escaneo

1. Seleccione la pestaña **Patrón** en el menú Configurar Escaneo.

2. Seleccione un **patrón de escaneo** (fila/columna, columna/fila o lineal).
3. Seleccione el **Number of Passes*** (Número de pases). El software puede configurarse para escanear infinitamente o para que deje de escanear si no se ha realizado ninguna selección después de haber escaneado la página varias veces.
4. Para volver a iniciar el escaneo en donde se realizó la selección, seleccione la casilla de verificación situada junto a **Escanear a partir de la última selección**.

Configuración de Escaneando - Interfaz

1. Seleccione la pestaña **Interfaz** en el menú Configuración de Escaneando.

2. Seleccione la casilla de verificación **Activada** situada junto a **Escanear de nuevo** si desea que el resaltado de escaneo vuelva al nivel anterior después de haber realizado una selección.
3. Seleccione la casilla de verificación **Activada** situada junto a **Reiniciar primero** si desea que el resaltado de escaneo se reinicie después de haber realizado una selección.
4. Seleccione la casilla de verificación **Activada** situada junto a **Escanear de nuevo/Reiniciar primero** si desea mover el icono de Escanear de nuevo/Reiniciar primero al principio del patrón de escaneo.
5. Para aumentar automáticamente el tamaño de cada objeto a medida que se escanea, seleccione la casilla de verificación **Activada** situada junto a **Acercar**.

6. Seleccione un estilo y color de resaltado (consulte 4.2.8 *Estilo y color de resaltado*).
7. Realice una selección en **Tamaño barra de desplazamiento**.

Configuración de Escaneando — Tiempo de espera



El tiempo de espera no está disponible en iOS.

1. Seleccione la pestaña **Páginas** en el menú **Configuración de Escaneando**.

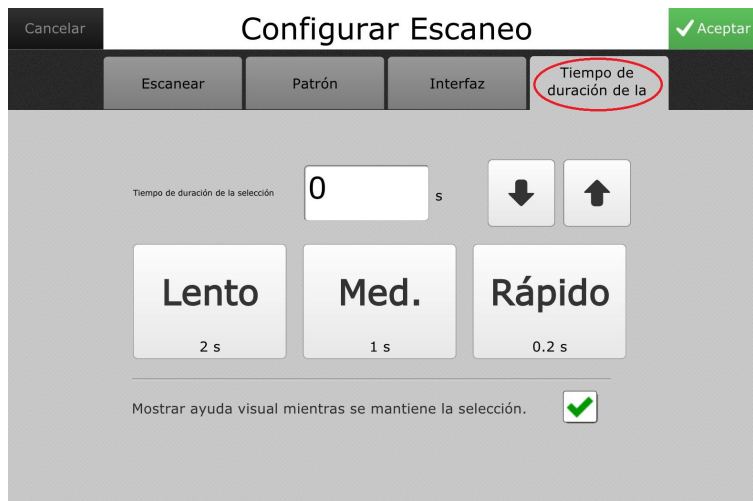


Figura 4.14 Configuración de Escaneando — Tiempo de espera

2. Configure el **Hold Time*** (Tiempo de espera) utilizando los botones de flecha o introduciendo un número (mayor de 0 y menor o igual a 5) en el campo de texto.
3. Marque la casilla situada junto a **Enable visual cue while holding switch*** (Activar pista visual mientras se sujeta el pulsador) para ver una animación que ilustre el tiempo de espera necesario cuando el pulsador está activado.



