



Sensory Eye-FX V1.2.0
Upute za korištenje



O nama



Sensory Guru je britanski softverski dobavljač specijaliziran za aplikacije za upravljanje očima za Tobii asortiman proizvoda za upravljanje očima. Softver Sensory Eye FX trenutno se prodaje putem mreže Tobii preprodavača na svakom kontinentu i pokazao se kao učinkovit izvor učenja upravljanja očima za stotine ljudi diljem svijeta.

Tvrtka razvija specijalizirani softver za upravljanje očima za uređaje Tobii od 2011. godine. Tijekom tog vremena, Sensory Guru je stvorio niz resursa koji pomažu korisnicima

razvijati svoje vještine upravljanja očima te je pionir koncepta suradničke interakcije pomoću upravljanja očima i upravljanja gestama, omogućavajući korisnicima upravljanja očima da igraju igre zajedno s vršnjacima koji imaju urednu motoriku.

Osim softvera za upravljanje očima, Sensory Guru se specijalizirao za dizajn i razvoj multisenzornih proizvoda i okruženja. Imamo fantastičan asortiman interaktivnih sustava za senzorno učenje, uključujući Magic Carpet i Magic Mirror interaktivne projekcijske sustave.

Ako ste kupili softver Sensory Eye-FX, željeli bismo vam zahvaliti na tome i nadamo da će se pokazati kao vrijedan izvor učenja za vas, kao što je bio za mnoge druge. Ako imate neke priče korisnika, pitanja ili komentare koje biste željeli podijeliti s nama, ili zahtjeve za značajkama koje biste željeli vidjeti u budućnosti, rado bismo vas čuli.

Za više informacija o Sensory Guru, molimo posjetite www.sensoryguru.com

Contents

Uvod	Stranica 4
Sensory Eyegaze Savjeti	Stranica 5
Kalibracija	Stranica 9
Oči + Windows Control	Stranica 10
Sensory Eye-FX GUI	Stranica 12
Prilagođavanje aplikacija	Stranica 14
Prikupljanje resursa	Stranica 15
Razina 1 - Prazan ekran	Stranica 16
Razina 2 - Pomicanje objekata	Stranica 22
Razina 3 - Fokus zone	Stranica 30
Razina 4 - Aktivno istraživanje	Stranica 38
Razina 5 - Kontrolirano ciljanje	Stranica 44
Predložak za procjenu	Stranica 52



Sensory Eye-FX Software

Što je to?

Sensory Eye-FX je skup softverskih aplikacija dizajniranih za:

- 1. pružanje korisnicima prilike za učenje, razvoj i poboljšanje njihovih vještina upravljanja očima
- 2. pružanje stručnjacima alata za procjenu koji će pomoći u mjerenju prikladnosti upravljanja pogledom.
- 3. pomoći praktičarima u kognitivnoj procjeni

Koji su kriteriji za uspjeh?

Iz perspektive stručnjaka, određivanje može li korisnik razviti ili posjeduje vještine potrebne za korištenje očnih pokreta za pristup računalu, rano poticajne aktivnosti i relativno jednostavne igre. Korisnik će trebati primijetiti podražaje koji se prikazuju na monitoru - što ne znači nužno da u ovom trenutku upravlja stvarima, već mora postojati svijest da se nešto događa na ekranu. Može biti potrebno neko vrijeme ili nekoliko sesija prije nego što se dođe do konačnog odgovora. Važno je procijeniti što je demonstrirano, doživljeno i percipirano te koristiti podatke prikupljene tijekom sesija kako biste donijeli prosudbe.

Razumijevanje korisnika i poznavanje načina na koji reagiraju na niz podražaja ključno je za određivanje ranih ishoda!

Odvojite vrijeme da pročitate ovaj priručnik prije pokretanja Eye-FX-a.

