

Tobii Dynavox Snap Scene

Manuel de l'utilisateur

Manuel de l'utilisateur Tobii Dynavox Snap Scene

Version 1.4

09/2016

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 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.

Table des matières

1	Introduction.....	4
2	Lire des scènes.....	5
3	Outils de la scène	6
3.1	Créer une nouvelle scène	6
3.2	Modifier une scène	9
3.2.1	Éditer les outils	9
3.3	Supprimer une scène.....	11
3.4	En utilisant des dossiers catégorie.....	12
3.4.1	Créer un nouveau dossier catégorie	12
3.4.2	Supprimer un dossier catégorie	12
3.4.3	Déplacer les catégories et les scènes	12
3.5	Gérer les scènes.....	13
3.5.1	Masquer	13
3.5.2	Supprimer	14
3.5.3	Exporter	14
3.5.4	Importer	20
3.5.5	Renommer	25
4	Paramètres.....	26
4.1	Options de scène.....	26
4.1.1	Afficher le nom de la scène.....	26
4.1.2	Afficher l'animation de sélection de scène	26
4.1.3	Afficher les étiquettes des hotspots	27
4.1.4	Étiquettes des hotspots à contraste élevé	28
4.1.5	Afficher les hotspots.....	28
4.1.6	Taille de la barre de navigation	29
4.1.7	Volume	29
4.2	Moyens d'accès	29
4.2.1	Description des moyens d'accès	31
4.2.2	Paramètres de la Pression simple.....	32
4.2.3	Paramètres de la méthode de sélection Appuyer pour sélectionner.....	32
4.2.4	Paramètres de la méthode de sélection Relâcher pour sélectionner.....	33
4.2.5	Paramètres du défilement.....	33
4.2.6	Paramètres de la souris.....	38
4.2.7	Paramètres de Gaze Interaction	39
4.2.8	Style et couleur de mise en surbrillance.....	42
4.3	Options système	44
4.3.1	Activer le code d'accès.....	44
4.3.2	Clavier système	44
4.3.3	Connexion à myTobiiDynavox.....	45
4.4	Aide et tutoriels.....	46
4.5	À propos.....	47
4.5.1	Passez de l'édition gratuite à l'édition complète de Snap Scene	47
4.5.2	Mises à jour du logiciel.....	47
Annexe A	49

1 Introduction



Tobii Dynavox Pathways est l'outil d'implémentation qui vous aide à maîtriser les techniques mises au point par les experts pour utiliser Snap Scene au maximum de son potentiel. Visitez la boutique des applications pour télécharger l'application Tobii Dynavox Pathways gratuite pour iPad, et découvrez les meilleures stratégies pour utiliser Snap Scene avec votre enfant. Si vous ne possédez pas d'iPad, toutes les vidéos d'aide à l'utilisation de Pathways sont disponibles sur myTobiiDynavox.com.

L'apprentissage de la communication commence dès qu'un nourrisson entend les voix de ses proches et qu'il pleure pour la première fois. Cependant, certains enfants font face à des difficultés dans cet apprentissage. Snap Scene est une solution de communication améliorée et alternative (CAA) conçue pour les nourrissons, les enfants en bas âge, les enfants qui ne vont pas encore à l'école, et tous ceux qui, lors du premier stade d'apprentissage de la communication :

- ne parlent pas,
- ont des difficultés à apprendre à parler,
- parlent mais ont du mal à se faire comprendre, ou
- sont susceptibles de rencontrer des difficultés à communiquer

L'objectif de Snap Scene est de mettre en place des facultés de langage et la communication en introduisant la CAA dans les interactions ludiques et sociales de la vie quotidienne afin de les rendre stimulantes et amusantes pour l'enfant.

La conception de Snap Scene, de même que les concepts et stratégies présentés par Pathways, se base sur les recherches effectuées par Janice Light, docteur et professeur émérite, et Kathryn Drager, docteur, professeur à l'association américaine d'orthophonie (ASHA), au département des sciences et des troubles de la communication de l'université de Pennsylvanie, en collaboration avec Invotek. Leurs travaux ont montré que l'approche utilisée par Snap Scene permet une amélioration significative des facultés de langage et de communication, parmi lesquelles :

- prendre l'initiative d'une interaction sociale et maintenir la communication,
- partager des informations et exprimer des envies et des besoins,
- utiliser de nouveaux mots et concepts, notamment les couleurs, les nombres, la phonétique, et
- combiner des mots et des concepts afin d'exprimer des idées plus complexes.

Snap Scene est conçu pour faciliter l'apprentissage de la communication, de la lecture et de l'écriture chez des locuteurs débutants, de sorte que chaque individu puisse réaliser pleinement son potentiel.

Pour des références sur les recherches, voir *Annexe A* .

2 Lire des scènes

Vous et votre enfant pouvez choisir des scènes dans la liste, puis commencer à interagir avec ces scènes. Lorsqu'une zone interactive appelée « hotspot » est sélectionnée, on entend un enregistrement audio et on peut voir une étiquette avec un texte correspondant à ce hotspot. Les interactions possibles avec l'audio et le texte peuvent être personnalisées.



La réponse aux interactions est déterminée à la fois par les paramètres activés et par le contenu (enregistrement audio et texte de l'étiquette) associé à chaque hotspot. L'option Afficher les étiquettes des hotspots est réglée par défaut sur Animer. Pour modifier les paramètres de l'option Afficher les étiquettes des hotspots, voir [4.1.3 Afficher les étiquettes des hotspots](#).



Figure 2.1 Lire une scène

3 Outils de la scène

3.1 Créer une nouvelle scène

1. Sélectionnez **Afficher les outils.** 
2. Sélectionnez le dossier de la catégorie dans lequel vous souhaitez créer votre nouvelle scène.

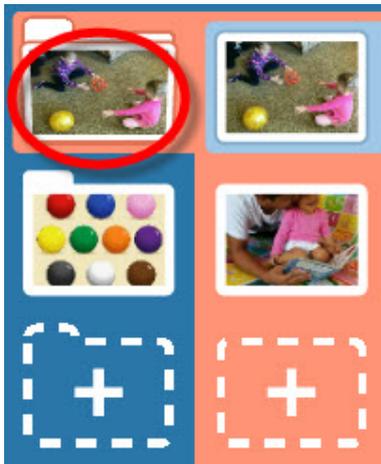


Figure 3.1 Sélectionner une catégorie

3. Sélectionnez le bouton nouvelle scène (+). Le mode Photo va s'ouvrir.

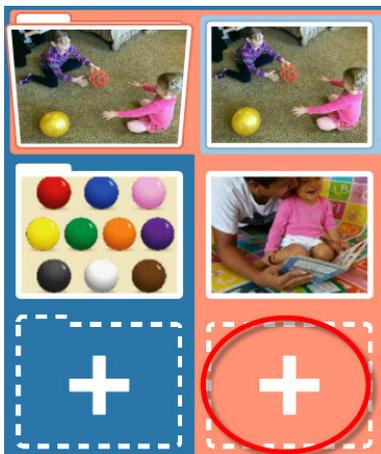


Figure 3.2 Bouton nouvelle scène

4. Ajoutez une photo à votre scène en prenant une nouvelle photo ou en sélectionnant un fichier image en stockage local sur votre appareil :

- a. **Prendre une photo** — Prenez une photo avec l'appareil photo actuellement sélectionné. Le viseur à l'écran affiche l'image qui sera capturée lorsque vous sélectionnez cette option.



Figure 3.3 Mode photo — Prendre une photo

- b. **Passer à l'autre appareil photo** — Si votre appareil possède un appareil photo à l'avant et à l'arrière, vous pouvez utiliser le bouton **Passer à l'autre appareil photo** pour passer de l'un à l'autre. Lorsque vous avez obtenu la vue désirée par l'intermédiaire du viseur sur votre écran, sélectionnez le bouton **Prendre une photo** pour capturer l'image.



Figure 3.4 Mode photo — Passer à l'autre appareil photo

- c. **Choisir une Photo** — Pour choisir un fichier photo en stockage local sur votre appareil, sélectionnez le bouton **Choisir une photo**. Parcourez les fichiers en utilisant la flèche, ou à l'aide du bouton Fichiers.... Sélectionnez le fichier photo désiré, puis sélectionnez le bouton **Accepter**.



Figure 3.5 Mode photo — Choisir une photo

- d. Si vous souhaitez quitter le mode photo sans créer de nouvelle scène, sélectionnez **Quitter le mode photo**.



- 5. Utilisez le curseur en bas de la photo afin de dimensionner l'image à la taille souhaitée. Faites glisser le curseur vers + pour agrandir l'image, et vers - pour réduire. Sur iPad, vous pouvez pincer l'image pour zoomer.

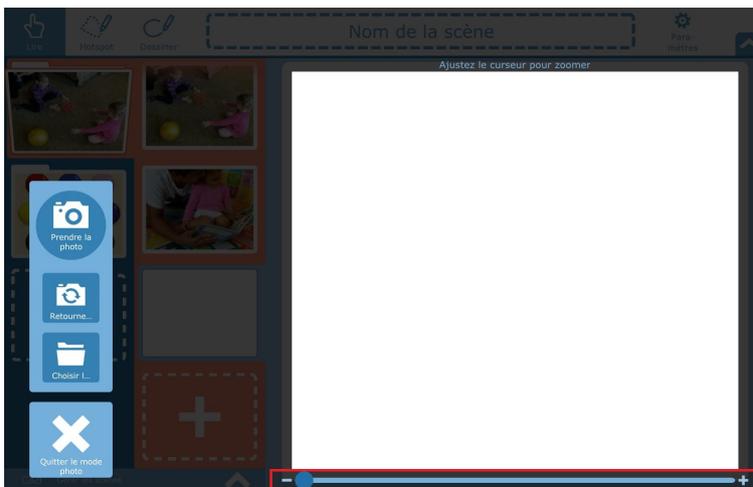


Figure 3.6 Mode photo — Outil de dimension

- 6. Tirez l'image pour la centrer.

7. Lorsque vous avez obtenu la taille souhaitée et avez centré la photo, sélectionnez **Accepter** pour enregistrer. Pour prendre la photo une nouvelle fois ou choisir un autre fichier image, sélectionnez **Prendre à nouveau** ou **Retour**. Pour quitter l'écran photo sans enregistrer, sélectionnez **Quitter le mode photo**.