Figura 4.15 Configuración de Escaneando — Animación de pista visual de tiempo de espera mientras se escanea

4.2.6 Configuración de Mouse

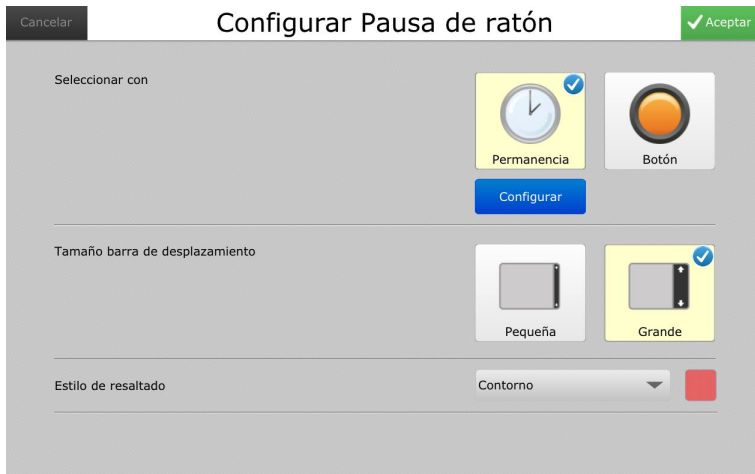


Figura 4.16 Configuración de Mouse

Configuración de Mouse - Seleccionar con

La activación mediante la permanencia permite al usuario seleccionar colocando el cursor sobre un objeto durante una determinada cantidad de tiempo (tiempo de permanencia).

La activación por pulsador permite al usuario seleccionar un objeto pulsando un pulsador auxiliar o una tecla del teclado cuando el objeto se resalta con ayuda del mouse.

Seleccionar con permanencia

1. Seleccione **Permanencia**.
2. Seleccione el botón azul **Configuración** situado debajo de **Permanencia**. Se abrirá un cuadro de diálogo en el que podrá seleccionar un tiempo de permanencia (utilice las flechas Arriba y Abajo para ajustar la velocidad).

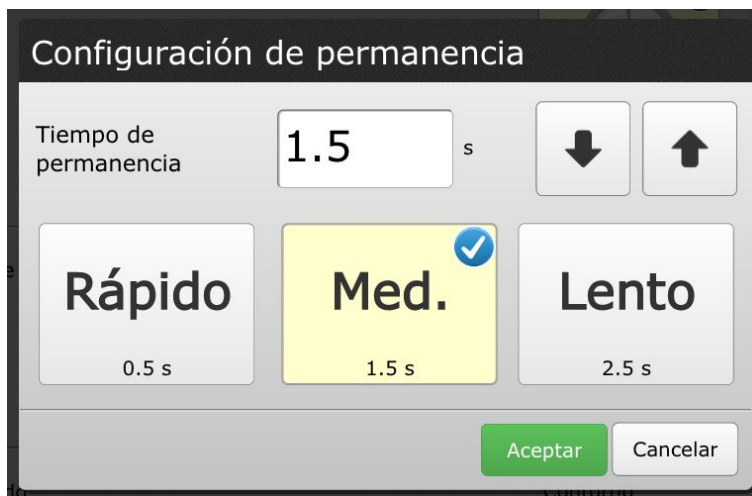


Figura 4.17 Configuración de Mouse - Tiempo de permanencia

Seleccionar con pulsador

1. Seleccione **Pulsador**.

2. Seleccione el botón azul **Configuración** situado debajo de **Pulsador**.

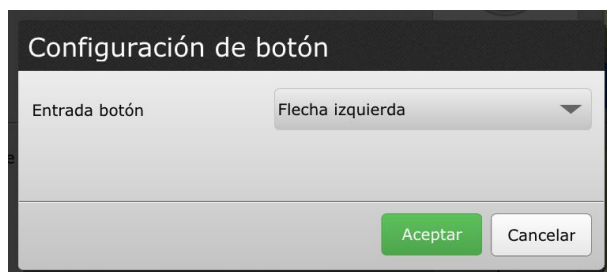


Figura 4.18 Configurar Botón - Entrada pulsador

3. Seleccione una entrada de pulsador. Si utiliza el puerto de pulsador designado integrado en su dispositivo, se seleccionará automáticamente el puerto correcto.
4. Seleccione **Aceptar**.

Configuración de Mouse - Tamaño barra de desplazamiento

Seleccione de entre las opciones de tamaño de la barra de desplazamiento.