Uzrok i posljedica

Razumijevaje uzroka i posljedice povezano s upravljanjem pogledom može biti vrlo težak zadatak,

stoga stručnjaci moraju pristupiti tome promišljeno i oprezno. Od početka treba napomenuti: UPRAVLJANJE POGLEDOM NIJE PRIKLADNO ZA SVE KORISNIKE, i potrebno je pažljivo promatranje u ranim fazama. Ako korisnici pokažu potencijal, tada se putem Sensory Eye-FX-a jasno utvrđuje put prema Alternativnoj i Augmentativnoj Komunikaciji (AAC). Pročitajte više o krivulji učenja za Tobii Eyegaze ovdje: www.sensoryguru.com



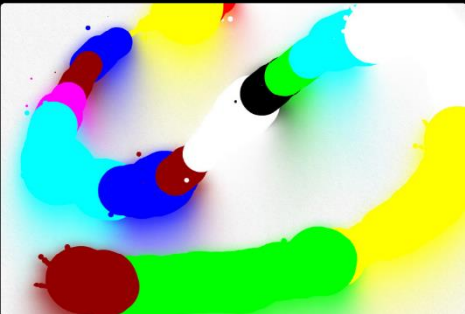
Sensory Eye-FX V1.2.0

Napomene u ovom vodiču odnose se na V1.2.0

Ova verzija dostupna je na sljedećem linku: www.sensoryguru.com/eyefx-v1-2-0/



Uključivanje u prazan ekran
Pomicanje plamena



Funkcionalno vidno polje
Slikanje mrljama



Pomak
Harriet uživa u igri Splat

Upravljanje pogledom i složene potrebe

Rani pokreti očiju (Early Eye Gaze) je termin koji se koristi za opisivanje upravljanja pogledom za korisnike u ranoj fazi kognitivnog razvoja. To ne znači nužno da su korisnici mlađe dobi. Velikoj Britaniji se termin "značajno i višestruko oštećenje učenja" ili PMLD koristi za opisivanje pojedinaca koji imaju značajno oštećenje kognitivnih sposobnosti uz višestruke poteškoće, uključujući tjelesne, osjetilne i/ili zdravstvene poteškoće (Cartwright i Wind-Cowie, 2005; Svjetska zdravstvena organizacija, 1992).

Kada procjenjujemo je li korištenje upravljanja pogledom prikladno za korisnika, to moramo učiniti na temelju dokaza dobivenih testiranjem te tehnologije, a ne na pretpostavci da je upravljanje pogledom izvan intelektualnih sposobnosti bilo kojeg korisnika s dijagnozom višestrukih teškoća.

Već tri godine razvijamo aplikacije za korištenje upravljanja pogledom i tijekom tog vremena susreli smo se s stotinama korisnika s kompleksnim dijagnozama; neki od njih su pokazali sposobnosti koje daleko nadmašuju njihove prethodno percipirane granice. Iz tog razloga pozivamo stručnjake da isprobaju ovu tehnologiju sa što širom selekcijom korisnika. Moguće je da ćete otkriti da neki korisnici imaju znatno viši stupanj funkcionalnosti nego što se prethodno smatralo.

Važno je zapamtiti da korisnici na nižim kognitivnim razinama trebaju naučiti vještine korištenja upravljanja pogledom, a to će, kao i sve ostalo, zahtijevati vrijeme, vježbu i strpljenje. Može se dogoditi da neki brzo napreduju i razvijaju se, dok će za druge napredak biti spor ili jednostavno nemoguć zbog problema s vidom ili poteškoća u obradi informacija.

Procijenite sve!

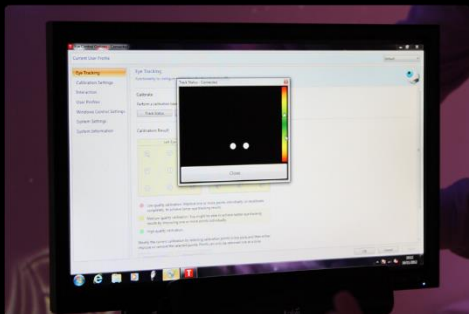
Obavezno bilježite i kreirajte profil za svakog korisnika s kojim isprobavate korištenje upravljanja pogledom. Zabilježite svaki detalj sesije, uključujući trajanje, intervali zadržavanja pogleda na ekranu, korištene aplikacije, bilješke o okolini, profil očiju korisnika, poziciju i raspoloženje. To će vam omogućiti praćenje i procjenu napretka.



