

Tobii Dynavox Snap Scene

Bruksanvisning

Bruksanvisning Tobii Dynavox Snap Scene

Utgåva 1.4

09/2016

Alla rättigheter förbehålles.

Copyright © Tobii AB (publ)

Ingen del av detta dokument får reproduceras, lagras i ett söksystem eller överföras i någon form eller på något sätt (elektroniskt, genom fotokopiering, inspelning eller på annat sätt) utan föregående skriftligt medgivande från utgivaren.

Upphovsrättsskyddet omfattar alla former och typer av upphovsrättsligt material och information som tillåts av lagstadgad eller rättslig lag eller som härefter beviljas, inklusive, utan begränsning, material som genererats av programvara som visas på skärmen så som skärmbilder, menyer, osv.

Informationen i det här dokumentet tillhör Tobii Dynavox. All kopiering av hela eller delar av materialet utan föregående skriftlig tillåtelse från Tobii Dynavox är förbjuden.

Produkter som det här dokumentet hänvisar till kan vara varumärken och/eller registrerade varumärken som tillhör respektive innehavare. Utgivaren och författaren gör inga anspråk på dessa varumärken.

Största möda har lagts ned på arbetet med det här dokumentet. Utgivaren och författaren friskriver sig dock från allt ansvar för fel eller utelämnad information, eller för skador till följd av hur informationen i detta dokument, eller de program och den källkod som kan medfölja dokumentet, används. Utgivaren och författaren ska på inget sätt kunna hållas skadeskyldiga för eventuell inkomstförlust eller kommersiell skada som direkt eller indirekt har orsakats av, eller har påståtts orsakats av, detta dokument.

Innehållet kan ändras utan föregående meddelande.

Uppdaterade versioner av detta dokument finns på Tobii's webbplats för Dynavox www.TobiiDynavox.com.

Innehållsförteckning

1	Inledning	4
2	Spela upp scener	5
3	Scenverktyg	6
3.1	Skapa en ny scen	6
3.2	Redigera en scen	9
3.2.1	Redigeringsverktyg	9
3.3	Radera en scen	11
3.4	Använda kategorimappar	11
3.4.1	Skapa en ny kategorimapp	11
3.4.2	Radera en kategorimapp	12
3.4.3	Flytta kategorier och scener	12
3.5	Hantera scener	12
3.5.1	Dölj	13
3.5.2	Ta bort	13
3.5.3	Export	14
3.5.4	Importera	21
3.5.5	Byt namn	26
4	Inställningar	27
4.1	Scenalternativ	27
4.1.1	Visa scennamn	27
4.1.2	Visa animering av scenval	27
4.1.3	Visa hotspotetiketter	28
4.1.4	Hotspotetiketter med hög kontrast	29
4.1.5	Visa hotspots	29
4.1.6	Navigationskolumnens storlek	30
4.1.7	Volym	30
4.2	Manövermetoder	31
4.2.1	Beskrivning av manövermetod	32
4.2.2	Inställningar för pekstyrning	33
4.2.3	Inställningar för Peka och håll	33
4.2.4	Inställningar för Peka och släpp	34
4.2.5	Skanningsinställningar	34
4.2.6	Musinställningar	39
4.2.7	Gaze Interaction Settings	40
4.2.8	Markeringsstil och -färg	43
4.3	Systemalternativ	44
4.3.1	Aktivera lösenord	44
4.3.2	Systemtangentbord	45
4.3.3	Inloggning till myTobiiDynavox	46
4.4	Hjälp och instruktioner	46
4.5	Om	47
4.5.1	Uppgradera från den begränsade versionen till fullversionen av Snap Scene	47
4.5.2	Programuppdateringar	47
Bilaga A		49

1 Inledning



Tobii Dynavox Pathways är ett implementeringsverktyg som lär dig de forskningsbaserade teknikerna för att använda Snap Scene effektivt. Gå till App Store och ladda ned Tobii Dynavox Pathways-appen till iPad och lär dig strategierna för att använda Snap Scene tillsammans med ditt barn. Om du inte har en iPad finns alla instruktionsfilmer i Pathways även på myTobiiDynavox.com.

Barn kommunicerar direkt från födseln när de hör andras röster och när de skriker första gången. Men en del barn kan riskera att få talsvårigheter. Snap Scene är en lösning för alternativ och kompletterande kommunikation (AKK), som är utformad för spädbarn, småbarn, förskolebarn, och andra som håller på att lära sig att kommunicera och

- som inte pratar,
- som behöver längre tid på sig för att lära sig prata,
- som pratar men är svåra att förstå, eller
- som riskerar att få talsvårigheter.

Syftet med Snap Scene är att förbättra kommunikations- och språkförmågan genom att introducera AKK i sociala situationer i vardagen på ett roligt och motiverande sätt för användaren.

Snap Scenes utformning samt koncepten och strategierna i Pathways, är baserade på studier vid Pennsylvania State Universitys Department of Communication Sciences and Disorders av Janice Light, PhD och Professor och Kathryn Drager, PhD, CCC-SLP och Professor i samarbete med Invotek. De upptäckte att användningen av den här modellen och strategierna resulterade i betydande förbättringar av språk- och kommunikationsförmågan, däribland förmågan att

- inleda och upprätthålla social interaktion,
- dela information och uttrycka önskemål och behov,
- använda nya ord och koncept, som exempelvis färg-, siffer- och bokstavsljud, och
- kombinera ord och koncept för att uttrycka mer komplexa tankar.

Snap Scene är utformat för att underlätta utvecklingen av kommunikation, språk och läskunnigheten hos personer som lär sig att kommunicera så att de kan nå sin fulla potential.

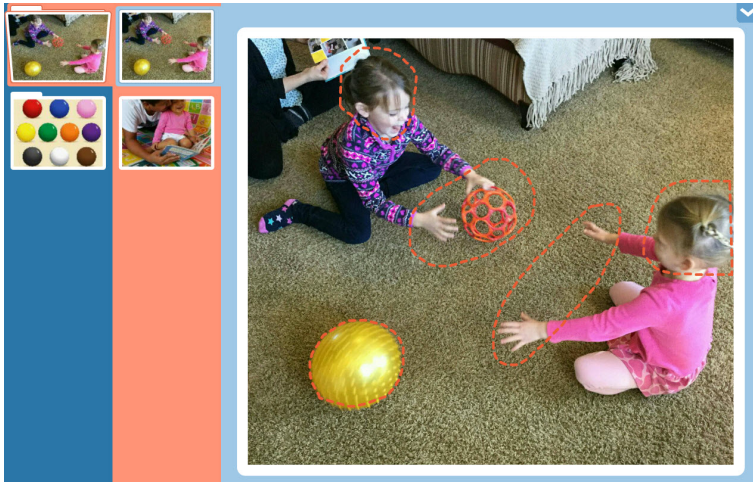
För forskningskällor, se *Bilaga A*.

2 Spela upp scener

Du och ditt barn kan välja scener från scenlistan och sedan interagera med de scenerna. När ett interaktivt område väljs i en scen, en så kallad hotspot, så spelas en ljudinspelning upp och du kan se textetiketten till hotspoten. Interaktionen mellan ljud och textetikett kan anpassas.



Svaret på interaktionen i scenen bestäms av de inställningar som är aktiverade samt av det innehåll (ljudinspelning och textetikett) som är kopplat till varje hotspot. Visa hotspotetiketter är som standard inställt på Animera. För att ändra inställningen Visa hotspotetiketter, se [4.1.3 Visa hotspotetiketter](#).

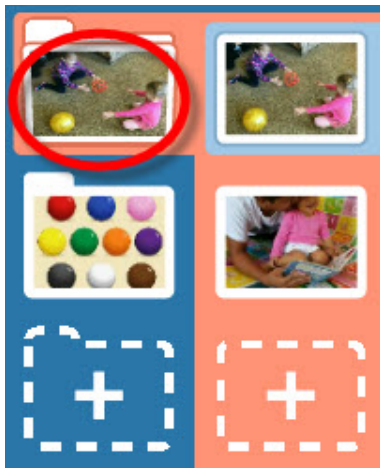


Figur 2.1 Spela upp en scen

3 Scenverktyg

3.1 Skapa en ny scen

1. Välj **Visa verktyg**. 
2. Välj den kategorimapp som du vill skapa din nya scen i.



Figur 3.1 Välj kategori

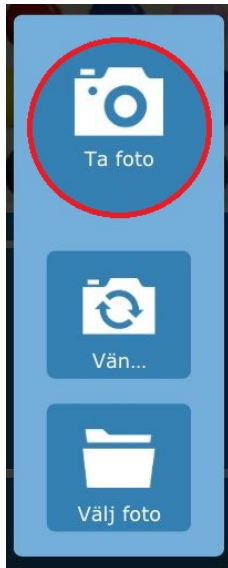
3. Tryck på knappen Ny scen (+). Fotoläget öppnas.



Figur 3.2 Knappen Ny scen

4. Lägg till ett foto till din scen genom att ta ett nytt foto eller välja en bildfil som du har sparat lokalt på din dator.

- a. **Ta foto** – Ta ett foto med den kamera som är aktiv för tillfället. När du väljer detta alternativ visar sökaren på skärmen bilden som tas.



Figur 3.3 Fotoläge – Ta foto

- b. **Byt kamera** – Om din enhet har både en bakåtriktad och en framåtriktad kamera kan du trycka på knappen **Byt kamera** för att välja den andra kameran på din enhet. När du ser önskad bild i sökaren på din skärm trycker du på knappen **Ta foto** för att ta bilden.



Figur 3.4 Fotoläge – Byt kamera

- c. **Välj foto** – För att välja en bildfil som sparats lokalt på din enhet trycker du på knappen **Välj foto**. Bläddra bland mapparna med uppåtpilen eller knappen Fil. Välj bildfil och tryck sedan på den gröna knappen **Godkänn**.

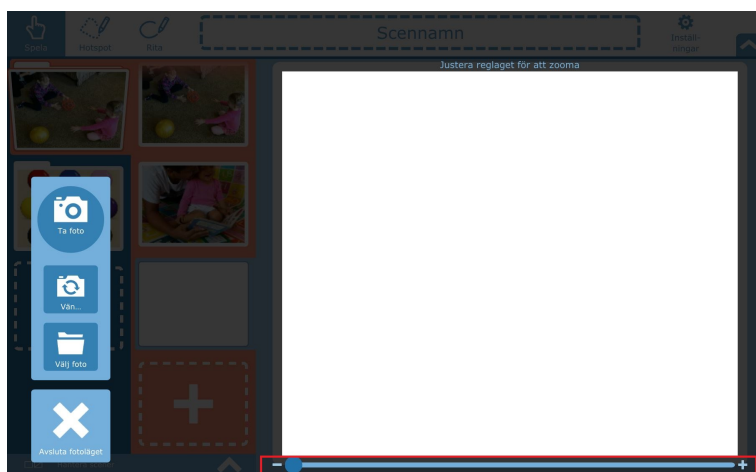


Figur 3.5 Fotoläge – Välj foto

- d. Om du vill avsluta fotoläget utan att skapa en scen väljer du **Avsluta fotoläge**.



5. Använd reglaget längst ner på fotot för att ställa in fotots skala. Dra reglageknappen mot **+** för att zooma in och mot **-** för att zooma ut. På iPad kan du nypa bilden för att zooma.