Configurar ratón - Estilo y color de resaltado

Escoja un estilo y un color de resaltado. (consulte 4.2.8 *Estilo y color de resaltado*).

4.2.7 Gaze Interaction Settings



Gaze Interaction Settings solo está disponible si tiene un seguidor visual en su dispositivo (es decir, i-Series, PCEye Go, etc.).

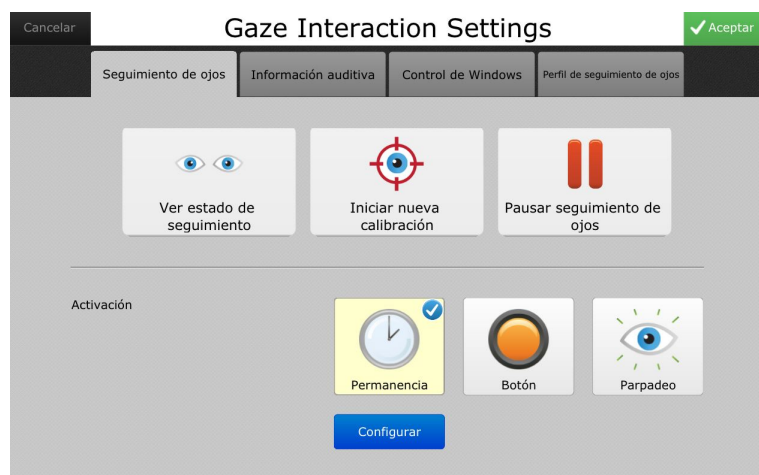


Figura 4.19 Menú Gaze Interaction Settings

Ver estado de seguimiento

Abre el visualizador del **Estado de seguimiento** ; en él podrá verificar que el software Gaze Interaction identifica los ojos del usuario y que el usuario está bien colocado delante del dispositivo.

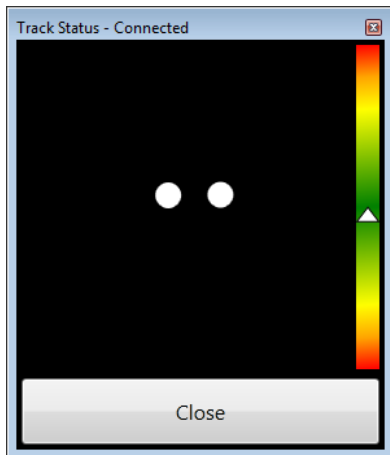


Figura 4.20 Visualizador del Estado de seguimiento

Los dos puntos que representan los ojos del usuario deberían estar en el centro del visualizador. El triángulo blanco en el medidor de distancia del lado derecho del visualizador debería estar cerca del centro, dentro del área verde, cuando se alcanza la distancia óptima del dispositivo .

Iniciar una nueva calibración

Abre una pantalla que inicia el proceso de calibración. El software calibrará automáticamente la mirada del usuario a medida que sigue los objetivos en pantalla. Cuando finaliza la calibración, se abre un cuadro de diálogo con los resultados de la calibración.

Detener en pausa el seguimiento visual

Cuando se activa esta función, aparecerá un icono Pausa en pantalla; el usuario podrá detener temporalmente la interacción con la mirada para descansar los ojos.

Configuración de Activación

Seleccione un método de activación:

- **Configuración de permanencia**
La activación de la permanencia permite al usuario seleccionar dirigiendo su mirada de manera consistente sobre un objeto durante un periodo de tiempo determinado (tiempo de permanencia).
Seleccione **Permanencia** y luego seleccione el botón **Configuración** situado debajo de **Permanencia**. Se abrirá el cuadro de diálogo **Configuración de desplazamiento**. Seleccione un tiempo de desplazamiento.
- **Configuración de Pulsador**
La activación por pulsador permite al usuario seleccionar pulsando un pulsador auxiliar o una tecla del teclado.
Seleccione **Pulsador** y luego seleccione el botón **Configuración** situado debajo de Pulsador. Se abrirá un cuadro de diálogo.
 - Seleccione un tiempo de activación. A continuación, seleccione **Aceptar**.
 - Seleccione la pestaña **Tiempo de espera** y luego seleccione el tiempo que desea establecer entre botones. A continuación, seleccione **Aceptar**.
 - Seleccione la pestaña **Pulsador** y seleccione una entrada de pulsador (si no está utilizando los puertos de botón del dispositivo). A continuación, seleccione **Aceptar**.
- **Configuración de Parpadeo**
La activación mediante el parpadeo permite al usuario seleccionar parpadeando sus ojos durante una determinada cantidad de tiempo (tiempo de parpadeo).
Seleccione **Parpadeo** y luego seleccione el botón **Configuración** situado debajo de Parpadeo. Se abrirá un cuadro de diálogo.