3.2 Modifier une scène

1. Sélectionnez **Afficher les outils**. 
2. Sélectionnez la scène que vous souhaitez modifier.
3. (Optionnel) Ajoutez ou modifiez le nom de la scène en sélectionnant, puis en tapant le nom dans le champ texte en haut de l'écran.



Figure 3.7 Barre d'outils

4. Utilisez les outils de la barre pour modifier votre scène.

3.2.1 Éditer les outils

Modifiez votre scène grâce aux outils de la barre d'outils : Lecture, Hotspot, et Dessiner.

3.2.1.1 Lire les hotspots

Utilisez l'outil **Lecture** pour voir comment réagit un hotspot lorsqu'on le sélectionne.



3.2.1.2 Créer et modifier un hotspot

Créez un nouveau hotspot à l'aide de l'**outil Hotspot** afin de définir les contours d'un objet ou d'une zone dans la scène. Un hotspot est une zone dans une scène qui, lorsqu'on la sélectionne, peut lire un enregistrement audio et afficher une étiquette comprenant du texte.



Une fois le hotspot créé (ou que vous avez sélectionné un hotspot existant), vous pourrez y associer une étiquette et effectuer un enregistrement audio.



Figure 3.8 Options du hotspot

3.2.1.2.1 Ajouter une étiquette pour le hotspot

1. Sélectionnez **Ajouter une étiquette**.
2. Sélectionnez le champ texte, puis saisissez le texte de l'étiquette.



3.2.1.2.2 Enregistrement sonore pour le hotspot

1. Sélectionnez **Enregistrer un son**. L'enregistrement démarrera aussitôt (comme le signal le cercle rouge clignotant).

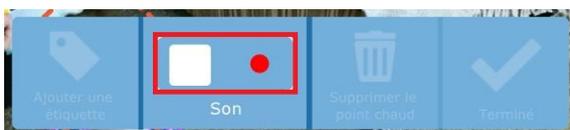


Figure 3.9 Enregistrer un son

2. Une fois l'enregistrement terminé, sélectionnez le bouton carré pour arrêter l'enregistrement.
3. Pour entendre le son enregistré, sélectionnez le bouton en forme de triangle (le bouton lecture).



Figure 3.10 Aperçu du son

- i** Si vous souhaitez réaliser un nouvel enregistrement pour un hotspot auquel un son est déjà associé, sélectionnez l'icône **Supprimer** à côté du bouton Lecture pour supprimer le son existant, puis sélectionnez **Enregistrer un son** pour créer un nouvel enregistrement.



Figure 3.11 Supprimer un son

3.2.1.2.3 Supprimer un hotspot

1. Utilisez l'**outil Hotspot** pour sélectionner un hotspot.
2. Sélectionnez **Supprimer un hotspot**.



3.2.1.3 Dessiner

Utilisez l'**outil Dessiner** pour créer des lignes à main levée n'importe où sur la scène.



Figure 3.12 Outil Dessiner

- Vous pouvez sélectionner une **couleur de ligne** au sein d'une palette de six couleurs.
- L'outil **Gommer** sert à supprimer des parties de votre dessin de manière contrôlée.

- Le bouton **Effacer** supprime toutes les lignes dessinées de votre scène.



Figure 3.13 Scène avec dessins

3.3 Supprimer une scène



Supprimer une scène est une opération irréversible. Ne supprimez que les scènes déjà exportées pour la sauvegarde, et celles dont n'aurez plus besoin.

- Sélectionnez **Afficher les outils**.
- Sélectionnez **Gérer les scènes**.



- Sélectionnez la scène ou le dossier catégorie que vous souhaitez supprimer.
- Sélectionnez **Supprimer**.



- Quand la boîte de dialogue s'affiche, sélectionnez **Oui** pour supprimer la scène/catégorie, ou **Non** pour annuler.



Supprimer un dossier catégorie entraîne la suppression de toutes les scènes qu'il contient.

3.4 En utilisant des dossiers catégorie

Vous pouvez utiliser des dossiers catégorie afin d'organiser vos scènes par thème, emplacement, ou n'importe quel autre critère. Les dossiers catégorie vous permettront d'effectuer des opérations basiques comme importer, exporter, masquer, supprimer, sur de multiples scènes à la fois. Voir 3.5 *Gérer les scènes*.

3.4.1 Créer un nouveau dossier catégorie

1. Sélectionnez **Afficher les outils**. 
2. Sélectionnez le bouton Créer un dossier catégorie (+).



3. Vous serez invité à créer une nouvelle scène. (Un dossier catégorie doit contenir au moins une scène.) Voir 3.1 *Créer une nouvelle scène*.

3.4.2 Supprimer un dossier catégorie

Voir la section 3.5.2 *Supprimer*.

3.4.3 Déplacer les catégories et les scènes

Vous pouvez déplacer et réorganiser les catégories et les scènes dans la barre de navigation en les sélectionnant et en les tirant.

 Une catégorie doit contenir au moins une scène. Si vous déplacez la seule scène que contient la catégorie dans une autre catégorie, la catégorie vide sera supprimée automatiquement.

1. Sélectionnez **Afficher les outils**. 

2. Dans la barre de navigation, sélectionnez et appuyez sur le dossier catégorie ou la scène que vous souhaitez déplacer. L'icône s'agrandira pour indiquer qu'elle est prête à être déplacée.



Figure 3.14 Barre de navigation — Scène sélectionnée, prête à être déplacée

3. Tirez le dossier catégorie ou la scène dans son nouvel emplacement dans la barre de navigation, puis relâchez votre sélection pour la placer à cet endroit.

3.5 Gérer les scènes

Toutes les opérations de gestion suivantes peuvent s'appliquer à la fois aux dossiers catégorie et aux scènes. Quand on réalise une opération sur un dossier catégorie, celle-ci s'applique également à toutes les scènes contenues par le dossier. Par exemple, si vous masquez une catégorie, toutes les scènes qu'elle contient seront également masquées.

1. Sélectionnez **Afficher les outils**.
2. Sélectionnez **Gérer les scènes**.



3.5.1 Masquer

Masquer une scène la supprime de la barre de navigation, de sorte que votre enfant ne peut ni la voir ni la lire. Les scènes cachées peuvent à tout moment être affichées de nouveau sur la barre de navigation en utilisant l'option Afficher dans le menu Gérer les scènes.

Masquer une scène ou une catégorie

1. Dans la barre de navigation, sélectionnez le dossier catégorie ou la scène que vous souhaitez masquer.
2. Sélectionnez **Masquer**. Sur la barre de navigation, l'icône de la scène ou de la catégorie est barrée, ce qui indique qu'elle est masquée.



Figure 3.15 Gérer les scènes — Masquer

 Pour afficher de nouveau une scène ou une catégorie masquée, sélectionnez l'élément masqué, puis sélectionnez **Afficher**.



Figure 3.16 Gérer les scènes — Afficher

3.5.2 Supprimer



Supprimer une scène ou un dossier catégorie est une opération irréversible. Ne supprimez que les éléments que vous avez exportés avec succès pour les sauvegarder, ou si vous êtes certain que vous n'en aurez plus besoin.

Lorsque vous supprimez un dossier catégorie, vous pouvez aussi supprimer toutes les scènes qu'il contient. Déplacez toutes les scènes que souhaitez conserver dans un autre dossier catégorie avant de supprimer le dossier. Voir 3.4.3 *Déplacer les catégories et les scènes*.

1. Dans la barre de navigation, sélectionnez la scène ou le dossier catégorie que vous souhaitez supprimer.
2. Sélectionnez **Supprimer**.



3. Quand la boîte de dialogue s'affiche, sélectionnez **Oui** pour supprimer la scène/catégorie, ou **Non** pour annuler.



3.5.3 Exporter

Vous pouvez exporter des scènes ou des catégories pour les sauvegarder ou les partager avec d'autres utilisateurs de Snap Scene. Les fichiers exportés peuvent être sauvegardés sur myTobiiDynavox ou en sauvegarde locale sur votre appareil.

Exporter vers myTobiiDynavox



Pour exporter vos fichiers, vous devez disposer d'une connexion Internet et d'un compte myTobiiDynavox.

1. Sélectionnez la scène ou la catégorie que vous souhaitez exporter.
2. Sélectionnez **Exporter**. La boîte de dialogue Exportation va s'ouvrir.



3. Choisissez **La scène/catégorie sélectionnée** pour exporter uniquement les éléments que vous avez sélectionnés, et **Toutes les scènes et catégories** pour exporter toutes les catégories et les scènes contenues dans votre barre de navigation.
4. Sélectionnez **Suivant**

5. Saisissez un nom pour votre dossier de fichiers exportés, puis sélectionnez **Exporter**.

1 2 3 X

Exporter des scènes

Exportation vers myTobiiDynavox

Nom de l'exportation

Retour Exporter

- Une fois l'exportation terminée, sélectionnez **Terminer**.



Exporter vers un fichier local

- Sélectionnez la scène ou la catégorie que vous souhaitez exporter.

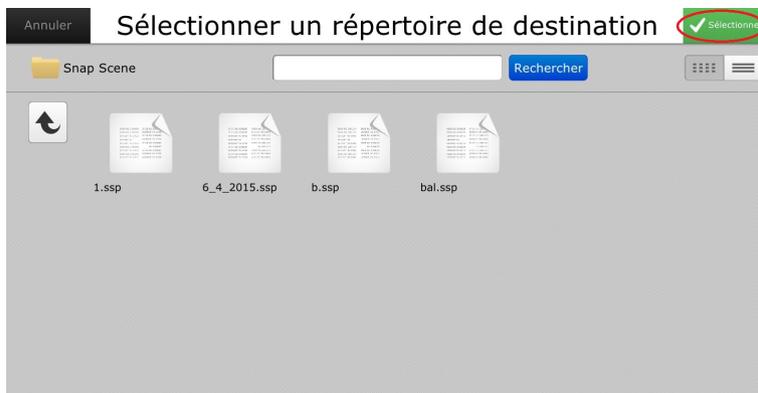
2. Sélectionnez Exporter. La boîte de dialogue Exportation va s'ouvrir.