Figur 3.6 Fotoläge – Skalverktyg

6. Dra bilden för att centrera den.
7. När du har ställt in fotots skala och centrerat det trycker du på **Godkänn** för att spara. För att ta om ett foto eller välja en annan bildfil väljer du **Ta om** eller **Tillbaka**. Välj **Avsluta fotoläge** för att avsluta fotoskärmen utan att spara.

3.2 Redigera en scen

1. Välj **Visa verktyg**. 
2. Välj den scen du vill redigera.
3. (Valfritt) Lägg till eller redigera scenens namn genom att välja och sedan skriva i textfältet längst upp på skärmen.



Figur 3.7 Verktögsfält

4. Använd verktygen i verktögsfältet för att ändra din scen.

3.2.1 Redigeringsverktyg

Redigera din scen med verktygen i verktögsfältet: Spela upp, Hotspot och Rita.

3.2.1.1 Spela upp hotspot

Använd verktyget **Spela upp** för att se hur en hotspot svarar när den väljs.

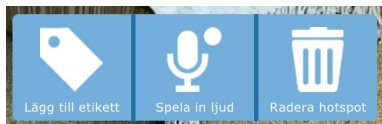


3.2.1.2 Skapa och redigera en hotspot

Skapa en ny hotspot med **verktyget Hotspot** för att rama in ett objekt eller ett område i scenen. En hotspot är ett valbart område i en scen som kan spela upp en ljudinspelning eller visa en textetikett när det väljs.



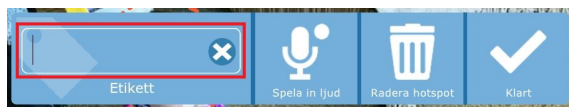
När du har skapat en hotspot (eller valt en befintlig hotspot), kan du ge hotspoten en etikett och göra en ljudinspelning.



Figur 3.8 Hotspotalternativ

3.2.1.2.1 Lägg till en hotspotetikett

1. Välj **Lägg till etikett**.
2. Välj i textfältet och skriv sedan en etikett.



3.2.1.2.2 Hotspot ljudinspelning

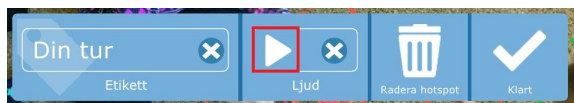
1. Välj **Spela in ljud**. Inspelningen börjar direkt (en röd cirkel blinkar).



Figur 3.9 Spela in ljud

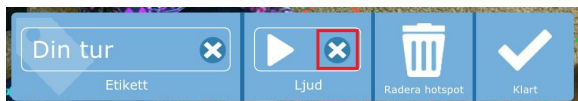
2. När du är klar med inspelningen trycker du på den fyrkantiga knappen för att stoppa inspelningen.

- Tryck på triangeln (spela upp) för att lyssna på din ljudinspelning.



Figur 3.10 Förhandsgranskning av ljud

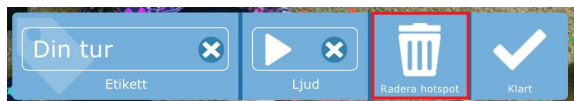
i Om du vill göra en ny inspelning till en hotspot som redan har ett ljud trycker du på ikonen **radera** bredvid knappen Spela upp för att ta bort den befintliga inspelningen och väljer sedan **Spela in ljud** för att skapa en ny inspelning.



Figur 3.11 Radera ljud

3.2.1.2.3 Radera en hotspot

- Använd **verktyget Hotspot** för att välja en hotspot.
- Välj **Radera hotspot**.



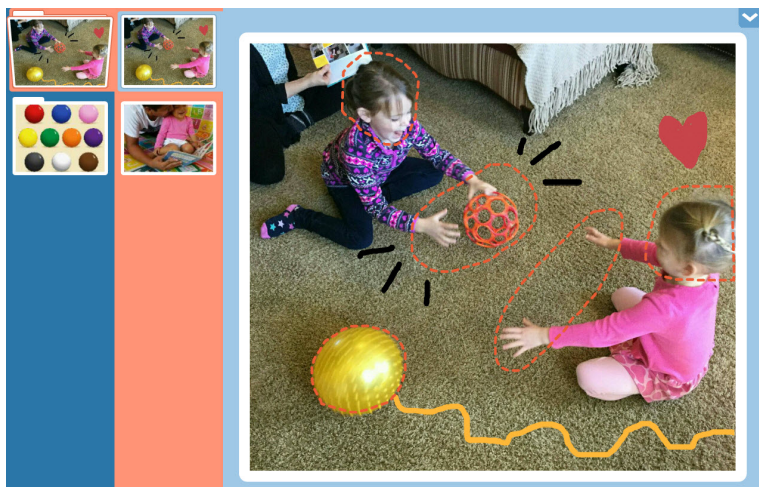
3.2.1.3 Rita

Använd **verktyget Rita** för att fritt skapa linjer var som helst i scenen.



Figur 3.12 Rita-verktyg

- Det finns sex olika **linjefärger** att välja mellan.
- Verktyget Radera** används för att ta bort delar av dina teckningar på ett kontrollerat sätt.
- Knappen **Rensa** tar bort alla teckningar ur din scen.



Figur 3.13 Scen med teckningar

3.3 Radera en scen



När du raderar en scen tas den bort permanent. Radera bara en scen om du är säker på att du inte kommer att behöva den senare eller om du har gjort en export.

1. Välj **Visa verktyg**.

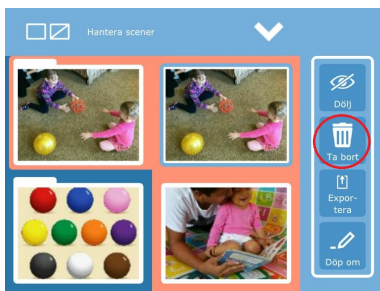


2. Välj **Hantera scener**.



3. Välj den scen eller kategorimapp som du vill radera.

4. Välj **Radera**.



5. Tryck på **Ja** för att radera scenen/kategorimappen eller **Nej** för att avbryta.



När du tar bort en kategorimapp raderar du även alla scener i den kategorimappen.

3.4 Använda kategorimappar

Du kan använda kategorimappar för att organisera dina scener efter ämne, plats eller hur du vill. Med kategorimapparna kan du även utföra massåtgärder som exempelvis importera, exportera, dölja och radera i flera scener på en gång. Se 3.5 *Hantera scener*.

3.4.1 Skapa en ny kategorimapp

1. Välj **Visa verktyg**.



- Tryck på knappen Skapa kategorimapp (+).



- Du uppmanas att skapa en ny scen. (En kategorimapp ska alltid innehålla minst en scen.) Se 3.1 Skapa en ny scen.

3.4.2 Radera en kategorimapp

Se avsnitt 3.5.2 Ta bort.

3.4.3 Flytta kategorier och scener

Du kan flytta eller ändra ordningen på kategorier och scener i navigationskolumnen genom att välja och dra.



En kategori ska innehålla minst en scen. Om du flyttar den enda scenen i en kategori till en annan kategori kommer den tomma kategorin att raderas automatiskt.

- Välj **Visa verktyg**.



- Välj och håll kvar den kategorimapp eller scenen i navigationskolumnen som du vill flytta. Ikonen blir större när den kan flyttas.



Figur 3.14 Navigationskolumn – Scenen har valts och kan flyttas

- Dra kategorimappen eller scenen till den nya platsen i navigationskolumnen och släpp för att placera den där.

3.5 Hantera scener

Följande hanteringsåtgärder kan utföras för både scener och kategorimappar. En åtgärd som utförs för en kategorimapp omfattar även alla scener som finns i den kategorimappen, t.ex. om du döljer en kategori kommer alla scener i den kategorin också att döljas.

- Välj **Visa verktyg**.



2. Välj **Hantera scener**.

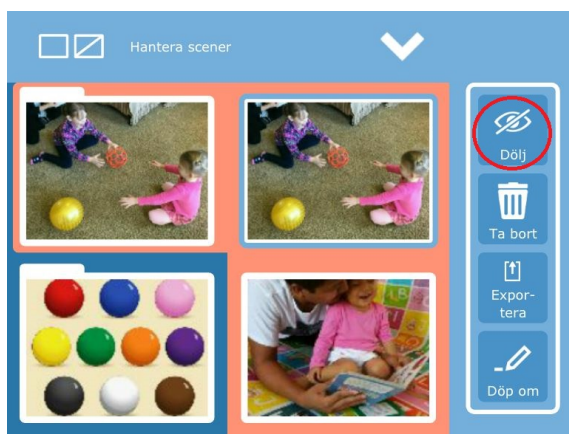


3.5.1 Dölj

När du döljer en scen tas den bort från navigationskolumnen så att ditt barn inte kan se eller spela upp den scenen. Dolda scener kan när som helst läggas till i navigationskolumnen igen genom att sluta dölja (visa) dem under Hantera scener.

Dölj en scen eller kategori

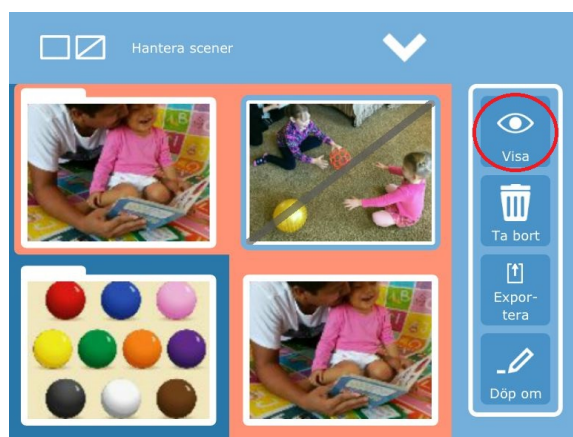
1. Välj den kategorimapp eller scen i navigationskolumnen som du vill dölja.
2. Tryck på **Dölj**. Observera att ikonerna i navigationskolumnen nu är överstruken för att visa att den är dold.



Figur 3.15 Hantera scener – Dölja



Tryck på det dolda objektet och sedan på **Visa** för att sluta dölja (visa) en dold scen eller kategori.



Figur 3.16 Hantera scener – Visa (Sluta dölja)

3.5.2 Ta bort

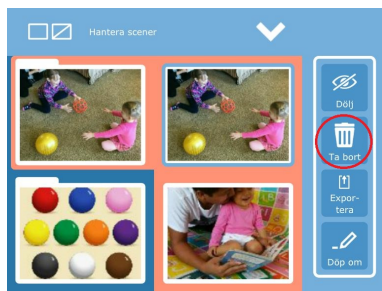


När du raderar en scen eller kategorimapp tas den bort permanent. Ta bara bort objekt som du har exporterat eller som du vet att du inte behöver senare.

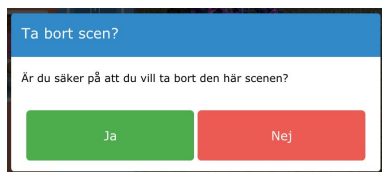
När du raderar en kategorimapp raderar du även alla scener i mappen. Flytta alla scener som du vill behålla till en annan kategorimapp innan du raderar en kategorimapp. Se 3.4.3 *Flytta kategorier och scener*.