- Seleccione un tiempo mínimo de parpadeo. A continuación, seleccione **Aceptar**.
- Seleccione la pestaña **Tiempo máx.** y luego seleccione un tiempo máximo de parpadeo. A continuación, seleccione **Aceptar**.

Realimentación

Seleccione la pestaña **Información auditiva** en el menú **Gaze Interaction Settings**. Seleccione un color, tamaño y tipo de objetivo de información auditiva que desee utilizar.

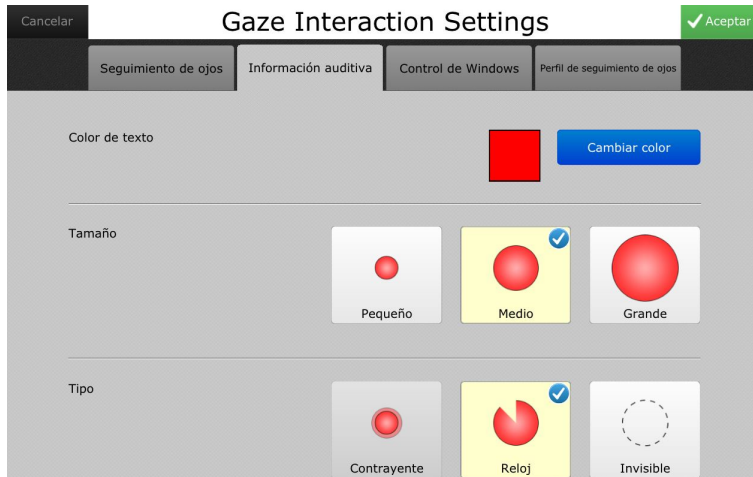


Figura 4.21 Configuración de Gaze Interaction - Pestaña Información auditiva

Windows Control

Seleccione la pestaña **Windows Control** en el menú **Gaze Interaction Settings** para ajustar el modo del acceso al escritorio.

Modo Gaze Selection: le brinda al usuario la posibilidad de controlar un sistema operativo de escritorio Windows estándar con un método de selección de dos pasos, que reduce los riesgos de clics no deseados.

Modo Mouse Emulation: le brinda al usuario la posibilidad de emular y controlar un puntero de mouse de equipo estándar en la pantalla.

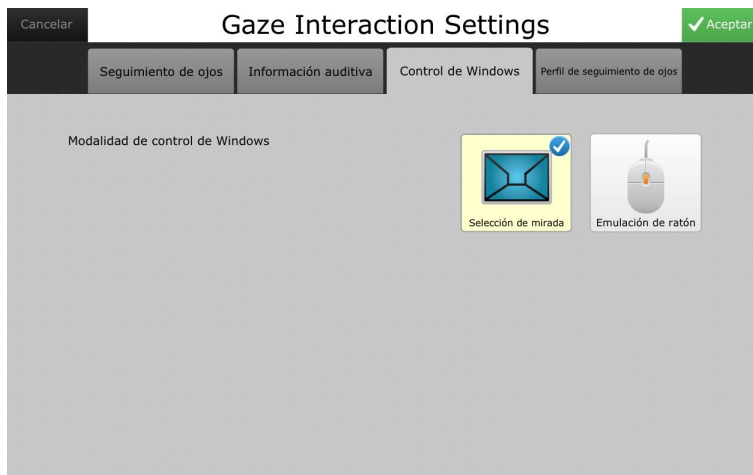


Figura 4.22 Configuración de Gaze Interaction - Pestaña Windows Control

Perfil de Gaze Interaction

Seleccione la pestaña **Perfil Gaze Interaction** en el menú **Gaze Interaction Settings**.