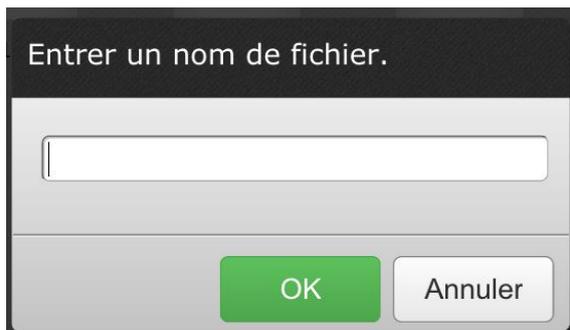
3. Sélectionnez **Exporter vers un emplacement de stockage local**.



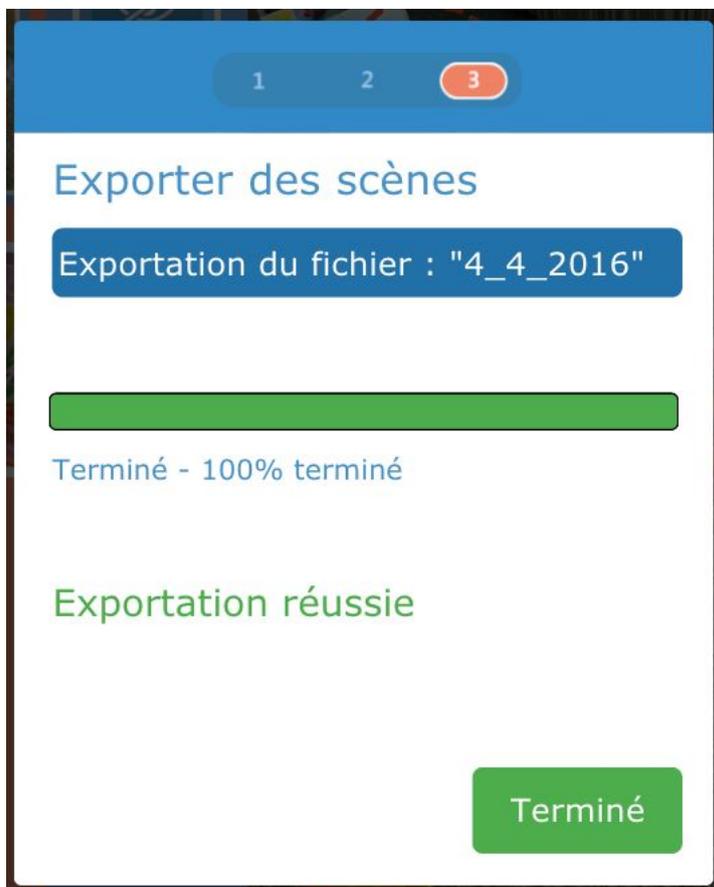
4. Choisissez **La scène/catégorie sélectionnée** pour exporter uniquement les éléments que vous avez sélectionnés, et **Toutes les scènes et catégories** pour exporter toutes les catégories et les scènes contenues dans votre barre de navigation.
5. Sélectionnez **Suivant**
6. Sélectionnez **Parcourir**. La boîte de dialogue Sélectionner un répertoire de destination va s'ouvrir.
7. Utilisez la flèche pour naviguer vers le répertoire de destination, puis sélectionnez le bouton vert **Sélectionner**.



8. Saisissez un nom pour votre dossier d'exportation, puis sélectionnez **OK**.



9. Pour terminer l'exportation, sélectionnez **Exporter**. Pour choisir un autre répertoire de destination, sélectionnez **Retour**. Pour annuler l'exportation, sélectionnez le **X** dans la boîte de dialogue de l'exportation.
10. Lorsque l'exportation est terminée, sélectionnez **Terminer**.



3.5.4 Importer

Vous pouvez importer des fichiers Snap Scene (.ssp) à partir de myTobiiDynavox ou d'un disque local.

3.5.4.1 Importer à partir de myTobiiDynavox



Vous devez disposer d'une connexion Internet pour importer des fichiers depuis myTobiiDynavox.

1. Sélectionnez **Afficher les outils.**



2. Sélectionnez **Gérer les scènes.**



3. Sélectionnez **Importer.**



4. Si vous n'êtes pas déjà connecté à votre compte myTobiiDynavox, sélectionnez le logo myTobiiDynavox pour vous connecter.



5. Sélectionnez un fichier dans la liste, puis sélectionnez **Suivant**.

6. Vous aurez ensuite la possibilité de choisir les éléments à importer, et le mode d'importation.



- a. Si vous souhaitez importer l'ensemble du dossier, sélectionnez **Importer toutes les scènes et catégories**, puis choisissez entre **Copier** (toutes les scènes et catégories seront importées en plus de vos scènes et catégories actuelles, même si elles sont identiques) ou **Remplacer** (toutes les catégories et scènes qui existent déjà seront supprimées et remplacées par le contenu de l'importation). Sélectionnez ensuite **Importer**.
- b. Si vous souhaitez choisir une seule scène ou catégorie dans le dossier d'importation, sélectionnez **Choisir une scène ou une catégorie**, puis choisissez entre **Copier** (toutes les scènes et catégories seront importées en plus de vos scènes et catégories actuelles, même si elles sont identiques) ou **Remplacer** (toutes les catégories et scènes qui existent déjà seront supprimées et remplacées par le contenu de l'importation). Sélectionnez **Suivant**, choisissez la catégorie ou à la scène, puis sélectionnez **Importer**.
7. Si vous choisissez Copier, un message indiquant le succès de l'importation va s'afficher. Si vous choisissez Remplacer, Snap Scene redémarrera en mode Lecture, avec les catégories et scènes qui viennent d'être importées.



Si vous choisissez Copier, les catégories et scènes qui viennent d'être importées seront signalées dans la barre de navigation par une icône en forme d'étoile.

3.5.4.2 Importer depuis un espace de stockage local

1. Sélectionnez **Afficher les outils**.
2. Sélectionnez **Gérer les scènes**.



3. Sélectionnez **Importer**.



4. Sélectionnez **Importer depuis un emplacement de stockage local**. L'écran Sélectionner le fichier de d'importation s'affiche.



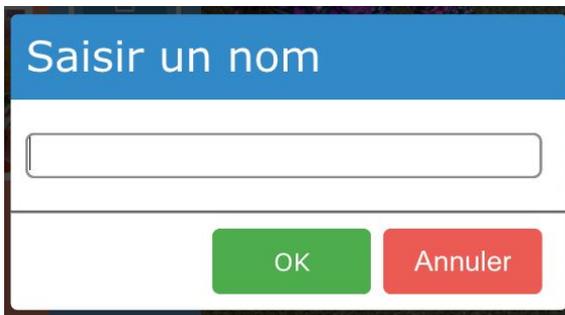
5. Sélectionnez un fichier .ssp à importer. Si nécessaire, utilisez la flèche vers le haut pour atteindre le répertoire qui contient le fichier que vous souhaitez importer. Sélectionnez ensuite le bouton vert **Sélectionner**.
6. Choisissez les éléments à importer et le mode d'importation :
- Si vous souhaitez importer l'ensemble du dossier, sélectionnez **Importer toutes les scènes et catégories**, puis choisissez entre **Copier** (toutes les scènes et catégories seront importées en plus de vos scènes et catégories

actuelles, même si elles sont identiques) ou **Remplacer** (toutes les catégories et scènes qui existent déjà seront supprimées et remplacées par le contenu de l'importation). Sélectionnez ensuite **Importer**.

- b. Si vous souhaitez choisir une seule scène ou catégorie dans le dossier d'importation, sélectionnez **Choisir une scène ou une catégorie**, puis choisissez entre **Copier** (toutes les scènes et catégories seront importées en plus de vos scènes et catégories actuelles, même si elles sont identiques) ou **Remplacer** (toutes les catégories et scènes qui existent déjà seront supprimées et remplacées par le contenu de l'importation). Sélectionnez **Suivant**, choisissez la catégorie ou à la scène, puis sélectionnez **Importer**.
7. Si vous choisissez Copier, un message indiquant le succès de l'importation va s'afficher. Si vous choisissez Remplacer, Snap Scene redémarrera avec les catégories et scènes qui viennent d'être importées.

3.5.5 Renommer

1. Dans le menu Gérer les scènes, sélectionnez une scène ou un dossier catégorie de la barre de navigation.
2. Sélectionnez **Renommer**. La boîte de dialogue Saisir un nom va s'ouvrir.



3. Entrez un nom dans le champ texte, puis sélectionnez **OK** pour sauvegarder vos modifications, ou **Annuler** pour quitter sans sauvegarder.

4 Paramètres

1. Sélectionnez **Afficher les outils.**

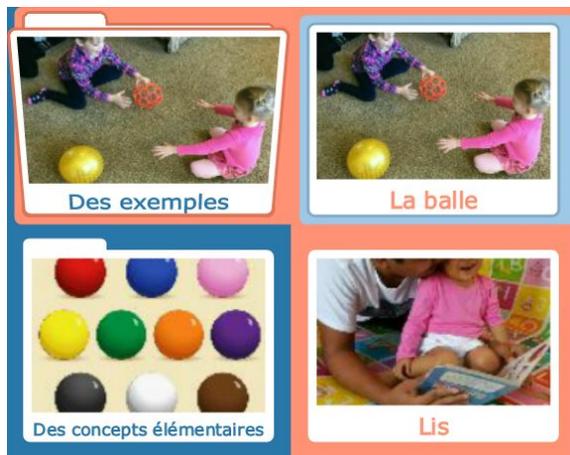


2. Sélectionnez  Paramètres.

4.1 Options de scène

4.1.1 Afficher le nom de la scène

Lorsque l'option Afficher le nom de la scène est activée, les noms de scène sont visibles dans la barre de navigation. Lorsque l'option est désactivée, les noms des scènes sont masqués.



Afficher le nom de la scène activé



Afficher le nom de la scène désactivé

4.1.2 Afficher l'animation de sélection de scène

Quand l'option Afficher l'animation de sélection de scène est activée en mode lecture, lorsqu'on sélectionne une scène dans la barre de navigation, elle s'étend à partir de la barre de navigation vers la zone principale. Quand l'option Afficher l'animation de sélection de scène est désactivée en mode lecture, lorsqu'on sélectionne une scène dans la barre de navigation, celle-ci apparaît directement dans la zone principale.