1. Välj den scen eller kategorimapp i navigationskolumnen som du vill radera.

2. Tryck på **Radera**.



3. Tryck på **Ja** för att radera scenen/kategorimappen eller **Nej** för att avbryta.



3.5.3 Export

Du kan exportera scener och kategorier och spara dem som säkerhetskopior eller dela dem med andra Snap Scene-användare. Exporterade filer kan sparas i myTobiiDynavox eller lokalt på din enhet.

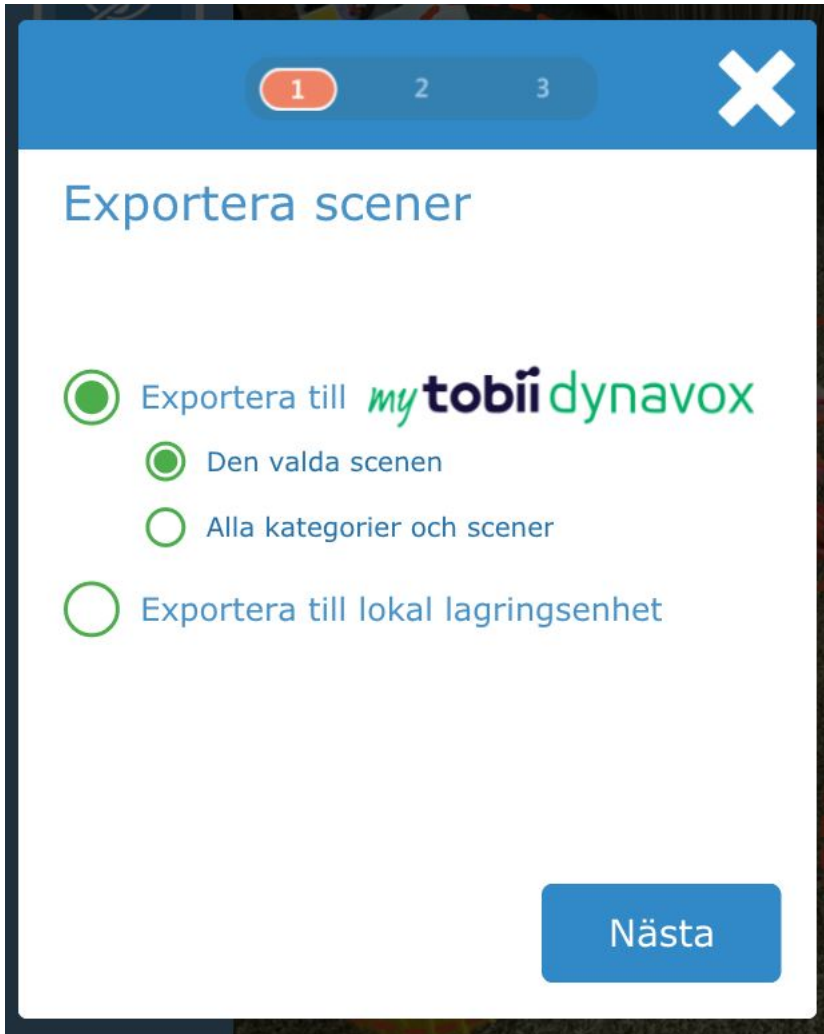
Exportera till myTobiiDynavox



Du måste vara ansluten till internet och ha ett myTobiiDynavox-konto för att exportera till myTobiiDynavox.

1. Välj den kategori eller scen som du vill exportera.

- Tryck på **Exportera**. Dialogrutan Exportera öppnas.



Exportera scener

☒ Exportera till mytobii dynavox

☐ Den valda scenen

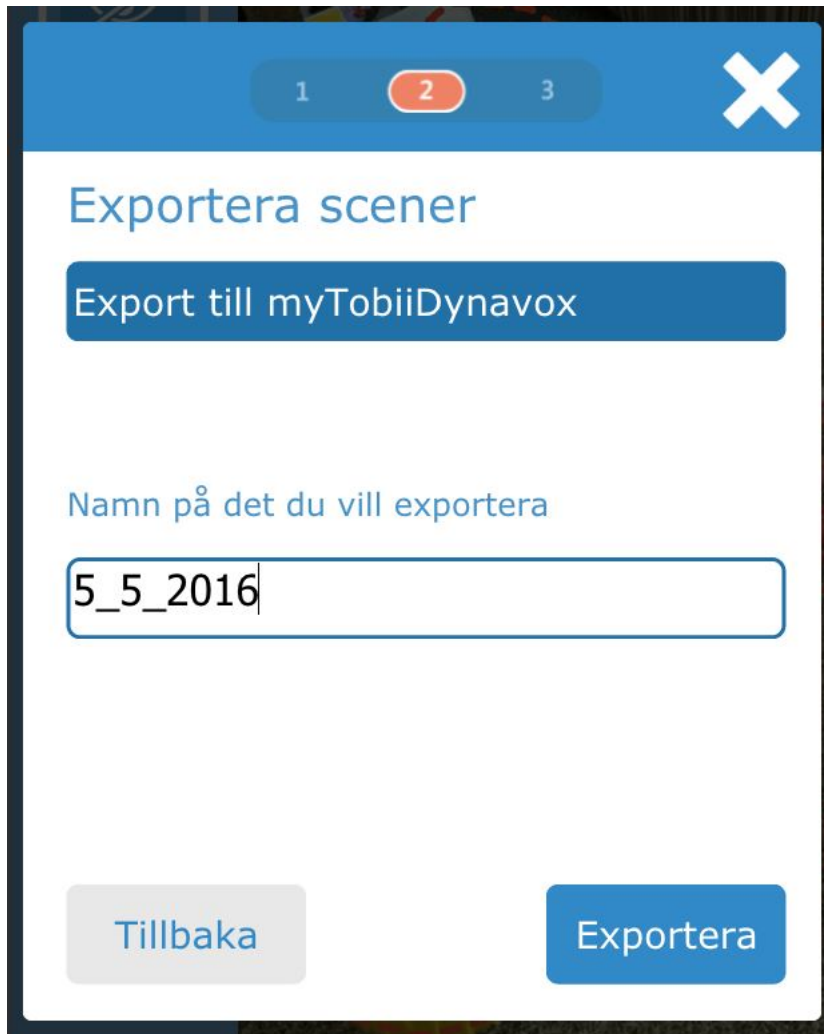
☐ Alla kategorier och scener

☐ Exportera till lokal lagringsenhet

Nästa

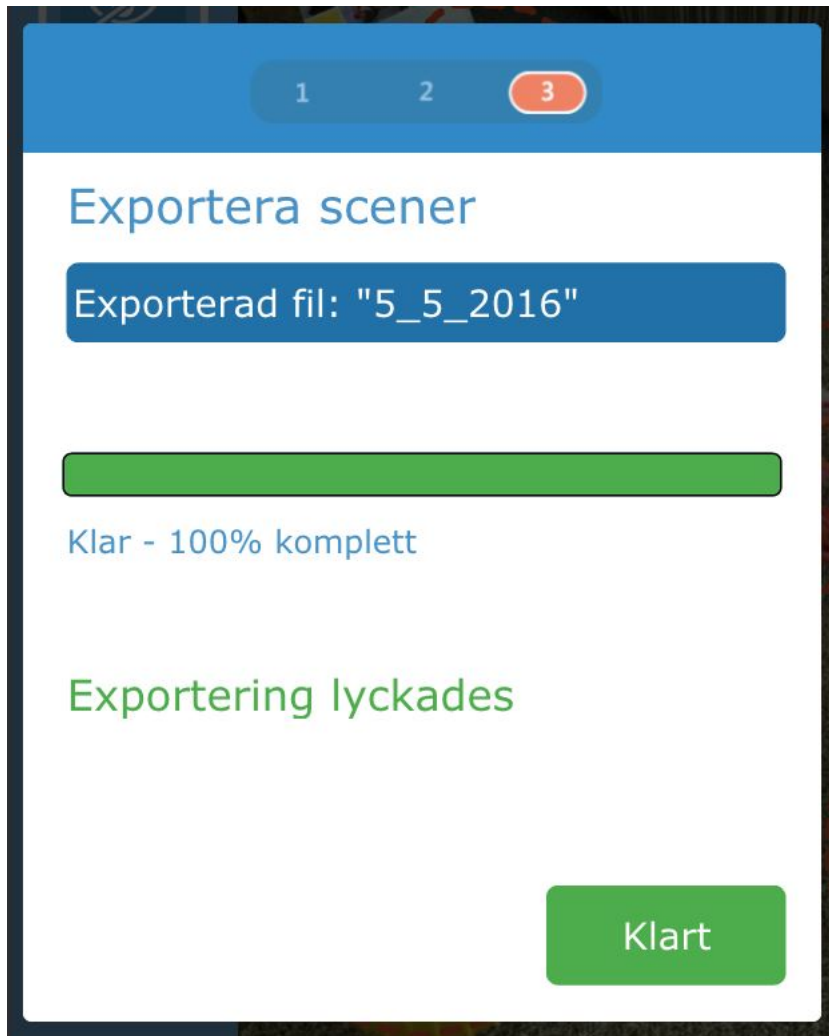
- Välj **Vald scen/kategori** för att bara exportera det du har valt eller välj **Alla kategorier och scener** för att exportera alla kategorier och scener i din navigationskolumn.
- Tryck på **Nästa**.

5. Ange ett namn på din exportfil och tryck sedan på **Exportera**.



The screenshot shows a dialog box titled "Exportera scener" (Export scenes). At the top, there is a blue header bar with 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 title "Exportera scener" is displayed in a large blue font. Underneath the title is a blue button with the text "Export till myTobiiDynavox". Below this button is a label "Namn på det du vill exportera" (Name of what you want to export) in a smaller blue font. Under the label is a text input field containing the text "5_5_2016". At the bottom of the dialog, there are two buttons: a light gray button labeled "Tillbaka" (Back) on the left and a blue button labeled "Exportera" (Export) on the right.

6. När exporten är klar trycker du på **Klar**.



Exportera till en lokal fil.

1. Välj den kategori eller scen som du vill exportera.

2. Tryck på Exportera. Dialogrutan Exportera öppnas.



The screenshot shows a dialog box titled "Exportera scener" (Export scenes) with a blue header bar. The header bar contains three numbered tabs (1, 2, 3) and a close button (X). The main content area is white and contains three radio button options for exporting scenes. The first option, "Exportera till mytobii dynavox", is selected. Below it are two sub-options: "Den valda scenen" (The selected scene) and "Alla kategorier och scener" (All categories and scenes). The second option, "Exportera till lokal lagringsenhet" (Export to local storage), is also visible. A blue "Nästa" (Next) button is located at the bottom right of the dialog box.

Exportera scener

☒ Exportera till mytobii dynavox

- ☒ Den valda scenen
- ☐ Alla kategorier och scener

☐ Exportera till lokal lagringsenhet

Nästa

- Tryck på **Exportera till lokal fil**.