La pestaña **Gaze Interaction Settings** se utiliza para cambiar entre diferentes perfiles Gaze Interaction. En su escritorio puede crear perfiles utilizando el programa **Gaze Interaction Settings**.

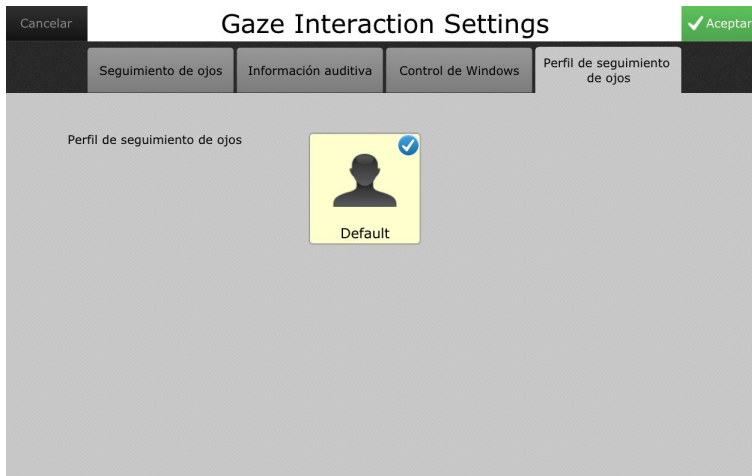


Figura 4.23 Configuración de Gaze Interaction - Pestaña Perfil Gaze Interaction

4.2.8 Estilo y color de resaltado

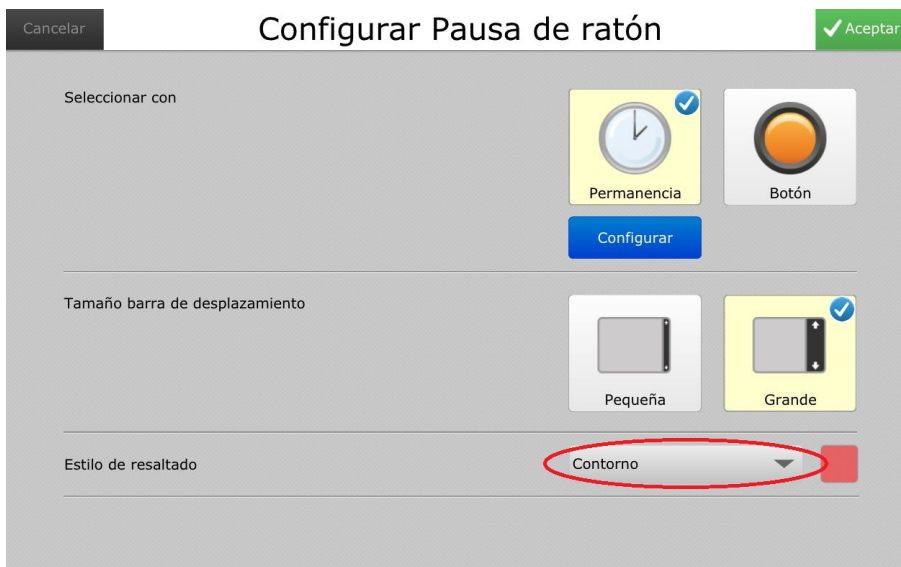


Figura 4.24 Estilo y color de resaltado

1. Utilice la lista desplegable **Estilo de resaltado** para seleccionar cómo se resaltará visualmente u objetos seleccionados en la página.



Estilos de resaltado

1. Sin resaltado
 2. Dar contorno
 3. Invertir
 4. Superponer
2. Seleccione el botón **Color**. Se abrirá el cuadro de diálogo **Selector de color**.
 3. Seleccione un color de resaltado (también puede crear un color personalizado utilizando el cuadro de diálogo **Selector de color**).