4.1.3 Afficher les étiquettes des hotspots

Le paramètre Afficher les étiquettes des hotspots contrôle la façon dont les étiquettes des hotspots apparaissent dans vos scènes.

- Désactivé — Les étiquettes ne sont jamais visibles.
- Animer — Lorsqu'on sélectionne un hotspot, l'étiquette apparaît et s'anime. Lorsque le hotspot n'est pas sélectionné, l'étiquette demeure invisible.
- Activé — Les étiquettes sont toujours visibles.



Figure 4.1 Étiquettes des hotspots Désactivé

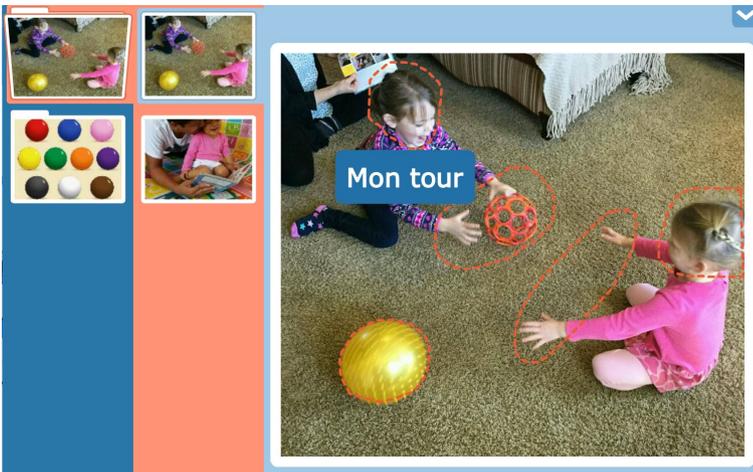


Figure 4.2 Animer les étiquettes des hotspots activé — hotspot sélectionné



Figure 4.3 Étiquettes des hotspots Activé

4.1.4 Étiquettes des hotspots à contraste élevé

Lorsque cette option est activée, les étiquettes des hotspots apparaissent avec des couleurs à haut contraste.



Ce paramètre n'est disponible que dans le cas où l'option Afficher les étiquettes des hotspots est réglée sur « Activé » ou « Animer ».

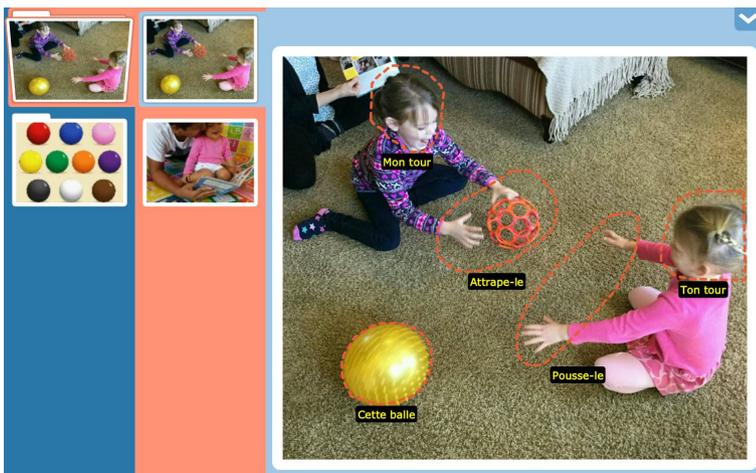


Figure 4.4 Étiquettes des hotspots à contraste élevé Activé

4.1.5 Afficher les hotspots

Le paramètre Afficher les hotspots contrôle la façon dont les hotspots apparaissent dans vos scènes.

- Activé — Les hotspots sont indiqués par des pointillés.
- Désactivé — Aucun repère visuel n'indique les hotspots.
- Effacer — Les hotspots apparaissent brièvement lors de l'ouverture de la scène, puis s'effacent.



Afficher les hotspots Activé



Afficher les hotspots Désactivé

4.1.6 Taille de la barre de navigation



Figure 4.5 Paramètres — Taille de la barre de navigation

Utilisez le menu pour choisir une taille pour la barre de navigation : petite, moyenne, ou grande. Les enfants qui ont la vue basse, qui ne sont pas habiles, ou utilisent la sélection par le regard peuvent bénéficier d'une plus grande barre de navigation.



Petite barre de navigation



Barre de navigation moyenne



Grande barre de navigation

4.1.7 Volume

Snap Scene ne possède pas de paramètres de réglage audio. Utilisez les réglages de votre appareil.

4.2 Moyens d'accès

Modifiez le moyen d'accès dans le menu **Paramètres**.

1. Sélectionnez **Afficher les outils.**



2. Sélectionnez  **Paramètres.**

3. Sélectionnez **Moyen d'accès.**

4. Choisissez un moyen d'accès.

5. Sélectionnez le bouton **Paramètres** pour ouvrir le menu des paramètres du moyen d'accès choisi.



Figure 4.6 Paramètres de moyen d'accès

4.2.1 Description des moyens d'accès

Pression simple

La sélection des éléments s'effectue en touchant l'écran du doigt, ou en cliquant sur un élément à l'aide du curseur de la souris. Ce moyen d'accès convient aux enfants capables d'utiliser l'écran tactile de façon rapide et précise, ou d'utiliser le clic gauche à l'aide d'une souris d'ordinateur conventionnelle. Les éléments sont sélectionnés immédiatement lors d'une pression du doigt ou d'un clic de souris.

Appuyer pour sélectionner

Les objets sont sélectionnés par une pression tactile ou un clic de souris maintenus pendant un laps de temps minimal. Ce laps de temps, appelé temps d'acceptation, est défini par l'utilisateur. Ce moyen d'accès convient bien aux enfants qui pourraient appuyer ou cliquer sur des éléments de manière fortuite.

Relâcher pour sélectionner

Ce moyen d'accès est similaire à celui qui consiste à appuyer pour sélectionner, mais dans ce cas, l'objet est sélectionné au moment où la pression est relâchée. Cette méthode permet à l'utilisateur de rester en contact avec l'écran sans risquer d'effectuer une sélection fortuite. Ainsi, l'utilisateur peut balayer l'écran tactile avec le doigt ou un pointeur, ou maintenir le bouton de la souris appuyé tout en déplaçant le curseur. Aucune sélection ne sera effectuée tant que le doigt ou le pointeur reste en contact avec l'écran, ou que le bouton de la souris est maintenu. Ce moyen d'accès par relâchement est idéal pour toute personne qui trouve plus facile de parcourir l'écran avec le doigt ou un pointeur en passant d'une sélection à une autre.

Souris

Le moyen d'accès Souris nécessite une souris conventionnelle, une souris à boule, ou une souris à mouvement de tête pour contrôler le curseur à l'écran. La sélection d'un élément s'effectue de deux manières : par la fixation (lorsque le curseur est maintenu sur un élément pendant un laps de temps déterminé), ou à l'aide d'un commutateur (en utilisant la souris pour déplacer la souris sur l'élément, puis en activant le commutateur pour effectuer la sélection). Ce moyen d'accès constitue une bonne option pour les enfants qui sont physiquement capables de se servir d'une souris, mais qui éprouvent des difficultés à presser les boutons de la souris.

Défilement

Quand le défilement est actif, les éléments sur l'écran sont mis en surbrillance selon un schéma pré-déterminé. L'enfant pourra se servir d'un commutateur ou d'une touche du clavier pour sélectionner l'élément désiré lorsque celui-ci s'affiche en surbrillance. Ce moyen d'accès est destiné aux enfants dont les handicaps moteurs peuvent constituer un obstacle pour utiliser des méthodes de sélection plus directes.

Gaze Interaction

Ce moyen d'accès est conçu pour une utilisation avec un système d'oculométrie tel qu'en proposent les appareils Tobii Dynavox PCEye Go, PCEye Mini, ou I-Series. Ces systèmes permettent à l'utilisateur de contrôler le curseur à l'écran uniquement à l'aide de leurs yeux. Les sélections s'effectuent soit en maintenant le curseur sur un élément pendant un laps de temps déterminé (fixation), soit en activant un commutateur, soit en clignant des yeux.



Pour en savoir plus sur les moyens d'accès et les voir utilisés, allez sur <https://dynavotech.force.com/devices/apex/Videos> et sélectionnez **Moyen d'accès** dans le menu déroulant.

4.2.2 Paramètres de la Pression simple

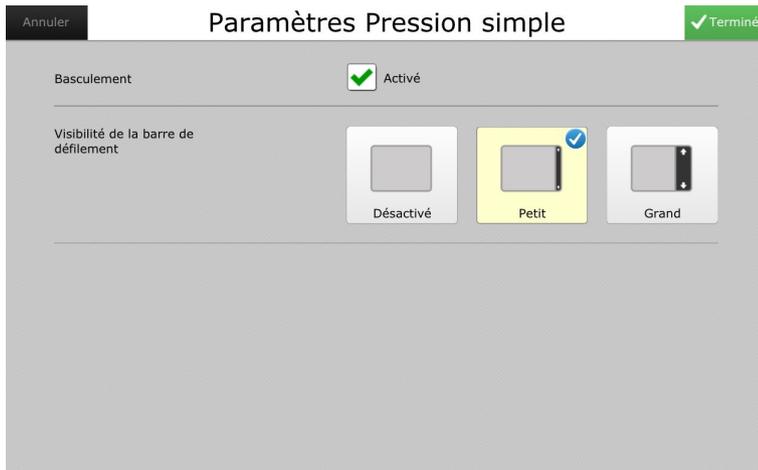


Figure 4.7 Paramètres de la Pression simple

Dans le mode pression simple, cochez la case pour pouvoir faire défiler l'écran avec le doigt. Choisissez des options de visibilité pour la barre de défilement.