Exportera scener

☐ Exportera till mytobii dynavox

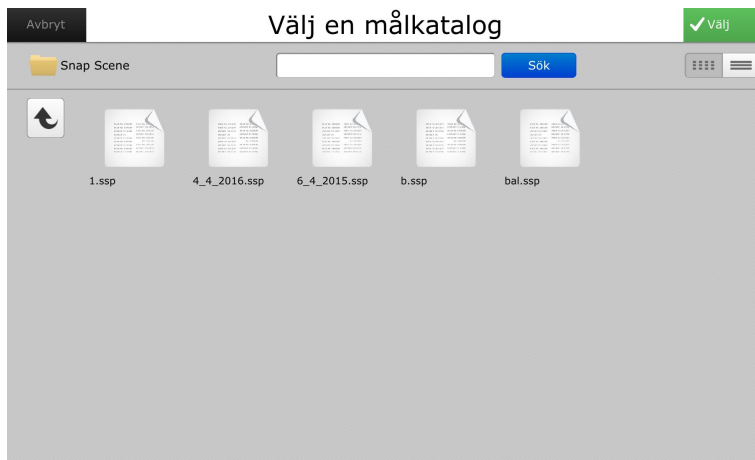
☒ Exportera till lokal lagringsenhet

- ☒ Den valda scenen
- ☐ Alla kategorier och scener

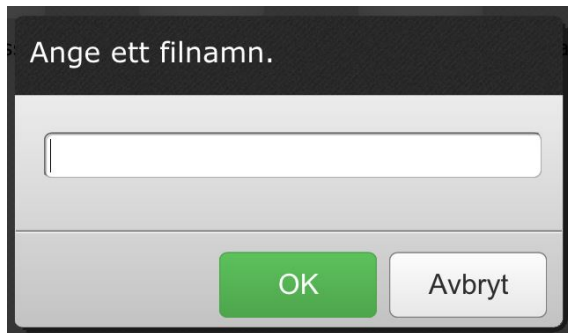
Nästa

- Välj **Vald scen/kategori** för att bara exportera det du har valt eller välj **Alla kategorier och scener** för att exportera alla kategorier och scener i din navigationskolumn.
- Tryck på **Nästa**.
- Tryck på **Bläddra**. Dialogrutan Välj destinationskatalog öppnas.

7. Använd uppåtpilen för att navigera till önskad katalog och tryck sedan på den gröna knappen **Välj**.

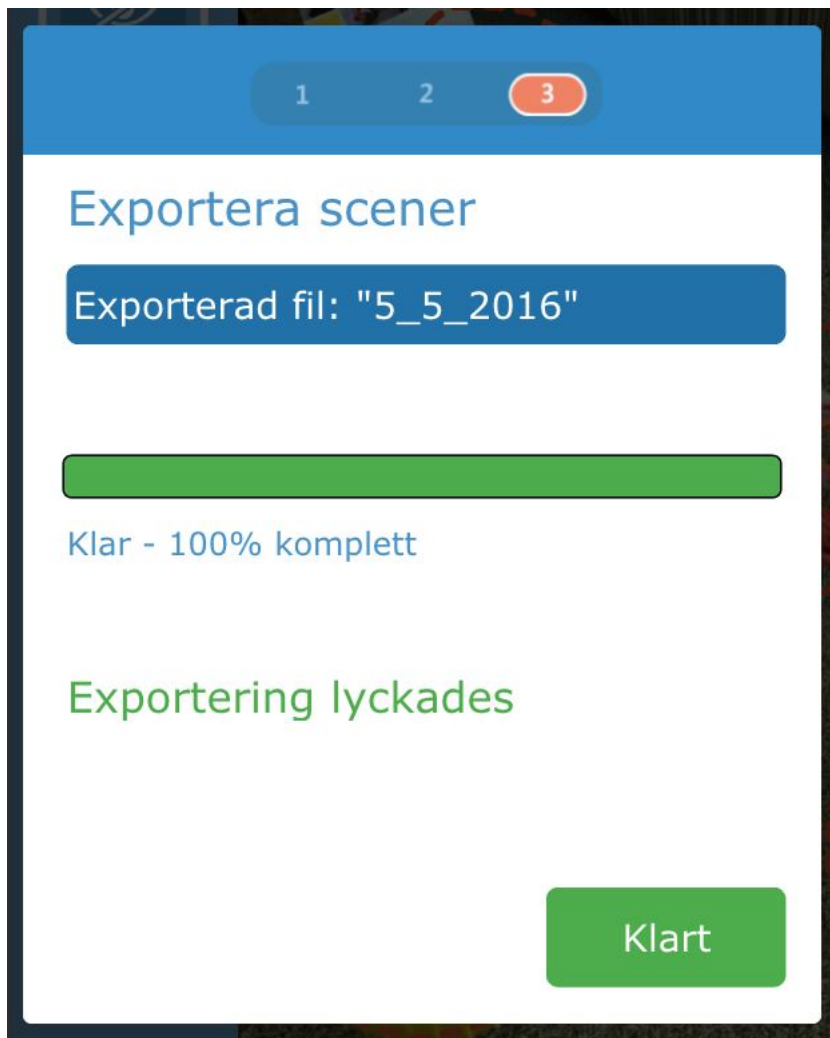


8. Ange ett namn på exportfilen och tryck sedan på **OK**.



9. Tryck på **Exportera** för att slutföra exporten. Tryck på **Tillbaka** för att välja en annan destinationskatalog. Tryck på **X** i dialogrutan Exportera för att avbryta exporten.

10. När exporten är klar trycker du på **Klar**.



3.5.4 Importera

Du kan importera Snap Scene-exportfiler (.ssp) från myTobiiDynavox eller från en lokal enhet.

3.5.4.1 Importera från myTobiiDynavox



Du måste vara ansluten till internet för att importera från myTobiiDynavox.

1. Välj **Visa verktyg**.



2. Välj **Hantera scener**.



3. Tryck på **Importera**.



4. Om du inte redan är inloggad på ditt myTobiiDynavox-konto klickar du på myTobiiDynavox-logotypen och loggar in.



5. Välj en fil i listan och tryck sedan på **Nästa**.

6. Nu kan du välja vad du vill importera och hur du vill importera det.



- a. Om du vill importera allt innehåll i paketfilen trycker du på **Importera alla kategorier och scener**, och sedan antingen **Lägg till** (alla scener och kategorier importeras som tillägg till dina nuvarande scener och kategorier, även om de är dubletter) eller **Ersätt** (alla befintliga kategorier och scener skrivs över med innehållet i importpaketet). Tryck sedan på **OK**.
- b. Om du bara vill importera en kategori eller scen i paketfilen trycker du på **Välj en kategori eller scen att importera**, och sedan antingen på **Lägg till** (alla scener och kategorier importeras som tillägg till dina nuvarande scener och kategorier, även om de är dubletter) eller **Ersätt** (alla befintliga kategorier och scener skrivs över med innehållet i importpaketet). Tryck på **Nästa**, välj kategori eller scen och tryck sedan på **Importera**.
7. Om du väljer Lägg till visas ett Importen lyckades-meddelande. Om du väljer Ersätt startas Snap Scene om och öppnas i uppspelningsläge med de importerade kategorierna och scenerna.



Om du väljer Lägg till kommer dina nyligen importerade kategorier och scener att markeras med en stjärna i navigationskolumnen.

3.5.4.2 Importera från lokal fil

1. Välj **Visa verktyg**.



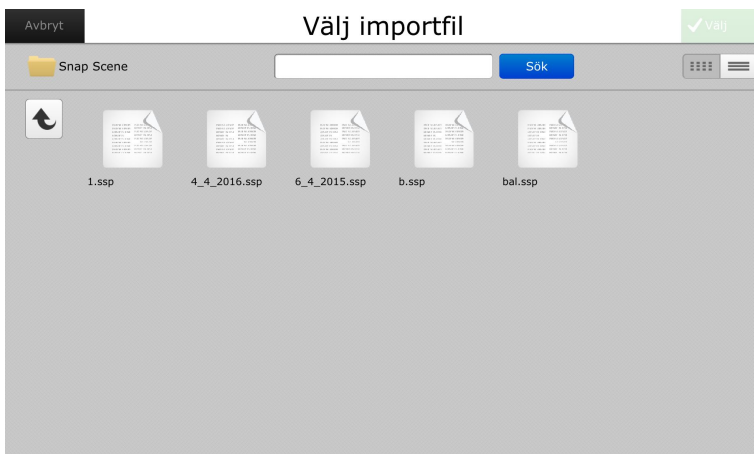
2. Välj **Hantera scener**.



3. Tryck på **Importera**.



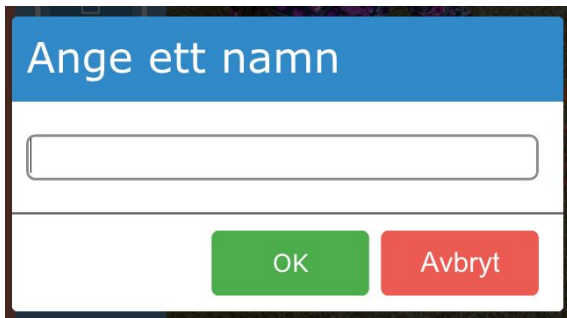
4. Tryck på **Importera från lokal fil**. Skärmen Välj importfil öppnas.



5. Välj en .ssp-fil. Om det behövs kan du använda uppåtpilen för att navigera till den katalog som innehåller filen du vill importera. Tryck sedan på den gröna knappen **Välj**.
6. Välj vad du vill importera och hur det ska importeras:
 - a. Om du vill importera allt innehåll i paketfilen trycker du på **Importera alla kategorier och scener**, och sedan antingen **Lägg till** (alla scener och kategorier importeras som tillägg till dina nuvarande scener och kategorier, även om de är dubletter) eller **Ersätt** (alla befintliga kategorier och scener skrivs över med innehållet i importpaketet). Tryck sedan på **OK**.
 - b. Om du bara vill importera en kategori eller scen i paketfilen trycker du på **Välj en kategori eller scen att importera**, och sedan antingen på **Lägg till** (alla scener och kategorier importeras som tillägg till dina nuvarande scener och kategorier, även om de är dubletter) eller **Ersätt** (alla befintliga kategorier och scener skrivs över med innehållet i importpaketet). Tryck på **Nästa**, välj kategori eller scen och tryck sedan på **Importera**.
7. Om du väljer Lägg till visas ett Importen lyckades-meddelande. Om du väljer Ersätt startas Snap Scene om och öppnas med de importerade kategorierna och scenerna.

3.5.5 Byt namn

1. Välj en scen eller en kategorimapp i navigationskolumnen i Hantera scener.
2. Tryck på **Byt namn**. Dialogrutan Ange ett namn öppnas.



The image shows a dialog box titled "Ange ett namn" (Enter a name). It features a blue header bar with the title in white text. Below the header is a white text input field with a thin border. At the bottom of the dialog, there are two buttons: a green button labeled "OK" and a red button labeled "Avbryt" (Cancel).

3. Ange ett namn i textfältet och tryck sedan på **OK** för att spara ändringarna eller på **Avbryt** för att avsluta utan att spara.

4 Inställningar

1. Välj **Visa verktyg**.



2. Välj  **Inställningar**.

4.1 Scenalternativ

4.1.1 Visa scennamn

När Visa scennamn är aktiverad visas scennamnen i navigationskolumnen. När Visa scennamn är inaktiverad döljs scennamnen i navigationskolumnen.