Okolina gdje se odvija procjena
Pobrinite se da bude što manje ometanja



Pozicioniranje
Koristite fleksibilno rješenje za montažu



Status praćenja
Prikazuje ono što Eye Tracker vidi i pomaže u pravilnom pozicioniranju



Monitor



Korisnik



Stručnjak

Okruženje

Stvari koje treba uzeti u obzir

Postoji niz faktora koji će utjecati na sesiju korištenja upravljanja pogledom. Neki od tih faktora pripadaju u sferu utjecaja stručnjaka, kao što su okolina, pozicioniranje opreme, odabir aktivnosti za korisnike, dok drugi faktori na koje stručnjaci nemaju kontrolu uključuju profil očiju korisnika i kogniciju.

Kako bi se osigurali najbolji mogući rezultati za što veći broj korisnika, preporučili bismo stručnjacima da obrate posebnu pažnju na sljedeće faktore.

Distrakcije

Za raniji pristup upravljanja pogledom važno je ukloniti što više smetnji, iz tog razloga preporučuje se korištenje tamne, tihe lokacije. Idealno bi bilo da je monitor dominantan izvor svjetlosti u prostoriji. Kod korisnika u ranim fazama upravljanja pogledom može biti teško utvrditi postoji li problem s vidom s kojim treba računati. Smanjenje svih nepotrebnih izvora svjetlosti i vizualnih distraktora dat će vam najbolju polaznu točku za uspjeh.

Također je važno obratiti pažnju na razinu zvuka i uložiti napore u minimiziranje svih neželjenih zvukova kako bi korisnik mogao usmjeriti svoju pažnju na ekran. Također preporučujemo da prisutni budu samo ljudi koji trebaju sudjelovati u sesiji.

Razmislite o:

Poziciji	Dispoziciji	Jačini svjetla

Pozicioniranje

Monitor

Korisno je imati nosač koji nudi fleksibilnost u pozicioniranju monitora. Preporučujemo Rehadapt podne stalke (iako postoje i drugi stalci, ovo su trenutno najbolji prema našem mišljenju) jer ih možemo koristiti za postavljanje monitora za korisnika koji leži ili za korisnika koji je viši od 6 stopa te stoji u okviru za stajanje. Ova razina fleksibilnosti znači da je lako postaviti monitor na optimalnu visinu i udaljenost za korištenje s bilo kojim korisnikom. Još jedna, velika prednost je što možemo orijentirati monitor u optimalan položaj u odnosu na korisnika, a da ne remetimo njihovu prirodnu poziciju (udoban položaj), kao kada korisnik nagine glavu na stranu i sl.

Korisnik

Ako imate na raspolaganju prilagodljivo/fleksibilno rješenje za postavljanje monitora, korisnika možete smjestiti gotovo bilo gdje. Postoji nekoliko razmatranja koja uzimamo u obzir kad prvi put susretnemo novog korisnika. Položaj bi trebao biti udoban za korisnika. Posebno je važno da tijekom prvih nekoliko susreta korisnik ne bude prisiljen sjediti na određeni način kako bi pristupio tehnologiji. Cilj je da korisnik uživa i ima priliku uspjeti, a ne da ga cijela stvar odbija. Uspješno smo pratili korisnike koji leže na vodenim krevetima, interaktivnim podovima, u ljuljačkama (budite oprezni), ležeći na leđima, sjedeći na stolicama i tako dalje... Sve što odgovara korisniku je prihvatljivo! Možete se posavjetovati s radnim terapeutima, fizioterapeutima i drugim članovima vašeg multidisciplinarnog tima kako biste pronašli dobro rješenje za napredak.