4.2.3 Paramètres de la méthode de sélection Appuyer pour sélectionner

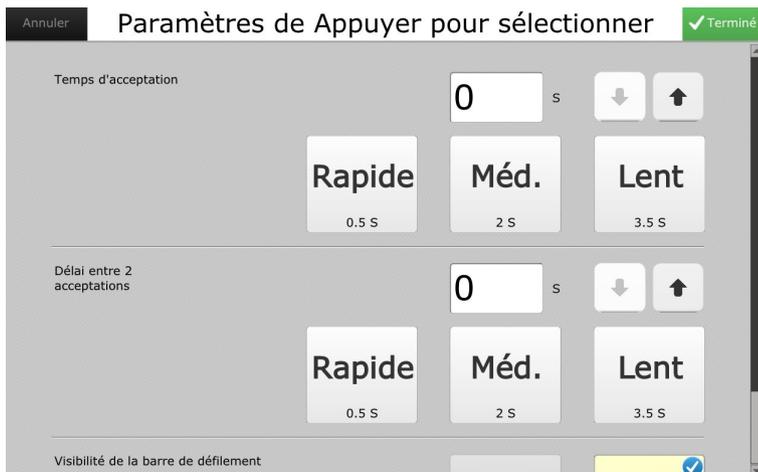


Figure 4.8 Paramètres de la méthode de sélection Appuyer pour sélectionner

Pour le moyen d'accès Appuyer pour sélectionner, choisissez un temps d'acceptation et une durée de relâchement. Choisissez des options de visibilité pour la barre de défilement.

4.2.4 Paramètres de la méthode de sélection Relâcher pour sélectionner

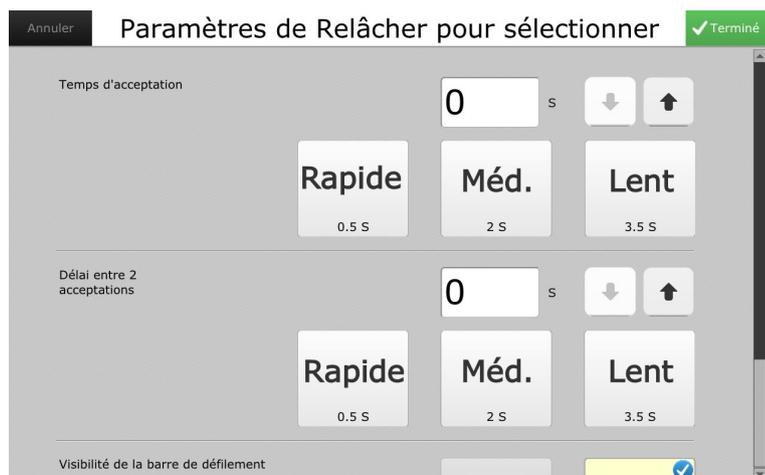


Figure 4.9 Paramètres de la méthode de sélection Relâcher pour sélectionner

Pour le moyen d'accès Appuyer pour sélectionner, choisissez un temps d'acceptation et une durée de relâchement. Choisissez des options de visibilité pour la barre de défilement. Sélectionnez un style et une couleur de mise en surbrillance (voir 4.2.8 *Style et couleur de mise en surbrillance*).

4.2.5 Paramètres du défilement

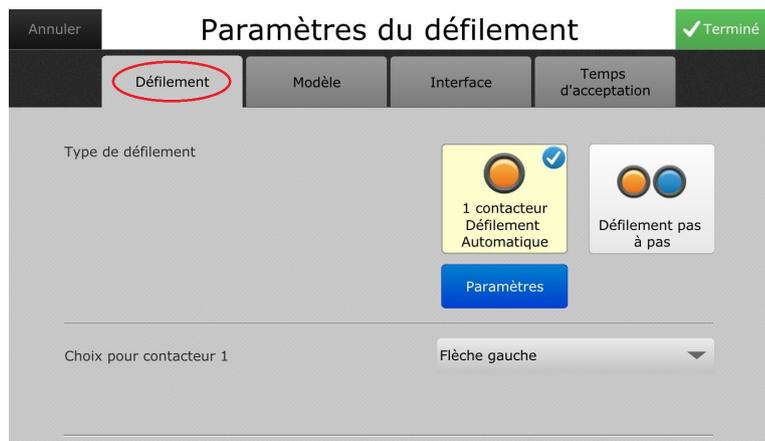


Figure 4.10 Paramètres du défilement

Paramètres du défilement - Type de défilement

Sélectionnez un type de défilement, 1 commutateur - Défilement automatique, ou Défilement pas à pas

1 commutateur - Défilement automatique

1. Sélectionnez le bouton bleu **Paramètres** en-dessous de **1 commutateur - Défilement automatique**. Une boîte de dialogue va s'afficher, vous permettant de sélectionner une vitesse de défilement. (Utilisez les flèches pour ajuster la vitesse.)

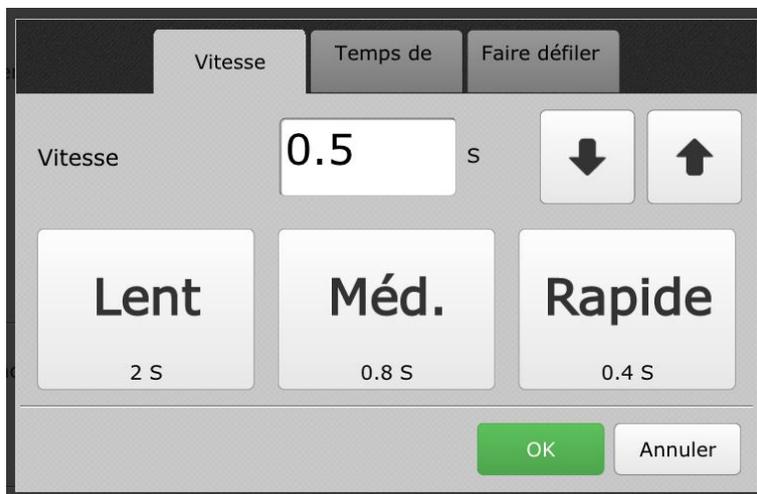


Figure 4.11 Défilement automatique — Vitesse de défilement

2. Sélectionnez l'onglet **Trans. Durée**. Une boîte de dialogue va s'afficher, vous permettant de choisir la durée de transition (le temps de pause entre les niveaux selon le type de défilement). (Utilisez les flèches pour ajuster la durée.)



Figure 4.12 Défilement automatique — Durée de transition

- Sélectionnez l'onglet **Faire défiler après** pour activer ou désactiver les options de défilement.

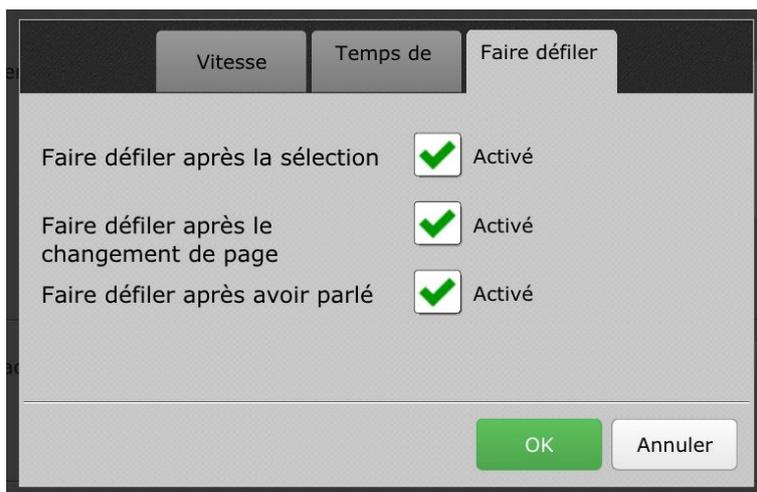
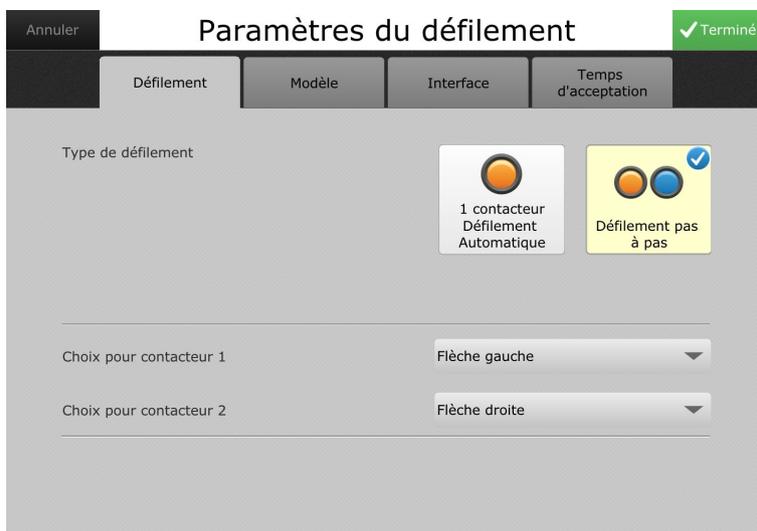


Figure 4.13 Défilement automatique — Faire défiler après

- Sélectionnez **OK** dans la boîte de dialogue **Faire défiler après** pour retourner au menu des paramètres du défilement.
- Dans le menu des **Paramètres du défilement**, choisissez la saisie par commutateur pour demander au logiciel de démarrer le défilement par mise en surbrillance (si vous n'utilisez pas les ports de commutateur intégrés de l'appareil).

Défilement pas à pas

- Sélectionnez **Défilement pas à pas** dans le menu des paramètres du défilement.



- Sélectionnez la liste déroulante **Choix pour commutateur 1** afin de choisir la touche clavier qui servira à demander au logiciel de démarrer le défilement par mise en surbrillance (si vous n'utilisez pas les ports de commutateur intégrés).
- Sélectionnez la liste déroulante **Choix pour commutateur 2** afin de choisir la touche clavier qui servira à la saisie pour demander au logiciel de d'effectuer une sélection.

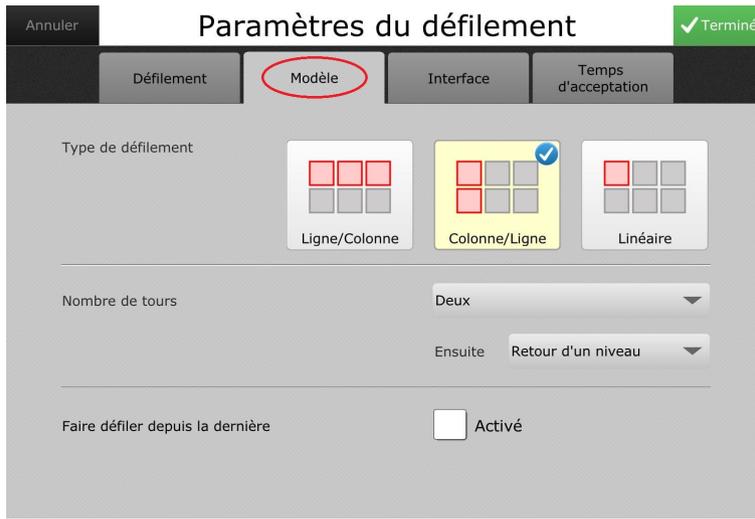


Les touches associées aux commutateurs par défaut sont :

- Windows et Android — flèche gauche (commutateur 1) et flèche droite (commutateur 2).
- iOS — A (commutateur 1) et B (commutateur 2).