Visa scennamn aktiverad



Visa scennamn inaktiverad

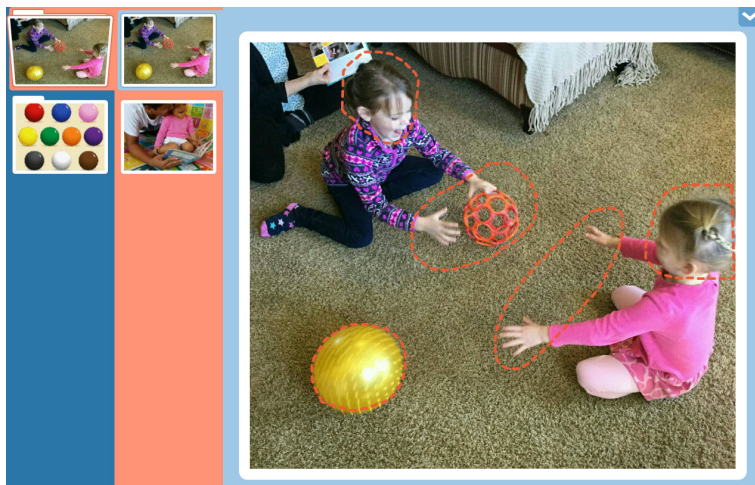
4.1.2 Visa animering av scenval

När Visa animering av scenval är aktiverad och en scen väljs i navigationskolumnen, animeras den valda scenens expansion från navigationskolumnen ut till scenområdet. När Visa animering av scenval är inaktiverad och en scen väljs i navigationskolumnen visas scenen i scenområdet utan att animeras.

4.1.3 Visa hotspotetiketter

Inställningen Visa hotspotetiketter kontrollerar hur etiketter visas på hotspots i dina scener.

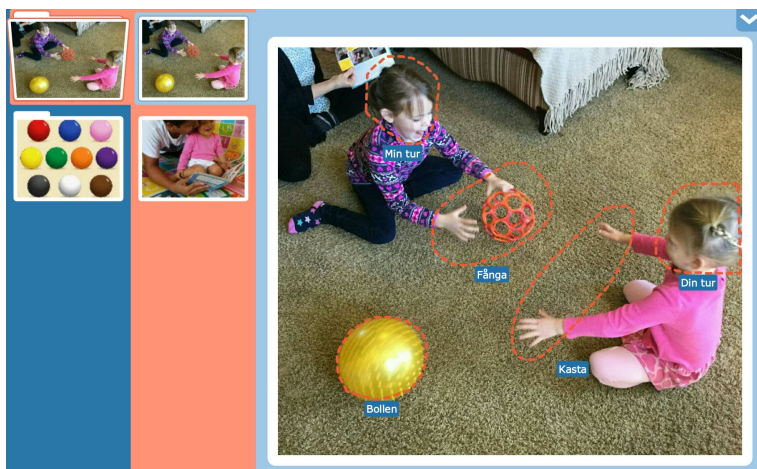
- Av — Etiketter syns aldrig.
- Animera — När en hotspot väljs, visas etiketten och animeras. När hotspoten inte är vald syns inte etiketten.
- På — Etiketter syns alltid.



Figur 4.1 Hotspotetiketter av



Figur 4.2 Animera hotspotetiketter aktiverat — hotspot vald



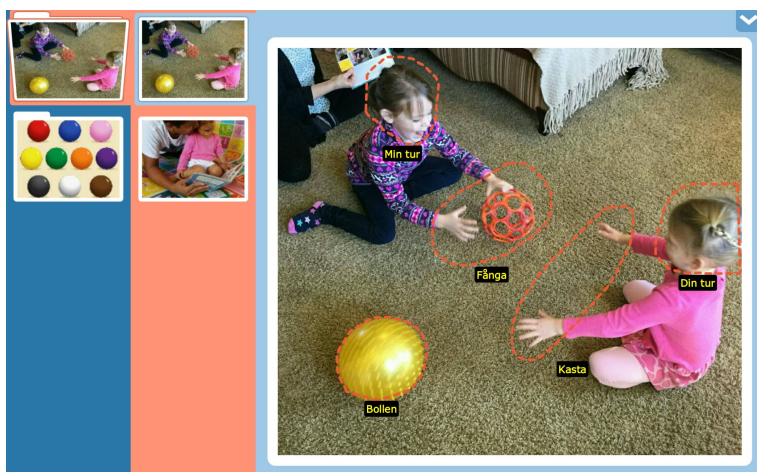
Figur 4.3 Hotspotetiketter på

4.1.4 Hotspotetiketter med hög kontrast

När detta är aktiverat, visas hotspotetiketter i färger med hög kontrast.



Denna inställning är endast tillgänglig när Visa hotspotetiketter är inställt på antingen "På" eller "Animera"

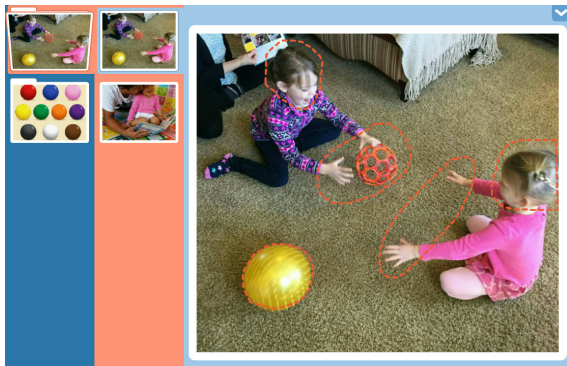


Figur 4.4 Hotspotetiketter med hög kontrast aktiverat

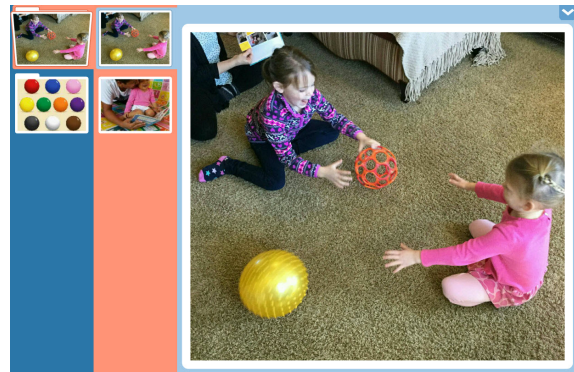
4.1.5 Visa hotspots

Inställningen Visa hotspots kontrollerar hur hotspots visas i dina scener.

- På — Hotspots anges av en streckad linje.
- Av — Hotspots har ingen visuell indikator.
- Tona ut — Hotspots visas en kort stund när scenen öppnas och försvinner sedan.

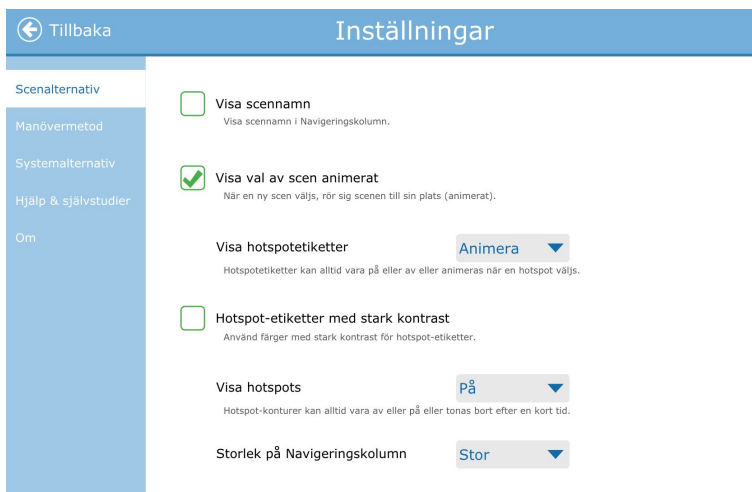


Visa hotspots på



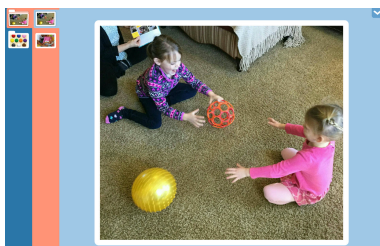
Visa hotspots av

4.1.6 Navigationskolumnens storlek

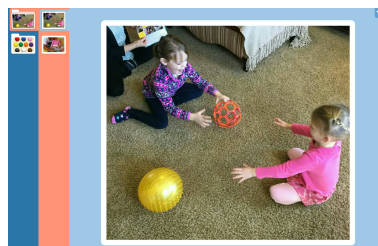


Figur 4.5 Inställningar – Navigationskolumnens storlek

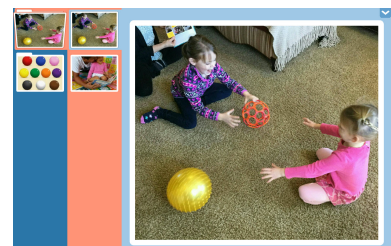
Använd menyn för att välja en liten, medelstor eller stor navigationskolumn. Barn med nedsatt syn, rörelsesvårigheter eller som använder blickstyrning, kan gynnas av en större navigationskolumn.



Liten navigationskolumn



Medelstor navigationskolumn



Stor navigationskolumn

4.1.7 Volym

Snap Scene har ingen volymkontroll inuti appen. Använd volymkontrollen på din enhet.

4.2 Manövermetoder

Ändra manövermetod i menyn **Inställningar**.

1. Välj **Visa verktyg**.

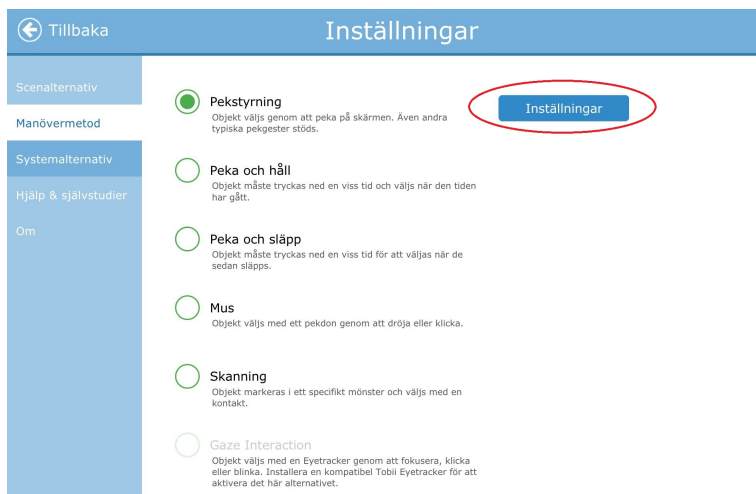


2. Välj  **Inställningar**.

3. Tryck på **Manövermetod**.

4. Välj en manövermetod.

5. Tryck på knappen **Inställningar** för att öppna menyn Inställningar för den valda manövermetoden.



Figur 4.6 Inställningar för manövermetod

4.2.1 Beskrivning av manövermetod

Pekstyrning

Ett objekt aktiveras genom att peka på objektet på skärmen med ett finger eller genom att klicka på objektet med muspekaren. Denna manövermetod passar användare som snabbt och exakt kan peka på skärmen eller styra och vänsterklicka med en traditionell datormus. Ett objekt aktiveras när användaren pekar eller klickar på det.

Peka och håll

Ett objekt aktiveras genom att fysiskt peka på och hålla kvar objektet på skärmen under en viss tid eller genom att klicka och hålla kvar objektet med musen under en viss tid. Användaren ställer in hålltiden. Den här manövermetoden är lämplig för användare som oavsiktligen kan råka peka eller klicka på ett objekt.