Figura 4.25 Resaltado — Choose Color* (Escoger color)



En Overlay Highlight Style* (Estilo de resaltado de superposición), establezca la opacidad en 50%.

4.3 Opciones de sistema

4.3.1 Activar código de acceso

El código de acceso puede utilizarse para impedir el acceso no autorizado (a los niños) a las herramientas de edición en el software Snap Scene. Cuando esté activado, será necesario introducir el código de acceso para acceder a las herramientas.

Figura 4.26 Solicitud de código de acceso

Activar código de acceso

1. Seleccione **Mostrar herramientas**. 
2. Seleccione **Configuración**.
3. Seleccione **Opciones de sistema**.
4. Active el recuadro **Activar código de acceso**. Si la casilla ya está activada, seleccione **Change Passcode*** (Cambiar contraseña).
5. Introduzca el código de acceso de cuatro dígitos que le gustaría usar. Utilice algo que sea único y difícil de adivinar.
6. Introduzca el código de acceso de nuevo para verificarlo.
7. Para comprobar que su código de acceso funciona correctamente, seleccione **Atrás** y luego  **Ocultar herramientas** luego  **Mostrar herramientas**. Se abrirá el cuadro de diálogo Introducir contraseña.
8. Introduzca su código de acceso. El código de acceso correcto le permitirá mostrar las herramientas.



Para desactivar el código de acceso, solo tiene que desactivar la casilla de la sección Opciones de sistema del menú Configuración.



Si se olvida de su código de acceso, utilice el código de desbloqueo universal 0520 para acceder a la Configuración y restablecer su código de acceso.

4.3.2 Teclado del sistema

El Teclado del sistema es un teclado en pantalla que se abre cuando se selecciona un campo de texto. Active el teclado del sistema cuando no tenga un teclado físico para su dispositivo. El teclado del sistema se activa de manera predeterminada.



El teclado del sistema solo está disponible en la plataforma de Windows.

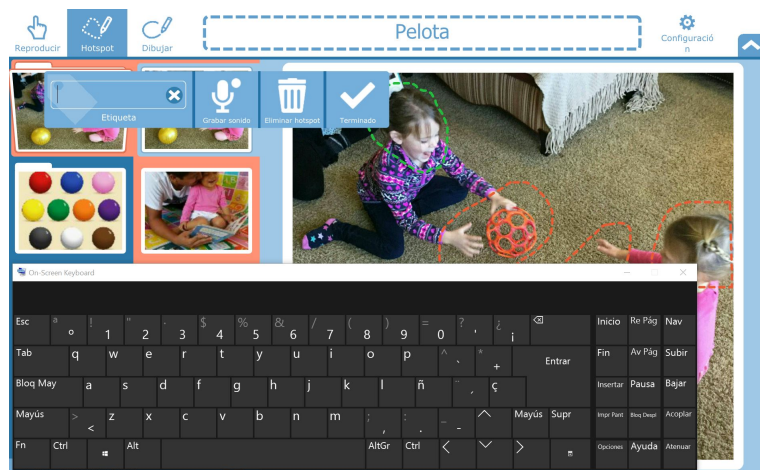


Figura 4.27 Teclado del sistema

Active el teclado del sistema

1. Seleccione **Mostrar herramientas**.
2. Seleccione **Configuración**.
3. Seleccione **Opciones de sistema**.
4. Active la casilla **Teclado del sistema**.



Para desactivar el teclado del sistema, solo tiene que desactivar la casilla de la sección Opciones de sistema del menú Configuración. Si está utilizando un teclado físico, es mejor desactivar el teclado del sistema.

4.3.3 Inicio de sesión en myTobiiDynavox

Puede conectar Snap Scene a su myTobiiDynavox account. No cierre sesión para importar y exportar fácilmente escenas en myTobiiDynavox.