Paramètres du défilement - Type de défilement

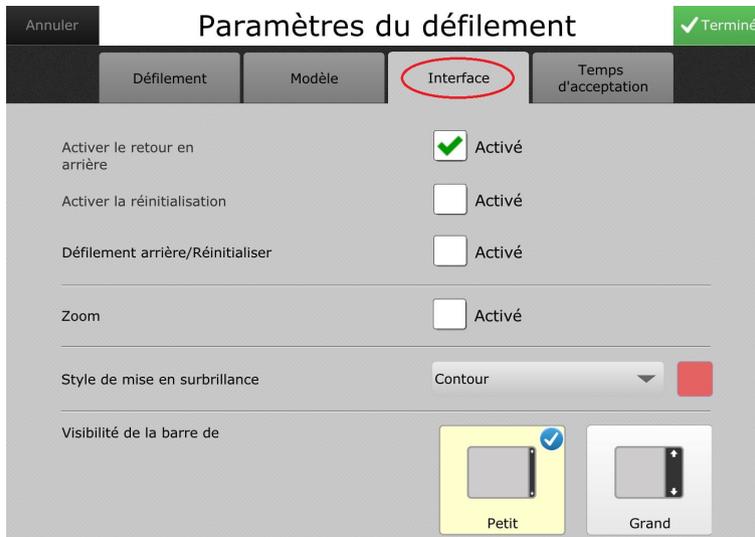
1. Sélectionnez l'onglet **Modèle** dans le menu des paramètres du défilement.



2. Sélectionnez un **Type de défilement** (ligne/colonne, colonne/ligne, ou linéaire).
3. Sélectionnez le **Nombre de tours**. Le logiciel peut être paramétré pour que le défilement se poursuive continuellement, ou pour s'interrompre si aucune sélection n'a été effectuée après le nombre de fois spécifié où la page a été parcourue.
4. Pour redémarrer le défilement après avoir effectué une sélection, cochez la case à côté de **Faire défiler depuis la dernière sélection**.

Paramètres du défilement - Interface

1. Sélectionnez l'onglet **Interface** dans le menu des paramètres du défilement.



2. Cochez la case **Activé** à côté de **Activer le retour en arrière** si vous souhaitez que le défilement par mise en surbrillance retourne au niveau précédent une sélection.
3. Cochez la case **Activé** à côté de **Activer la réinitialisation** si vous souhaitez que le défilement se réinitialise après une sélection.
4. Cochez la case **Activé** à côté de **Défilement arrière/Réinitialiser le premier** si vous souhaitez repositionner l'icône retour ou réinitialisation au début du schéma de défilement.
5. Pour augmenter automatiquement la taille de chaque objet lorsqu'il est mis en surbrillance par le défilement, cochez la case **Activé** à côté de **Zoom**.
6. Sélectionnez un style et une couleur de mise en surbrillance. (Voir 4.2.8 *Style et couleur de mise en surbrillance*.)

7. Effectuer une sélection à côté de **Visibilité de la barre de défilement**.

Paramètres du défilement — Temps d'acceptation

 Le paramètre Temps d'acceptation n'est pas disponible sur iOS.

1. Sélectionnez l'onglet **Temps d'acceptation** dans le menu **Paramètres du défilement**.

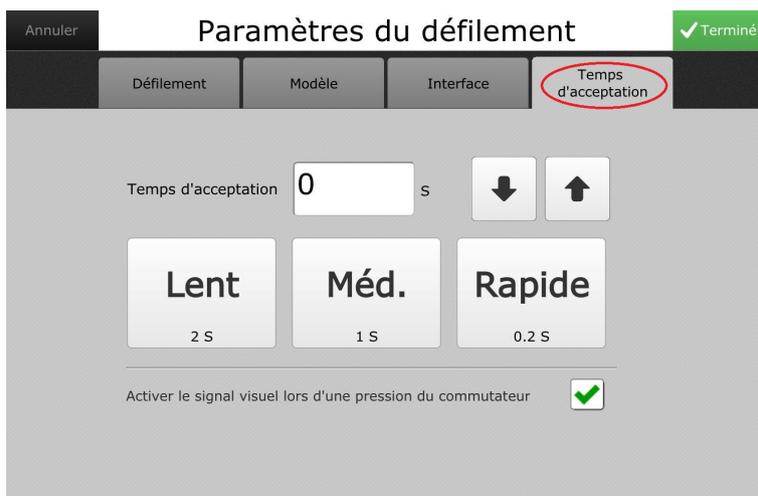


Figure 4.14 Paramètres du défilement — Temps d'acceptation

2. Définissez le **Temps d'acceptation** à l'aide des flèches ou en saisissant un chiffre (supérieur à 0 et inférieur ou égal à 5) dans le champ texte.
3. Cochez la case à côté de **Activer un signal visuel lors d'une pression continue sur le commutateur** pour voir une animation qui illustre le temps d'acceptation requis lorsqu'un commutateur est activé.

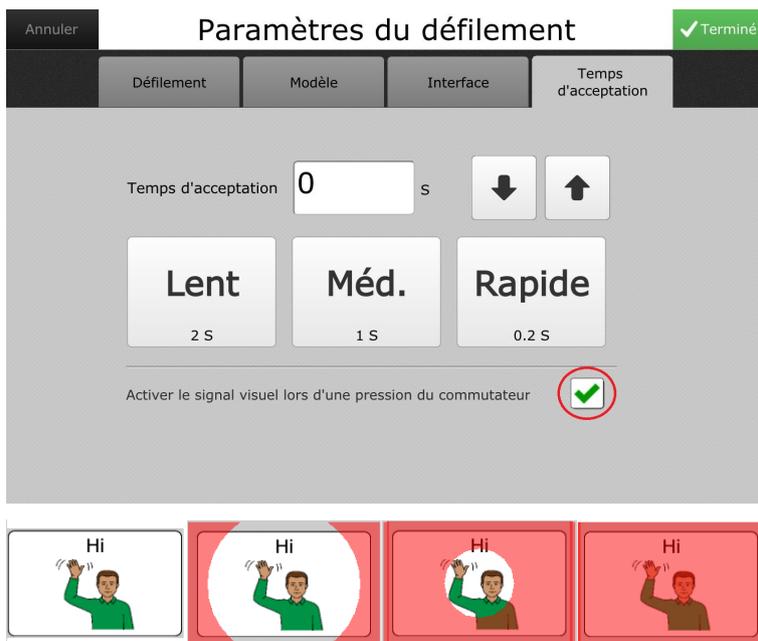


Figure 4.15 Paramètres du défilement — Animation d'un signal visuel pour le temps d'acceptation du défilement

4.2.6 Paramètres de la souris

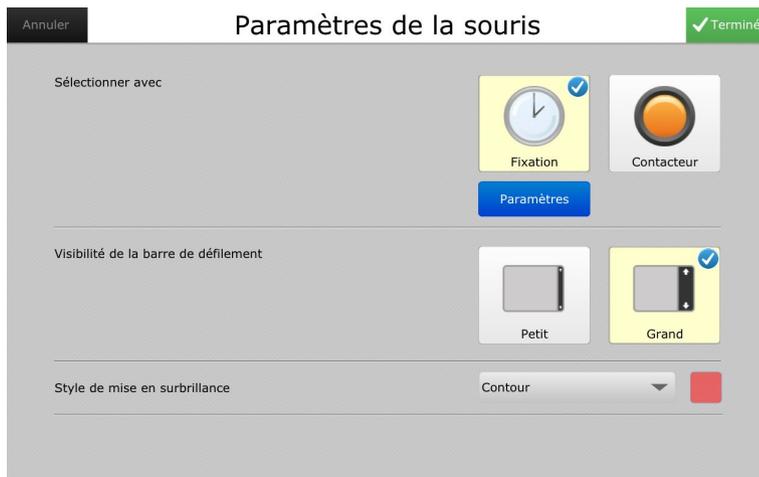


Figure 4.16 Paramètres de la souris

Paramètres de la souris - Sélectionnez avec

L'activation de la fixation permet à l'utilisateur d'effectuer des sélections en plaçant son curseur sur un objet pendant une durée déterminée (la durée de fixation).

L'activation d'un commutateur permet à l'utilisateur de sélectionner un élément en appuyant sur un commutateur ou sur une touche du clavier lorsqu'un objet est mis en surbrillance par la souris.

Sélection par l'intermédiaire de la fixation

1. Sélectionnez **Fixation**.
2. Sélectionnez le bouton bleu **Paramètres** en-dessous de **Fixation**. Une boîte de dialogue va s'afficher, vous permettant de sélectionner une durée de fixation. (Utilisez les flèches pour ajuster la durée.)



Figure 4.17 Paramètres de la souris — Durée de fixation

Sélection par l'intermédiaire d'un commutateur

1. Sélectionnez **Commutateur**.

2. Sélectionnez le bouton bleu **Paramètres** en-dessous de **Commutateur**.



Figure 4.18 Paramètres des commutateur - Saisie par commutateur

3. Sélectionnez une saisie par commutateur. Si vous utilisez le port de commutateur intégré de votre appareil, le port adéquat sera automatiquement sélectionné.
4. Sélectionnez **OK**.

Paramètres de la souris - Visibilité de la barre de défilement

Choisissez des options de visibilité pour la barre de défilement.

Paramètres de la souris - Style et couleur de la mise en surbrillance

Choisissez un style et une couleur de mise en surbrillance. (Voir 4.2.8 *Style et couleur de mise en surbrillance*).