Peka och släpp

Denna metod liknar Peka och håll men ett valt objekt aktiveras först när objektet släpps. Med denna metod kan användaren behålla kontakten med pekskärmen utan att oavsiktligen råka välja ett objekt. Det innebär att användaren kan dra ett finger eller en pekare över pekskärmen eller hålla in en musknapp samtidigt som muspekaren flyttas. Objektet väljs inte förrän användaren tar bort fingret eller pekaren från pekskärmen eller släpper musknappen. Metoden Peka och släpp passar därför perfekt för personer som tycker att det är lättare att dra ett finger eller en pekare över pekskärmen och samtidigt gå från objekt till objekt.

Mus

Manövermetoden Mus kräver att muspekaren på skärmen kan styras av en datormus, styrkula eller huvudmus. Ett objekt kan väljas på två olika sätt – med Fokusering (muspekaren stannar på ett objekt under en viss tid) eller med en kontakt (använd musen för att flytta muspekaren över objektet och aktivera sedan kontakten för att välja objektet). Denna manövermetod är ett bra alternativ för användare som har den fysiska förmågan att manövrera en mus men saknar förmågan att trycka ner musknappen och välja objekt.

Skanning

När Skanning är aktiverat markeras objekten i ett specifikt mönster på skärmen. Användaren använder en kontakt eller en tangentbordsknapp för att välja ett objekt när det önskade objektet är markerat. Denna manövermetod är avsedd för personer vars motorik hindrar dem från att effektivt använda direkta styrningsmetoder.

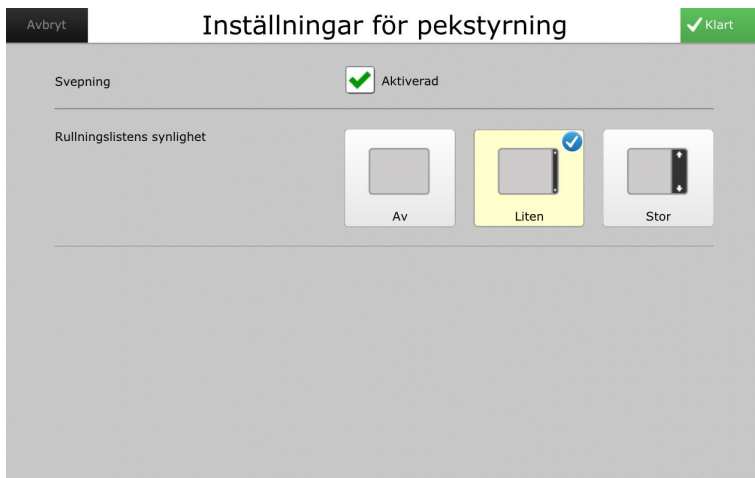
Gaze Interaction

Denna metod används med ett blickstyrningssystem som till exempel Tobii Dynavox PCEye Go, PCEye Mini, eller I-Series-enheter. Med dessa system kan användaren styra muspekaren på skärmen med enbart ögonen. Användaren väljer ett objekt antingen genom att hålla muspekaren på ett objekt under en viss tid (fokusering), aktivera en kontakt eller genom att blinka.



Läs mer om manövermetoderna och se hur de fungerar på <https://dynavoxtech.force.com/devices/apex/Videos>, välj **Manövermetod** i rullgardinsmenyn.

4.2.2 Inställningar för pekstyrning



Figur 4.7 Inställningar för pekstyrning

För att välja pekstyrning markerar du kryssrutan för att aktivera svepning. Välj från visningsalternativen för rullningslistan.

4.2.3 Inställningar för Peka och håll



Figur 4.8 Inställningar för Peka och håll

För manövermetoden Peka och håll väljer du en hålltid och en släpptid. Välj från visningsalternativen för rullningslistan.

4.2.4 Inställningar för Peka och släpp

Figur 4.9 Inställningar för Peka och släpp

För manövermetoden Peka och släpp väljer du en hålltid och en släpptid. Välj från visningsalternativen för rullningslisten. Välj markeringsstil och -färg (se 4.2.8 *Markeringsstil och -färg*.)

4.2.5 Skanningsinställningar

Figur 4.10 Skanningsinställningar

Skanningsinställningar – skanningstyp

Välj en skanningstyp, 1 kontakt autoskanning eller 2 kontakt stegvis skanning

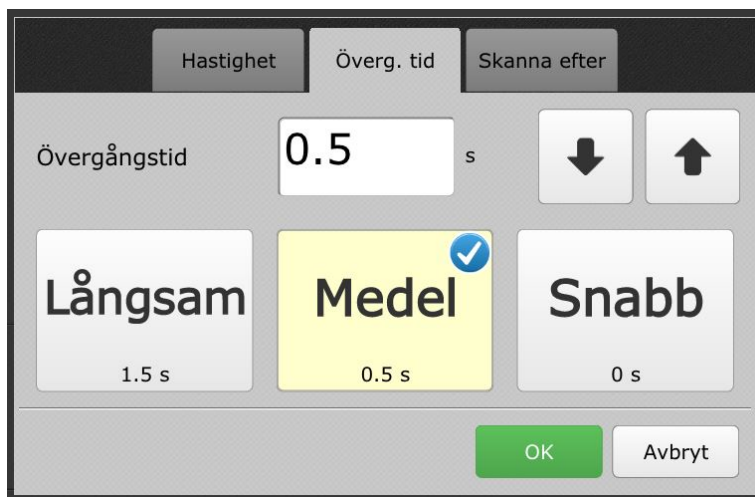
1 kontakt autoskanning

1. Välj den blå knappen **Inställningar** under **1 kontakt autoskanning**. En dialogruta öppnas som gör att du ska kunna välja skanningshastighet. (Använd uppåt- och nedåtpilarna för att anpassa hastigheten.)



Figur 4.11 Autoskanning – skanningshastighet

2. Välj fliken **Överg. tid**. En dialogruta öppnas som gör att du kan ställa in övergångstiden (paustiden mellan nivåerna i skanningsmönstret). (Använd uppåt- och nedåtpilarna för att anpassa tiden.)



Figur 4.12 Autoskanning – övergångstid

3. Välj fliken **Skanna efter** för att aktivera eller inaktivera skanningsalternativ.



Figur 4.13 Autoskanning – skanna efter

4. Välj **OK** i dialogrutan **Skanna efter** för att gå tillbaka till menyn för skanningsinställningar.
5. I menyn **Skanningsinställningar** väljer du en kontakt som talar om för programvaran att flytta skanningsmarkeringen (om du inte använder enhetens inbyggda kontaktportar).

2 kontakter stegvis skanning

1. Välj **2 kontakter stegvis skanning** i menyn för skanningsinställningar.



2. Använd listrutan för **kontakt 1** för att välja vilken tangent på tangentbordet som ska ge programvaran signal att flytta skanningsmarkeringen (om du inte använder enhetens inbyggda kontaktportar).
3. Använd listrutan för **kontakt 2** för att välja den tangent på tangentbordet som ska talar om för programvaran att göra ett val.

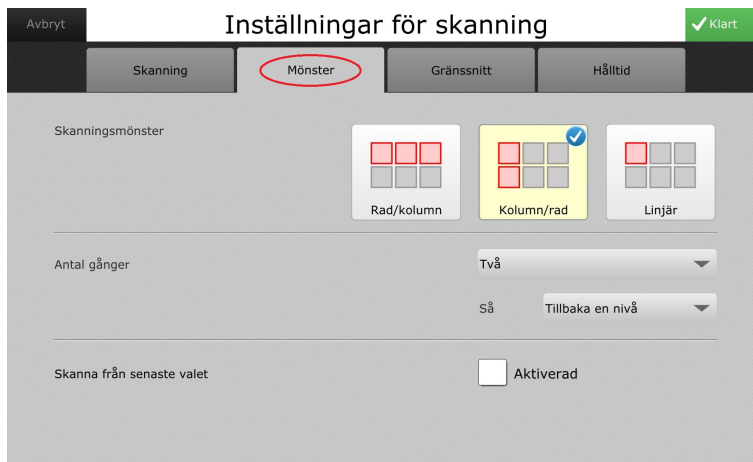


Standardkontakterna är:

- Windows och Android — vänster pil (kontakt 1) och höger pil (kontakt 2).
- iOS — A (kontakt 1) och B (kontakt 2).

Skanningsinställningar – skanningsmönster

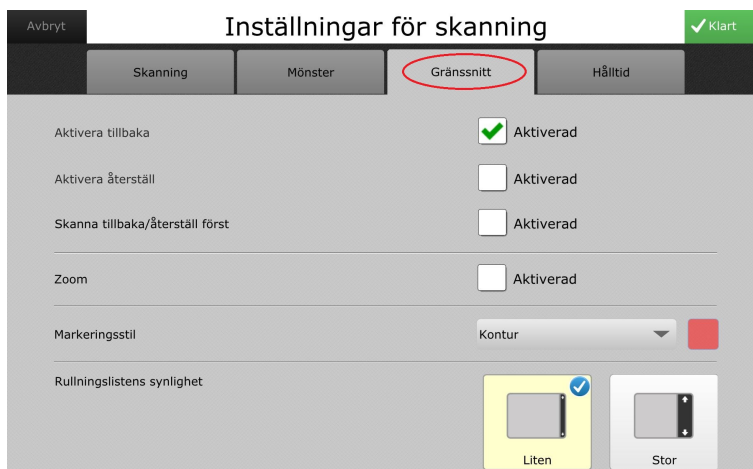
1. Välj fliken **Mönster** i menyn Skanningsinställningar



2. Välj ett **skanningsmönster** (rad/kolumn, kolumn/rad eller linjär).
3. Välj **antal genomgångar**. Programvaran kan ställas in för att skanna på obestämd tid eller sluta skanna om det inte görs något val efter att sidan har skannats ett visst antal gånger.
4. För att starta om skanningen där ett val gjordes markerar du kryssrutan bredvid **Skanna från det senaste valet**.

Skanningsinställningar – gränssnitt

1. Välj fliken **Gränssnitt** i menyn för skanningsinställningar



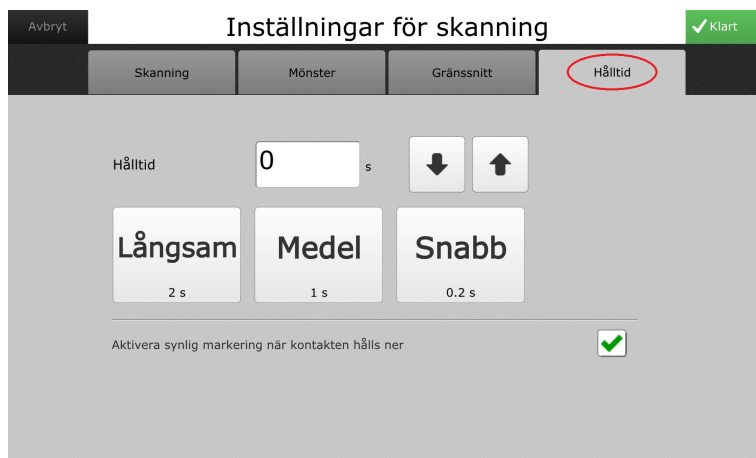
2. Välj kryssrutan **Aktiverad** bredvid **Aktivera tillbaka** om du vill att den skannade markeringen ska gå tillbaka till den tidigare nivån efter att ett val har gjorts.
3. Välj kryssrutan **Aktiverad** bredvid **Aktivera återställ** om du vill att den skannade markeringen ska initieras om efter att ett val har gjorts.
4. Välj kryssrutan **Aktiverad** bredvid **Skanna tillbaka/Återställ först** om du vill flytta ikonen tillbaka eller återställ till början av skanningsmönstret.
5. För att öka storleken på varje objekt automatiskt när det skannas ska du välja kryssrutan **Aktiverad** bredvid **Zoom**.
6. Välj markeringsstil och -färg. (Se 4.2.8 *Markeringsstil och -färg*.)
7. Välj alternativ bredvid **Visning av rullningslist**.