Stručnjak

Važno je da glava stručnjaka ne bude blizu glave korisnika, jer će uređaj pratiti oči stručnjaka umjesto korisnika, što može otežati utvrđivanje tko upravlja događajima. Preporučuje se da stručnjak bude smješten iza ili lagano sa strane monitora. Na taj način korisnik će vjerojatnije usmjeriti pažnju na ekran jer će stručnjak biti vidljiv, a upute/vokalizacije dolazit će s područja bliskog vizualnom izvoru. Molimo vas, nemojte se smjestiti iza korisnika jer to može biti vrlo ometajuće. Smještenost uz korisnika je u redu, ali nemojte stvarati previše buke jer postoji vjerojatno da ćete nehotice odvratiti korisnikovu pažnju s ekrana.

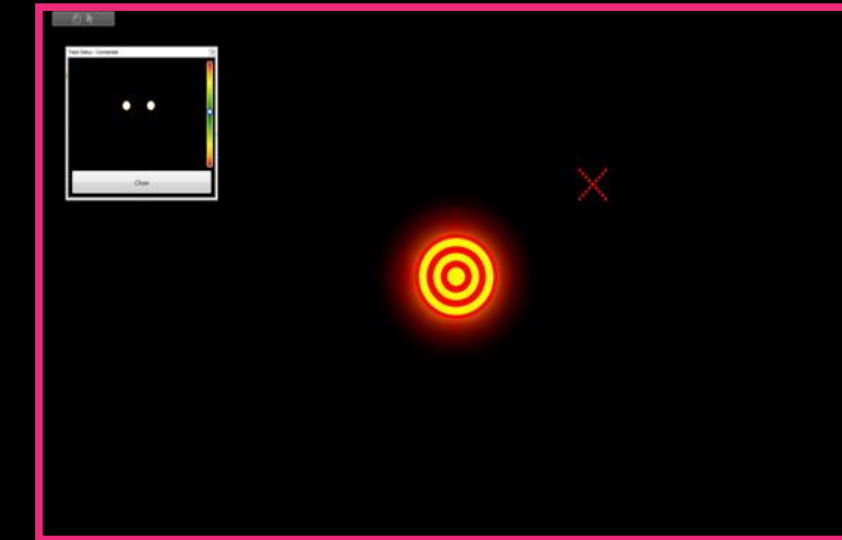
Na što treba paziti

Molimo vas zapamtite da uređaj ne razlikuje oko koje može vidjeti od onoga koje ne vidi. Lako je krivo protumačiti što se događa, stoga moramo razložiti stvari i procijeniti svaki ishod kao niz postupnih koraka:

- Je li korisnici obraćaju pažnju na sadržaj na ekranu?
- Jesu li okrenuti prema ekranu, pokazujući svijest da se nešto događa?
- Čine li se zainteresiranima?
- Jesu li uključeni?
- Kako koriste aplikacije?
- Koliko vremena provode gledajući?
- Fiksiraju li, skeniraju, prate, ciljaju itd.?

Pokušajte suzbiti potrebu da previše verbalno ohrabrujete ili podsjećate - može biti teško, ali to je važno kako bi pomogli korisnicima da shvate povezanost između uzroka i posljedice /odnosa između očiju i ekrana. Kada korisnik skrene pogled s ekrana, pričekajte dok niste sigurni da se neće dobrovoljno ponovno usmjeriti prema ekranu prije nego što intervenirate. Moramo im pružiti vremena da gledaju i skrenu pogled - što više to rade, vjerojatnije je da će sami raditi na rješavanju i obradi informacija. Aktivnosti s praznim ekranom usredotočuju se na poučavanje da se nešto može dogoditi kada gledate prazan ekran.

Nemojte pokušavati pokriti previše stvari odjednom i oduprite se potrebi za brzim prebacivanjem između aplikacija. Ono što vi, kao stručnjak, smatrate osnovnim i jednostavnim za obraditi, bit će potpuno drugačije za vaše korisnike u ranim fazama korištenja upravljanja pogledom. Ponavljanje je vrlo važno, stoga se pripremite za mnogo ponavljanja.



Kalibracijski Pomak
Ciljani podražaj je stvarna točka pogleda korisnika - X označava mjesto na kojem se nalazi pokazivač miša i gdje uređaj za praćenje očiju misli da korisnik gleda.