4.2.7 Paramètres de Gaze Interaction



Les paramètres de Gaze Interaction sont disponibles uniquement si vous disposez d'un eye tracker sur votre appareil (s'il s'agit par exemple d'un I-Series, PCEye Go, etc.).

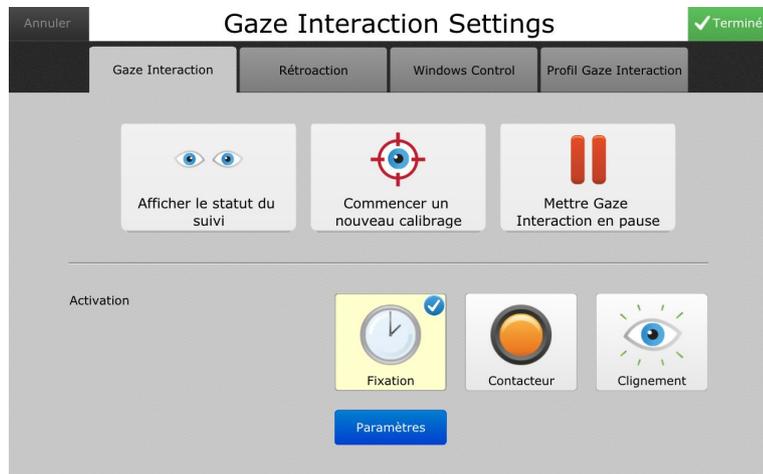


Figure 4.19 Menu Gaze Interaction Settings

Visualiser le statut du suivi

Ouvre la visualisation de le **statut du suivi**, où vous pouvez vérifier que Gaze Interaction reconnaît les yeux de l'utilisateur, et que celui-ci est bien positionné face à l'appareil.

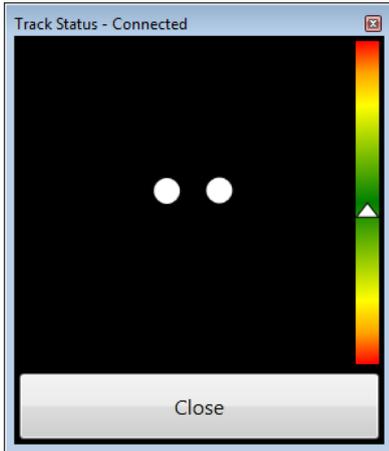


Figure 4.20 Visualiseur du statut du suivi

Les deux points représentant les yeux de l'utilisateur doivent être au centre du visualiseur. Le triangle blanc du télémètre du côté droit de l'utilisateur doit osciller près du centre, à l'intérieur de la zone verte, lorsque la distance optimale par rapport à l'appareil est atteinte.

Commencer un nouveau calibrage

Ouvre un écran qui démarre le processus de calibrage. Le logiciel effectuera automatiquement le calibrage du regard de l'utilisateur pendant que celui-ci suit des yeux les cibles à l'écran. Une fois le calibrage terminé, une boîte de dialogue s'affichera pour en présenter les résultats.

Mettre l'Eye Tracking en pause

Lorsque cette fonctionnalité est activée, une icône Pause apparaît à l'écran : l'utilisateur peut momentanément interrompre Gaze Interaction afin de se reposer les yeux.

Paramètres d'activation

Sélectionner une méthode d'activation :

- **Paramètres de la fixation**

L'activation de la fixation permet à l'utilisateur d'effectuer des sélections en fixant son regard sur un objet pendant une durée déterminée (la durée de fixation).

Sélectionnez **Fixation**, puis sélectionnez le bouton **Paramètres** sous **Fixation**. La boîte de dialogue **Paramètres de la fixation** va s'ouvrir. Sélectionnez une durée de fixation.

- **Paramètres des commutateurs**

L'activation d'un commutateur permet à l'utilisateur d'effectuer des sélections en appuyant sur un commutateur, ou sur une touche du clavier.

Sélectionnez **Commutateur**, puis sélectionnez le bouton **Paramètres** sous commutateur. Une boîte de dialogue va s'afficher.

- Sélectionner une durée d'activation. Sélectionnez ensuite **OK**.

- Sélectionnez l'onglet **Durée d'attente**, puis sélectionnez la durée d'attente entre les activations des commutateurs. Sélectionnez ensuite **OK**.

- Sélectionnez l'onglet **Commutateur**, puis sélectionnez une saisie par commutateur. (Si vous n'utilisez pas un commutateur séparé.) Sélectionnez ensuite **OK**.

- **Paramètres du clignement**

L'activation du clignement permet à l'utilisateur d'effectuer des sélections en clignant des yeux pendant une durée déterminée (la durée de clignement).

Sélectionnez **Clignement**, puis sélectionnez le bouton **Paramètres** sous Clignement. Une boîte de dialogue va s'afficher.

- Sélectionnez une durée minimale de clignement. Sélectionnez ensuite **OK**.
- Sélectionnez l'onglet **Durée max.**, puis sélectionnez une durée de clignement maximale. Sélectionnez ensuite **OK**.

Rétroaction

Sélectionnez l'onglet **Rétroaction** dans le menu **Gaze Interaction Settings**. Sélectionnez la couleur, la taille, et le type de cible de rétroaction à utiliser.

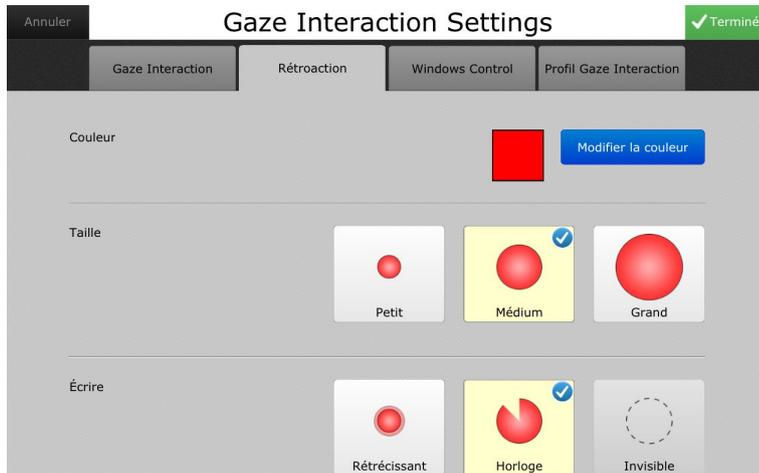


Figure 4.21 Menu des paramètres de Gaze Interaction - Onglet Windows Control

Windows Control

Sélectionnez l'onglet **Windows Control** dans le menu **Gaze Interaction Settings** pour définir le mode d'accès au bureau.

Mode Gaze Selection — permet à l'utilisateur de contrôler le système d'exploitation Windows standard à l'aide d'une méthode de sélection en deux temps, qui réduit les risques de clics fortuits.

Mode Mouse Emulation — permet à l'utilisateur de simuler et de commander un pointeur de souris PC standard sur l'écran.

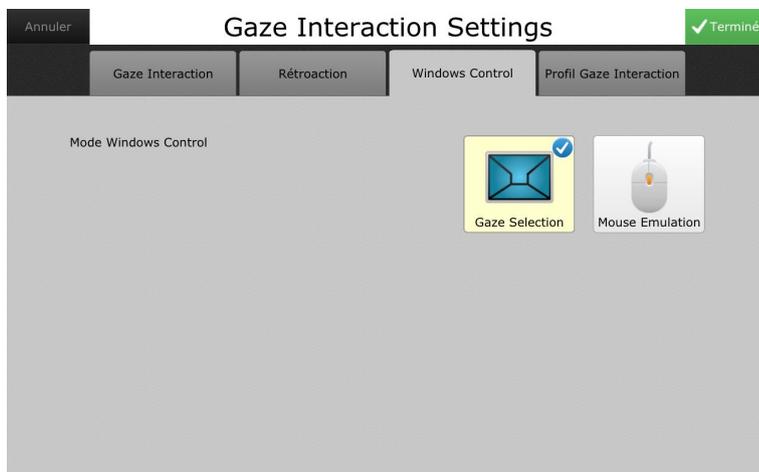


Figure 4.22 Menu des paramètres Gaze Interaction - Onglet Windows Control

Paramètres de Gaze Interaction

Sélectionnez l'onglet **Profil Gaze Interaction** dans le menu des **Gaze Interaction Settings**.

L'onglet **Profil Gaze Interaction** sert à basculer entre différents profils Gaze Interaction. Les profils peuvent être créés en utilisant le programme **Gaze Interaction Settings** sur votre bureau.

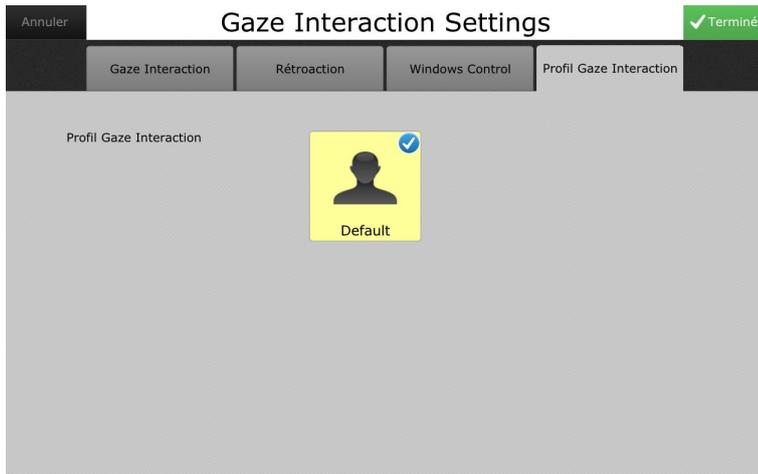


Figure 4.23 Menu des paramètres de Gaze Interaction Settings - Onglet Profil Gaze Interaction

4.2.8 Style et couleur de mise en surbrillance

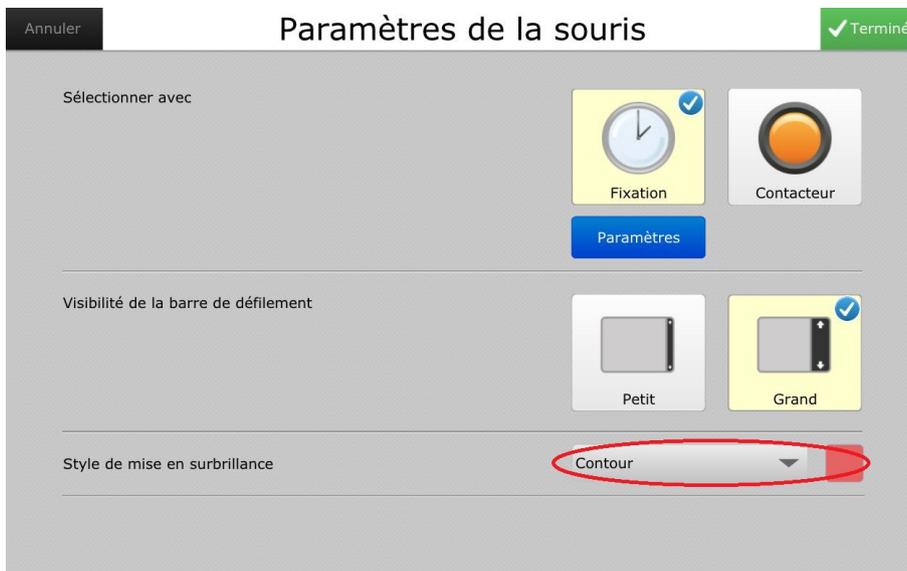


Figure 4.24 Style et couleur de mise en surbrillance

1. Utilisez la liste déroulante **Style de mise en surbrillance** pour sélectionner la façon dont les objets sélectionnés apparaîtront visuellement sur la page.