Skanningsinställningar – hålltid



Hålltid är inte tillgängligt på iOS.

1. Välj fliken **Hålltid** i menyn **Skanningsinställningar**.



Figur 4.14 Skanningsinställningar – hålltid

2. Ställ in **Hålltiden** med pilknapparna eller genom att skriva in en siffra (mellan 0 och 5) i textfältet.
3. Markera rutan bredvid **Aktivera visuell feedback samtidigt som kontakten hålls in** för att visa en animering som illustrerar den hålltid som krävs när kontakten är aktiverad.



Figur 4.15 Skanningsinställningar – animering av visuell feedback under skanningens hålltid

4.2.6 Musinställningar



Figur 4.16 Musinställningar

Musinställningar – Välj med

Med aktivering genom fokusering kan användaren välja genom att hålla markören över ett objekt under en viss tid (fokuseringstid).

Med aktivering genom kontakt kan användaren välja ett objekt genom att trycka på en tillbehörskontakt eller en tangentbordsknapp när objektet markeras med musen.

Välj med fokusering

1. Välj **Fokusering**.
2. Välj den blå knappen **Inställningar** under **Fokusering**. En dialogruta öppnas så att du kan välja en fokuseringstid. (Använd uppåt- och nedåtpilarna för att anpassa tiden.)

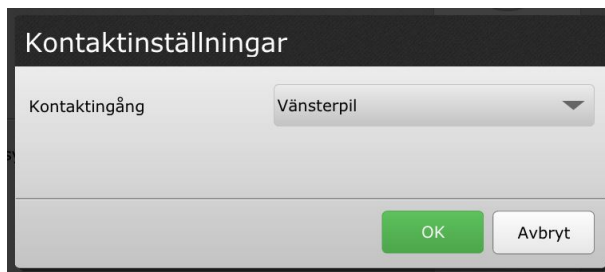


Figur 4.17 Skanningsinställningar – hålltid

Välj med kontakt

1. Välj **Kontakt**.

2. Välj den blå knappen **Inställningar** under **Kontakt**.



Figur 4.18 Kontaktinställningar – Kontakt

3. Välj en kontakt. Om du använder den inbyggda kontaktporten på din enhet väljs rätt port automatiskt.
4. Välj **OK**.

Musinställningar – Visning av rullningslist

Välj från visningsalternativen för rullningslisten.

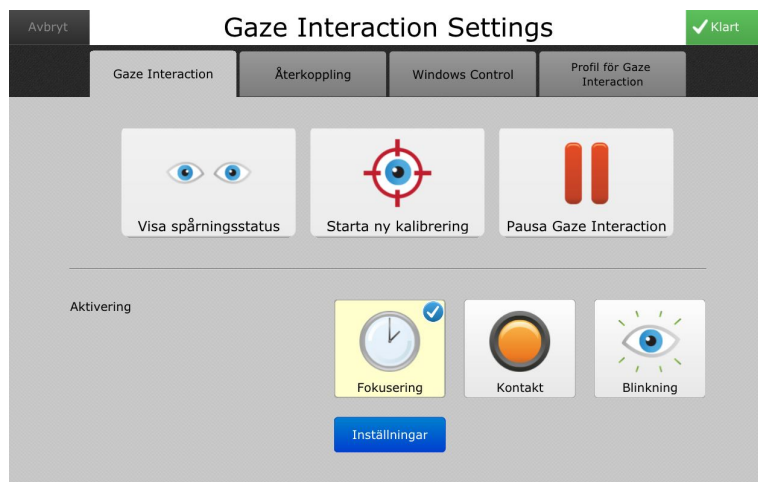
Musinställningar – Markeringsstil och -färg

Välj en markeringsstil och -färg. (Se 4.2.8 *Markeringsstil och -färg*).

4.2.7 Gaze Interaction Settings



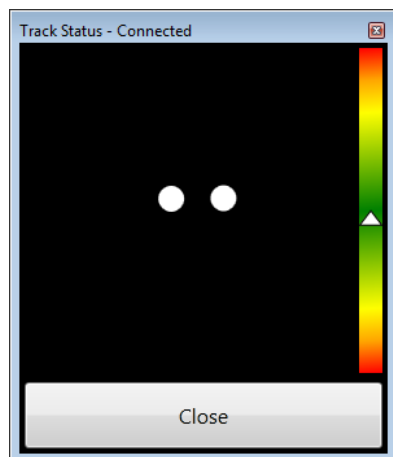
Inställningar för Gaze Interaction är bara tillgängliga om du har en kompatibel eyetracker på din enhet (t.ex. i-Series, PCEye Go, osv.).



Figur 4.19 Menyn Gaze Interaction Settings

Se trackstatus

Öppnar fönstret **Trackstatus** där du kan verifiera att programvaran Gaze Interaction känner igen användarens ögon och att användaren sitter i rätt position framför enheten.



Figur 4.20 Trackstatusfönstret

De två punkter som representerar användarens ögon ska vara i mitten av fönstret. Det optimala avståndet från enheten uppnås när den vita triangeln i avståndsmätaren till höger om fönstret är nära mitten, i det gröna.

Starta ny kalibrering

Öppnar en skärm som påbörjar kalibreringsprocessen. Programvaran kalibrerar automatiskt användarens spårning när han eller hon följer målen på skärmen. När kalibreringen är slutförd kommer en dialogruta att öppnas med kalibreringsresultaten.

Pausa ögonstyrning

När denna funktion är aktiverad visas en Paus-ikon på skärmen. Användaren kan pausa Gaze Interaction och vila sina ögon.

Aktiveringsinställningar

Välj en aktiveringsmetod:

- **Fokuseringsinställningar**

Med aktivering genom fokusering kan användaren välja genom att rikta blicken mot ett objekt under en viss tid (fokuseringstid).

Markera **Fokusering** och välj sedan knappen **Inställningar** under **Fokusering**. Dialogrutan **Fokuseringsinställningar** öppnas. Välj en fokuseringstid.

- **Kontaktinställningar**

Med aktivering genom kontakt kan användaren välja genom att trycka på en tillbehörskontakt eller en tangentbordsknapp.

Markera **Kontakt** och välj sedan knappen **Inställningar** under Kontakt. En dialogruta öppnas.

- Välj en aktiveringstid. Välj sedan **OK**.
- Välj fliken **Väntetid** och välj tid mellan kontaktarna. Välj sedan **OK**.
- Välj fliken **Kontakt** och sedan en kontakt. (Om du inte använder kontaktportarna på enheten.) Välj sedan **OK**.

- **Inställningar för blinkning**

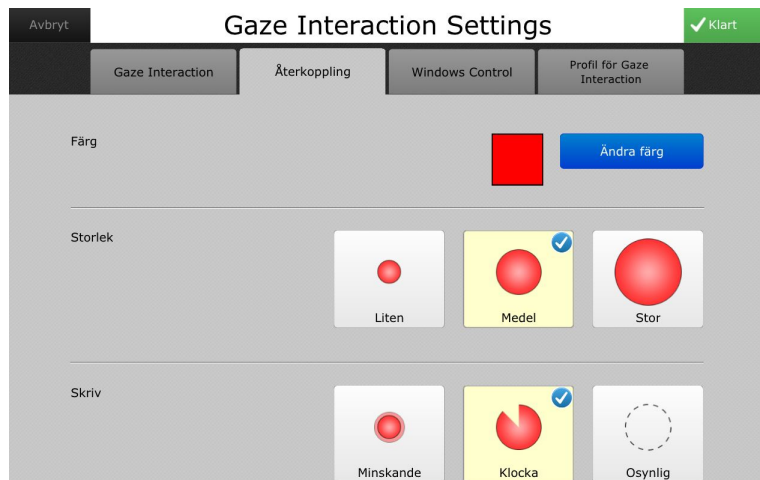
Med aktivering genom blinkning kan användaren välja genom att blinka med ögonen under en viss tid (blinkningstid).

Markera **Blinka** och välj sedan knappen **Inställningar** under Blinka. En dialogruta öppnas.

- Välj den kortaste blinkningstiden. Välj sedan **OK**.
- Välj fliken **Max. tid** och ange en maximal blinkningstid. Välj sedan **OK**.

Återkoppling

Välj fliken **Återkoppling** i menyn **Gaze Interaction Settings**. Välj vilken färg, storlek och typ återkopplingsmålet ska ha under användningen.



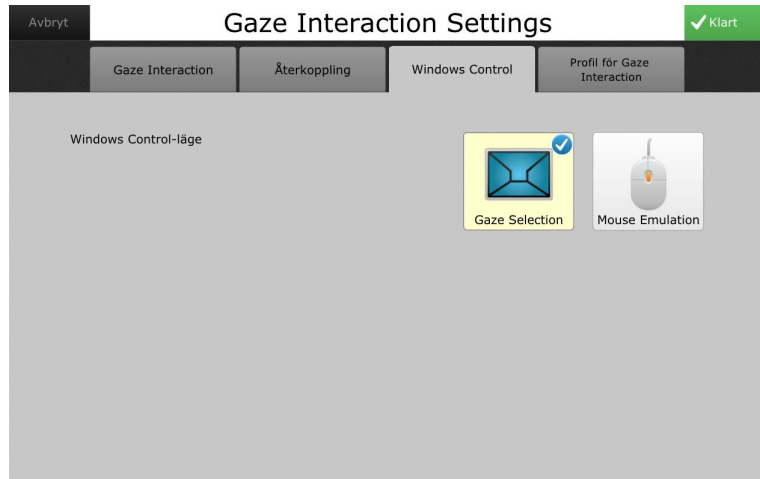
Figur 4.21 Gaze Interaction Settings – fliken Återkoppling

Windows Control

Välj fliken **Windows Control** i menyn **Gaze Interaction Settings** för att ställa in läget för skrivbordsåtkomst.

Med Gaze Selection kan användaren styra en dators Windows-operativsystem genom en urvalsmetod i två steg som minskar risken för oönskade klick.

I Mouse Emulation-läget kan användaren emulera och styra en vanlig datormuspekare på skärmen.

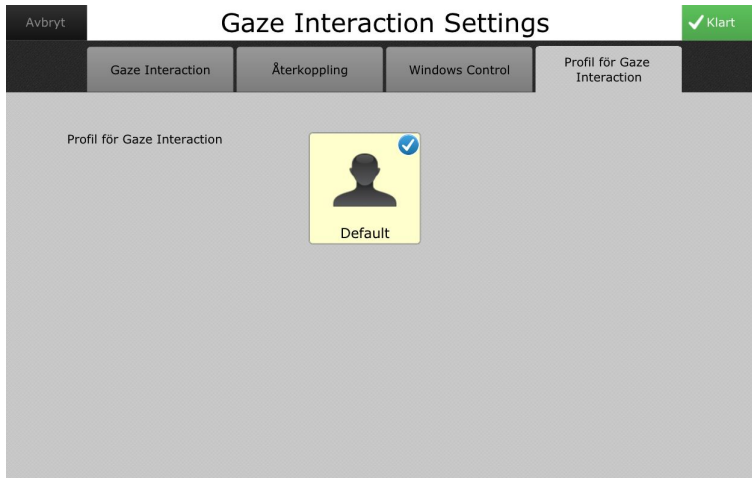


Figur 4.22 Gaze Interaction Settings – fliken Windows Control

Gaze Interaction-profil

Välj fliken **Gaze Interaction-profil** i menyn **Gaze Interaction Settings**.