Kalibracija

Kalibracija je postupak kojim eyetracker mjeri karakteristike očiju kako bi precizno izračunao smjer pogleda.

Razumijevanje kalibracije

Iako je dobivanje dobre kalibracije važno za precizno upravljanje očima u Windows okruženju, nije toliko važno

kada koristimo velike ciljeve, a još manje kada koristimo aplikacije pogodne za korisnike u ranim fazama

korištenja upravljanja pogledom. Sensory Eye FX softver može se smatrati alatom za obuku koji može

pomoći korisniku da razvije vještine potrebne za postizanje kalibracije, ali još važnije, može se s

matrati alatom koji ne zahtijeva kalibraciju specifičnu za korisnika; korisnici u ranim fazama pristupanja

aktivnostima s praznim ekranom mogu koristiti bilo koju kalibraciju.

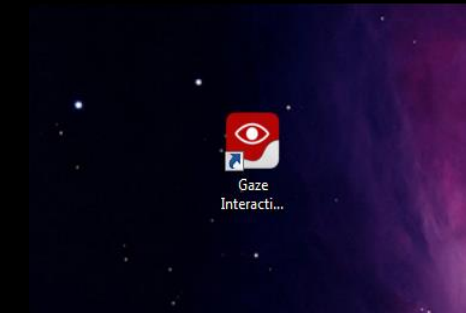
Podršavanje kalibracije

Kada koristite tuđe postavke kalibracije, uvijek će postojati mala razlika između prirodne točke fokusiranja korisnika i cilja na ekranu (vidi dijagram iznad). To može biti mala udaljenost gdje je blizina fokusa toliko blizu da je korisnik ne primjećuje, ili, u nekim situacijama, udaljenost i do 200 mm. S obzirom na to, posebno je važno koristiti aktivnosti s praznim ekranom kako biste promatrali funkcionalno vidno polje korisnika i aplikaciju Tobii Gaze Evaluator kada korisnici pokažu neki potencijal za kalibraciju.

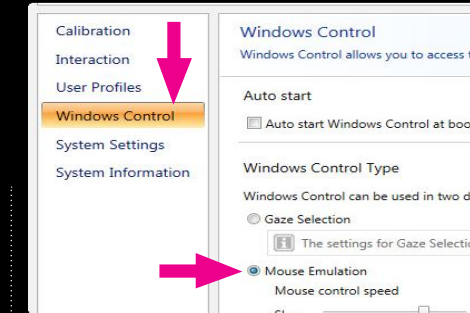
Koraci pomoću tipkovnice

Postavke interakcije Tobii Gaze pružaju niz prilagođenih opcija kako bi se postigla kalibracija. Jedna od često zanemarivanih funkcija je koraci pomoću tipkovnice. Ova funkcija omogućuje stručnjaku da ručno kontrolira svaki korak kalibracije umjesto standardnog automatskog ciklusa. To može zaista pomoći kod senzornih polaznika jer pokrećete korake kalibracije kada znate da ih polaznik promatra. Informacije o tome mogu se pronaći u priručniku [Postavke interakcije pogledom ovdje](#)

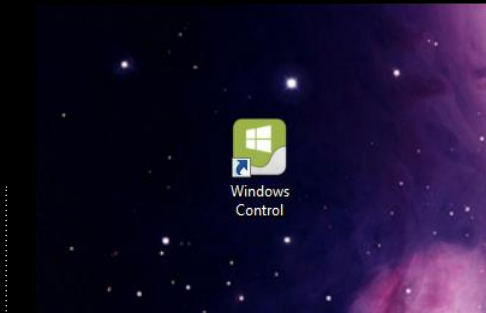
Metode upravljanja pogledom



Postavke interakcije pogledom
Pokrenite putem crvene ikone na radnoj površini



Oponašanje miša
Odaberite s kartice Windows Control (četvrti dolje na lijevo) i kliknite na "Primijeni"



Kontrola sustava Windows
Pokrenite sa zelene ikone na radnoj površini

Softver za upravljanje pogledom

Tobii Softver za upravljanje pogledom

Tobii softver za upravljanje pogledom uvodi metodu baziranu na blizini za kontroliranje događaja miša temeljenih na rešetki ili matrici ćelija. Softver upravljanja putem pogleda kompenzira manje preciznu kontrolu očima tako što će miš "preskočiti" u središte ćelije čim se primijeti pogled korisnika bilo gdje unutar okvira ćelije. Ovo je vrlo korisno za softvere za komunikaciju baziranu na kontroli očima kao što je Tobii Sono Suite, jer smanjuje potrebu za preciznošću do najsitnijeg detalja.