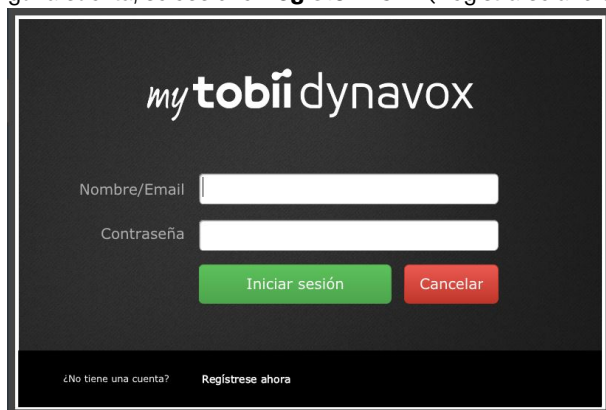
1. Seleccione **Mostrar herramientas**.
2. Seleccione **Configuración**.
3. Seleccione **Opciones de sistema**.

4. Seleccione **Sign In*** (Iniciar sesión). Se abrirá la ventana de inicio de sesión de myTobiiDynavox.



Si ya ha iniciado sesión, verá su nombre de usuario de myTobiiDynavox en el botón. Seleccione el botón si desea cerrar sesión.

5. Introduzca su nombre de usuario y contraseña en myTobiiDynavox y seleccione **Sign In*** (Iniciar sesión). Si no tiene ninguna cuenta, seleccione **Register Now*** (Registrarse ahora).



Debe tener una conexión a Internet activa para iniciar sesión en myTobiiDynavox.

4.4 Ayuda y tutoriales

Vea tutoriales de vídeo, acceda al Manual de usuario y la Guía de inicio rápido y conéctese a la página de soporte online de la Base de conocimientos. También puede conectarse a Pathways, la companion app para iPad, que le enseñará increíbles estrategias para utilizar Snap Scene de manera más efectiva con su hijo.

4.5 Acerca de

La pantalla Acerca de muestra su versión de software actual, su número de serie, información de licencia e información de actualizaciones.

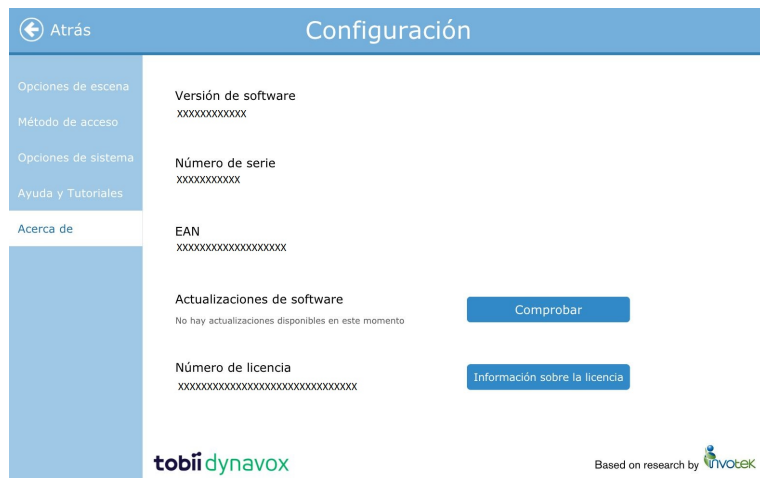


Figura 4.28 Configuración — Menú Acerca de

4.5.1 Actualizar de Lite Edition a Full Edition de Snap Scene

Cuando adquiere la Full Edition de Snap Scene para Windows o Android, se le proporciona un número de licencia. Seleccione **Activar** en el menú **Acerca de** para introducir su Número de licencia y complete su actualización.