Fliken **Gaze Interaction-profil** används för att växla mellan olika Gaze Interaction-profiler. Profiler kan skapas med programmet **Gaze Interaction Settings** på din dator.



Figur 4.23 Gaze Interaction Settings – fliken Gaze Interaction-profil

4.2.8 Markeringsstil och -färg



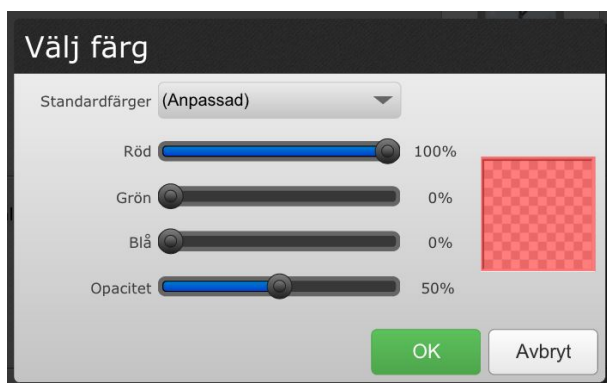
Figur 4.24 Markeringsstil och -färg

1. Använd listrutan **Markeringsstil** för att välja hur markerade objekt ska visas på sidan.



Markeringsstilar

1. Ingen markering
 2. Kontur
 3. Invertera
 4. Fönster
2. Tryck på knappen **Färg**. Dialogrutan **Färgväljare** öppnas.
 3. Välj en markeringsfärg. (Du kan även skapa en standardfärg med hjälp av dialogrutan **Färgväljare**.)



Figur 4.25 Markera – Välj färg

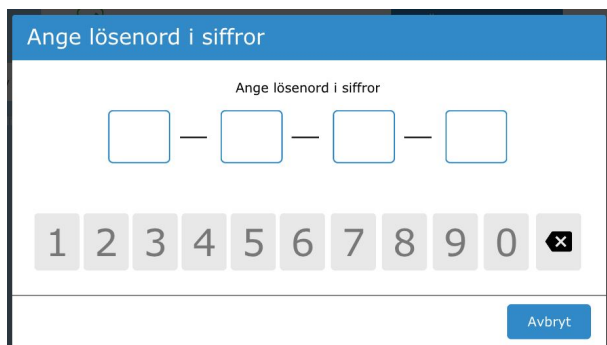


För markeringsstilen Fönster ställer du in ogenomskinligheten på omkring 50 %.

4.3 Systemalternativ

4.3.1 Aktivera lösenord

Lösenordet kan användas för att hålla borta obehöriga användare (barn) från redigeringsverktygen i Snap Scene. När detta är aktiverat måste korrekt lösenord anges för att komma åt verktygen.



Figur 4.26 Lösenordsupptäckning

Aktivera lösenord

1. Välj **Visa verktyg**.



2. Välj  **Inställningar**.

3. Välj **Systemalternativ**.

4. Markera kryssrutan **Aktivera lösenord**. Om kryssrutan redan är markerad trycker du på **Ändra lösenord**.

5. Ange ett fyrsiffrigt lösenord. Välj något unikt som är svårt att lista ut.

6. Ange ditt lösenord igen för att verifiera det.

7. För att testa ditt lösenord väljer du **Tillbaka**, sedan  **Dölj verktyg**, och sedan  **Visa verktyg**. Popup-fönstret Ange lösenord öppnas.

8. Ange ditt lösenord. Om lösenordet är korrekt kan du visa verktygen.



Inaktivera lösenordet genom att avmarkera kryssrutan i avsnittet Systemalternativ i menyn Inställningar.



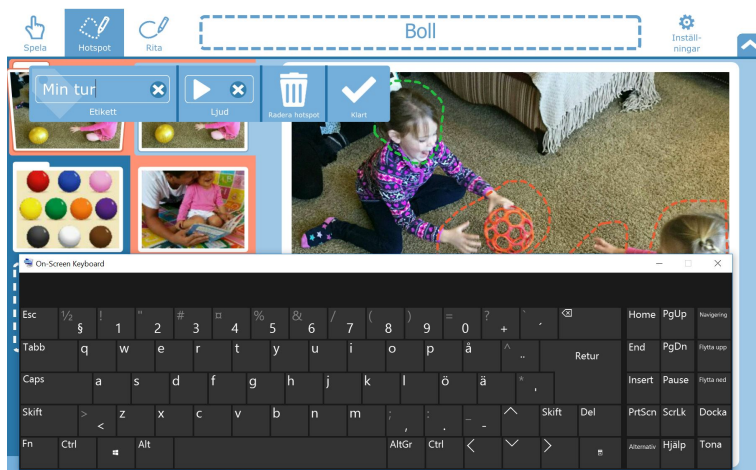
Om du glömmet ditt lösenord kan du använda den universella upplåsningskoden 0520 för att komma åt inställningarna och återställa ditt lösenord.

4.3.2 Systemtangentbord

Systemtangentbordet är ett skärmtangentbord som öppnas när ett textfält väljs. Aktivera systemtangentbordet när du inte har ett fysiskt tangentbord till din enhet. Systemtangentbordet är aktiverat som standard.



Systemtangentbordet är endast tillgängligt på Windows-plattformen.



Figur 4.27 Systemtangentbord

Aktivera systemtangentbordet

1. Välj **Visa verktyg**.



2. Välj  **Inställningar**.

3. Välj **Systemalternativ**.

4. Markera kryssrutan **Systemtangentbord**.



Avmarkera kryssrutan i avsnittet Systemalternativ i menyn Inställningar för att inaktivera systemtangentbordet. Om du använder ett fysiskt tangentbord är det bäst att inaktivera systemtangentbordet.

4.3.3 Inloggning till myTobiiDynavox

Du kan ansluta Snap Scene till ditt myTobiiDynavox-konto. Fortsätt vara inloggad så att du enkelt kan importera och exportera scener till myTobiiDynavox.

1. Välj **Visa verktyg**.



2. Välj  **Inställningar**.

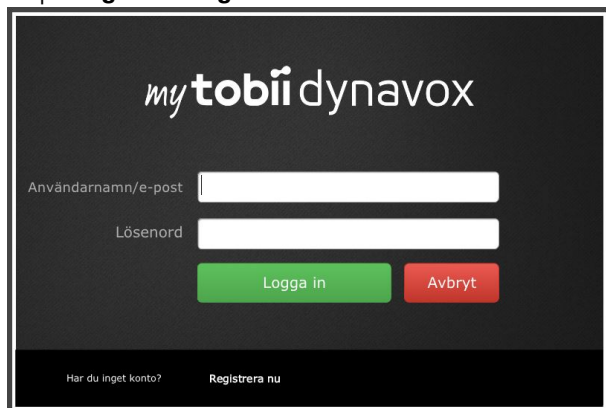
3. Välj **Systemalternativ**.

4. Tryck på **Logga in**. Inloggningsfönstret till myTobiiDynavox öppnas.



Om du redan är inloggad visas ditt myTobiiDynavox-användarnamn på knappen. Tryck på knappen om du vill logga ut.

5. Ange ditt användarnamn och lösenord till myTobiiDynavox och tryck på **Logga in**. Om du inte redan har ett konto trycker du på **Registrera dig nu**.



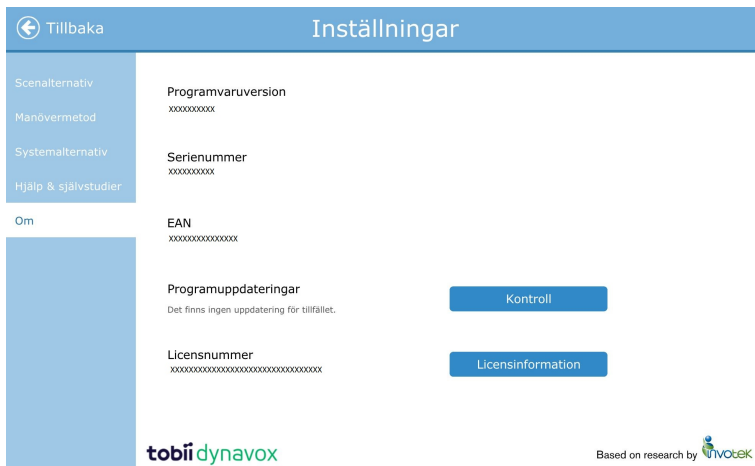
Du måste vara ansluten till internet för att logga in på myTobiiDynavox.

4.4 Hjälp och instruktioner

Titta på instruktionsfilmer, kom åt bruksanvisningen och snabbstartsguiden och anslut till kunskapsbasen online. Du kan även länka till Pathways, kompanjonappen för iPad som lär dig strategierna för att använda Snap Scene så effektivt som möjligt tillsammans med ditt barn.

4.5 Om

Skärmen Om visar din aktuella programvaruversion, serienummer, licensinformation och information om uppdateringar.



Figur 4.28 Inställningar – menyn Om

4.5.1 Uppgradera från den begränsade versionen till fullversionen av Snap Scene

När du köper fullversionen av Snap Scene för Windows och Android kanske du får ett licensnummer. Välj **Aktivera** i menyn **Om** för att ange ditt licensnummer och slutföra uppgraderingen.

1. Välj **Visa verktyg**. 
2. Välj  **Inställningar**.
3. Välj **Om**.
4. Välj **Aktivera**. Dialogrutan för aktivering öppnas.
5. Ange ditt licensnummer och välj **Aktivera**.



Figur 4.29 Dialogruta för aktivering

4.5.2 Programuppdateringar

På Windows- och Android-plattformar följer du stegen nedan för att uppdatera Snap Scene. På iOS levereras programuppdateringar via Apples App Store.

1. Välj **Visa verktyg**. 

2. Välj  **Inställningar**.
3. Välj **Om**.
4. Välj **Kontrollera**. Texten anger om det finns några uppdateringar för Snap Scene.

Bilaga 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.

För mer information om forskningen bakom Snap Scene och Pathways gå in på <http://aackids.psu.edu/>

Copyright © Tobii AB (publ). Bilder och specifikationer överensstämmer inte nödvändigtvis med de produkter och tjänster som erbjuds på alla marknader. De tekniska specifikationerna kan ändras utan föregående meddelande. Alla andra varumärken tillhör sina respektive ägare.

Support för din Tobii Dynavox-enhet

Få hjälp online

Läs den produktspecifika supportsidan för din Tobii-enhet. Den innehåller uppdaterad information om frågor och tips & tricks som rör produkten. Hitta våra supportsidor online på: www.TobiiDynavox.com eller www.myTobiiDynavox.com.

Kontakta din försäljningsrepresentant eller återförsäljare

Kontakta din försäljningsrepresentant på Tobii Dynavox eller den auktoriserade återförsäljaren om du har frågor om eller problem med din produkt. De känner till din utrustning och är bäst lämpade att hjälpa dig med tips och övning. För kontaktuppgifter, se www.TobiiDynavox.com/contact