Styles de mise en surbrillance

1. Pas de mise en surbrillance
 2. Contour
 3. Inverser
 4. Remplissage
2. Sélectionnez le bouton **Couleur**. La boîte de dialogue **Sélection des couleurs** va s'ouvrir.
 3. Sélectionnez une couleur de mise en surbrillance. (Vous pouvez également créer une couleur personnalisée en utilisant la boîte de dialogue **Sélection des couleurs**.)



Figure 4.25 Mise en surbrillance — Choisir la couleur



Pour le style de remplissage de la mise en surbrillance, paramétrez l'opacité à environ 50%.

4.3 Options système

4.3.1 Activer le code d'accès

Le code d'accès peut être utilisé pour empêcher les utilisateurs non autorisés (les enfants) d'accéder aux outils d'édition dans le logiciel Snap Scene. Lorsque l'option est activée, le code d'accès correct est nécessaire pour accéder aux outils.

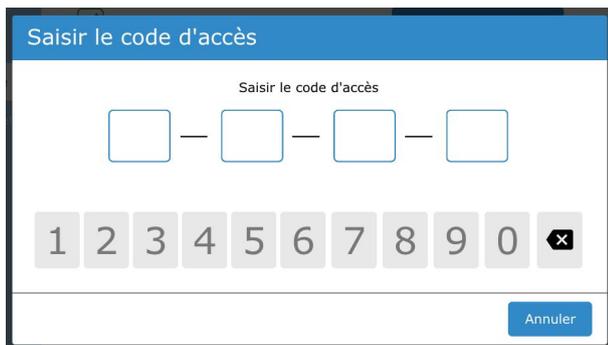


Figure 4.26 Boîte de dialogue du code d'accès

Activer le code d'accès

1. Sélectionnez **Afficher les outils**. 

2. Sélectionnez  **Paramètres**.

3. Sélectionnez **Options système**.

4. Cochez la case **Activer le code d'accès**. Si la case est déjà cochée, sélectionnez **Modifier le code secret**.

5. Entrez le code secret composé de quatre chiffres que vous souhaitez utiliser. Choisissez un code unique et difficile à deviner.

6. Saisissez le code secret à nouveau pour le vérifier.

7. Pour tester votre code d'accès, sélectionnez **Retour**, puis  **Masquer les outils**, puis  **Afficher les outils**. La boîte de dialogue Saisir un mot de passe va s'ouvrir.

8. Saisissez votre code secret. Un code d'accès correct vous permettra d'afficher les outils.

 Pour désactiver le code d'accès, décochez simplement la case dans la section Options système du menu Paramètres.

 Si vous oubliez votre code d'accès, utilisez le code de déverrouillage universel 0520 pour accéder aux paramètres et réinitialiser votre code.

4.3.2 Clavier système

Le clavier système est un clavier à l'écran qui s'ouvre dès qu'un champ texte est sélectionné. Activez le clavier système si vous ne disposez pas d'un clavier physique pour votre appareil. Le clavier système est activé par défaut.

 Le clavier système n'est disponible que sur la plate-forme Windows.



Figure 4.27 Clavier système

Activer le clavier système

1. Sélectionnez **Afficher les outils.** 

2. Sélectionnez  **Paramètres.**

3. Sélectionnez **Options système.**

4. Cochez la case **Clavier système.**

 Pour désactiver le clavier système, décochez simplement la case dans la section Options système du menu Paramètres. Si vous utilisez un clavier physique, il est préférable de désactiver le clavier système.

4.3.3 Connexion à myTobiiDynavox

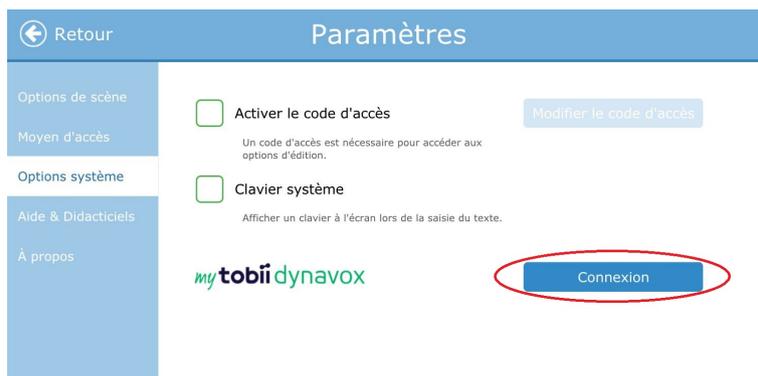
Vous pouvez connecter Snap Scene à votre compte myTobiiDynavox. Resté connecté pour importer et exporter facilement les scènes sur myTobiiDynavox.

1. Sélectionnez **Afficher les outils.** 

2. Sélectionnez  **Paramètres.**

3. Sélectionnez **Options système.**

4. Sélectionnez **Se connecter**. La fenêtre de connexion de myTobiiDynavox va s'ouvrir.



Si vous êtes déjà connecté, vous verrez votre nom d'utilisateur apparaître sur le bouton. Sélectionnez le bouton si vous souhaitez vous déconnecter.

5. Saisissez votre nom d'utilisateur myTobiiDynavox et votre mot de passe, et sélectionnez **Se connecter**. Si vous n'avez pas encore de compte, sélectionnez **S'inscrire**.



Vous devez disposer d'une connexion Internet pour vous connecter à myTobiiDynavox.

4.4 Aide et tutoriels

Regardez des vidéo d'aide, accédez au manuel utilisateur et au guide de démarrage rapide, et connectez-vous à la base de connaissances. Vous pouvez aussi accéder à Pathways, l'application compagnon pour iPad qui vous apprend à vous servir de stratégies efficaces pour optimiser l'utilisation de Snap Scene avec votre enfant.

4.5 À propos

L'écran À propos affiche la version actuelle de votre logiciel, le numéro de série, les informations de licence, et les informations de mise à jour.



Figure 4.28 Paramètres — Menu À propos

4.5.1 Passez de l'édition gratuite à l'édition complète de Snap Scene

En achetant l'édition complète de Snap Scene pour Windows ou Android, vous recevrez un numéro de licence. Sélectionnez **Activer** dans le menu **À propos** pour saisir le numéro de licence et terminer votre mise à niveau.

1. Sélectionnez **Afficher les outils.** 
2. Sélectionnez  **Paramètres.**
3. Sélectionnez **À propos.**
4. Sélectionnez **Activer.** La boîte de dialogue Activation va s'ouvrir.
5. Saisissez votre numéro de licence, puis sélectionnez **Activer.**

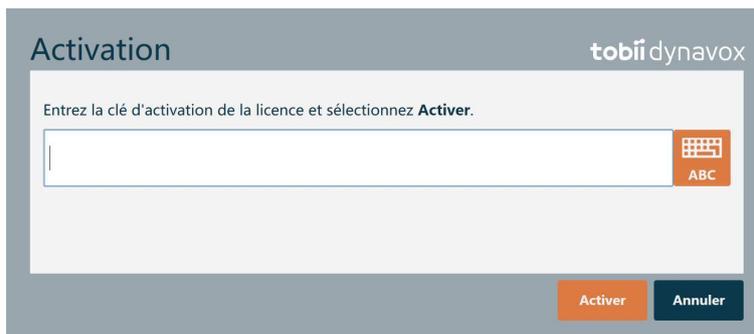


Figure 4.29 Boîte de dialogue d'activation

4.5.2 Mises à jour du logiciel

Pour les plate-formes Windows et Android, suivez les étapes indiquées ci-dessous pour mettre à jour le logiciel Snap Scene. Pour iOS, les mises à jour du logiciel sont disponibles dans la boutique Apple App Store.

1. Sélectionnez **Afficher les outils.** 

2. Sélectionnez  **Paramètres**.
3. Sélectionnez **À propos**.
4. Sélectionnez **Vérifier**. Une boîte de dialogue vous informera si des mises à jour du logiciel Snap Scene sont disponibles.

Annexe 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. (2010, November). 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.

Pour plus d'informations sur les recherches qui ont inspiré Snap Scene et Pathways, visitez <http://aackids.psu.edu/>

Tous droits réservés ©Tobii AB (publ). Les illustrations et spécifications ne s'appliquent pas nécessairement aux produits et services offerts sur chaque marché local. Les spécifications techniques sont sujettes à des modifications sans information préalable. Toutes les autres marques déposées appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

Assistance pour votre appareil Tobii Dynavox

Obtenir de l'aide en ligne

Veillez prendre connaissance de la page d'assistance spécifique de votre produit Tobii Dynavox. Elle contient des informations à jour concernant les éventuels problèmes et les conseils et astuces relatifs à votre produit. Notre page d'assistance en ligne se trouve sur : www.TobiiDynavox.com ou www.myTobiiDynavox.com.

Contactez votre représentant commercial ou revendeur

Pour les questions et problèmes concernant votre produit, contactez le représentant commercial 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