1. Seleccione **Mostrar herramientas.** 
2. Seleccione **Configuración.**
3. Seleccione **Acerca de.**
4. Seleccione **Activar.** Se abrirá el cuadro de diálogo de activación.
5. Introduzca su número de licencia y luego seleccione **Activar.**

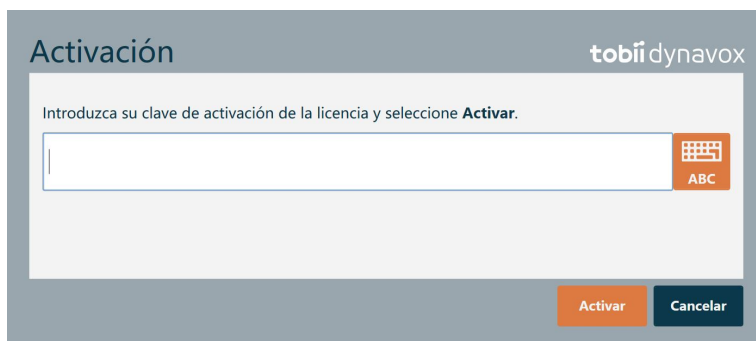


Figura 4.29 Cuadro de diálogo de activación

4.5.2 Actualizaciones de software

Para plataformas Windows y Android, lleve a cabo los siguientes pasos para actualizar el software Snap Scene. Para iOS, las actualizaciones de software se llevan a cabo a través de la Apple App Store.

1. Seleccione **Mostrar herramientas.** 
2. Seleccione **Configuración.**

3. Seleccione **Acerca de**.
4. Seleccione **Buscar**. El texto indicará si hay actualizaciones de software Snap Scene disponibles.

Apéndice A

Drager, K., Light, J., & McNaughton, D. (2011). Effects of AAC interventions on communication and language for young children with complex communication needs. *Journal of Pediatric Rehabilitation Medicine*, 3, 303-310.

Light, J. & Drager, K. (noviembre de 2010). Effects of early AAC intervention for children with Down syndrome. Miniseminar presented at the Annual Conference of the American Speech Language Hearing Association, Philadelphia, PA.

Drager, K. & Light, J. (2010). A comparison of the performance of 5-year-old children using iconic encoding in AAC systems with and without iconic prediction. *Augmentative and Alternative Communication*, 26, 12-20.

Costigan, F.A. & Light, J. (2010). The effect of seated position on upper extremity access to augmentative communication for children with cerebral palsy: Preliminary investigation. *American Journal of Occupational Therapy*, 64, 596-604.

Drager, K., Light, J., Devlin, C., Millsop, C., & Offitto, J. (2009). Adults With developmental disabilities who require AAC: Improving social interaction. American Speech and Hearing Association.

Drager, K.D.R., Light, J.C., & Finke, E.H. (2008). Using AAC technologies to build social interaction with young children with Autism Spectrum Disorders. In P. Mirenda, & T. Iacono (Eds.) *Autism Spectrum Disorders and AAC*. Baltimore, MD: Paul H. Brookes Publishing.

Light, J., & Drager, K. (2007). AAC technologies for young children with complex communication needs: State of the science and future research directions. *Augmentative and Alternative Communication*, 23, 204-216.

Para más información sobre la investigación de referencia de Snap Scene y Pathways, visite <http://aackids.psu.edu/>



Copyright © Tobii AB (publ). Las ilustraciones y especificaciones no se corresponden necesariamente con los productos y servicios ofrecidos en cada mercado local. Las especificaciones técnicas están sujetas a cambios sin previo aviso. Todas las otras marcas comerciales son propiedad de sus respectivos dueños.

Soporte técnico para su dispositivo Tobii DynaVox

Obtener ayuda en línea

Consulte la página de Soporte de su dispositivo Tobii DynaVox. Contiene información actualizada sobre problemas y sugerencias y trucos relacionados con el producto. Consulte nuestras páginas de Soporte en línea en: www.TobiiDynavox.com o www.myTobiiDynaVox.com.

Póngase en contacto con su representante comercial o distribuidor

Si tiene alguna pregunta o experimenta problemas con su producto, póngase en contacto con su representante comercial o distribuidor autorizado de Tobii DynaVox para recibir ayuda. Conocen su configuración personal y podrán ayudarle con sugerencias y formación específica. Para consultar la información de contacto, visite www.TobiiDynavox.com/contact