Ako korisnik pretežito koristi softver baziran na komunikaciji, nije potrebno razvijati visoke razine preciznosti. Ako, s druge strane, korisnik traži pristup računalu unutar Windows okoline koja nije prilagođena za upravljanje očima, preciznost postaje znatno važnija. Da bi se učinkovito kretao u Windows okolini, korisnik će morati naučiti kontrolirati svoj pogled na precizan način.



Controla Windowsa

Tobii kontrola Windowsa omogućava korisnicima da se kreću i izvršavaju funkcije miša na potpuno isti način kao da koriste običan miš.

Sensory Eye-FX koristi metodu Tobii kontrole Windowsa. Softver zahtijeva da kontrola Windowsa bude aktivna jer su aplikacije dizajnirane za razvoj vještina kontrole miša. Razlog zbog kojeg ovaj softver nije omogućen praćenjem očiju kao Tobii Communicator je zato što nas zanima aktiviranje događaja linearno preko ekrana - to nam omogućuje da brzo utvrdimo funkcionalno vidno polje korisnika i odredimo kako pokreti očiju utječu na događaje na ekranu.

Na primjer - ako biste koristili aplikaciju Splodge, iz skupa aplikacija Prazan ekran, vrlo brzo biste mogli uočiti kako oči fiksiraju, sakade i vidjeti vizualni prikaz funkcionalnog vidnog polja korisnika. Ove informacije su vrlo korisne za određivanje kako ćemo u budućim sesijama prezentirati sadržaj korisniku, o veličini ekrana koju bismo trebali koristiti i najboljem pozicioniranju/lokaciji uređaja.

Korištenje kontrole Windowsa

Otvorite postavke Tobii Gaze Interaction i odaberite Kontrolu Windowsa s popisa s lijeve strane. Pod naslovom "Vrsta kontrole Windowsa" provjerite je li odabrana opcija "Oponašanje miša" te kliknite na "Primijeni", a potom na "U redu". Sada pokrenite Kontrolu Windowsa putem ikone Kontrole Windowsa, kao što je prikazano gore.

Sensory Eye-FX

Grafičko korisničko sučelje (GUI) Sensory Eye-FX sastoji se od 30 aplikacija podijeljenih u 5 razina istraživanja.

Razina 1 - interakcija s praznim ekranom

Razina 2 - Pomicanje objekata

Razina 3 - Usredotočeno fokusiranje

Razina 4 - Aktivno istraživanje

Razina 5 - Kontrolirano ciljanje

Novost u verziji 1.2.0 je mogućnost prilagodbe aplikacija. Detalji vezani uz aplikacije i parametre koji se mogu prilagoditi objašnjeni su na sljedećim stranicama.



Pokretanje Sensory Eye-FX (PCEye + PCEye GO Win 7/8 PC)

Nakon instalacije, prečac s ikonom navedenog softvera bit će postavljen na vašoj radnoj površini.

Ako iz bilo kojeg razloga nemate tu ikonu vidljivu na vašoj radnoj površini možete pokrenuti softver iz Windows Start izbornika - Svi programi - Sensory Eye-FX.

Pokretanje Sensory Eye-FX (Tobii I-Series only)

Instalacijski program Sensory Eye-FX nalazi se unutar mape Learning Curve koja je vidljiva na radnoj površini. Kada pokrenete instalacijski program, program će biti instaliran, a ikona će biti postavljena na radnu površinu.

Kada pokrenete Sensory Eye-FX, bit će vam ponuđeno da ISPROBATE, KUPITE ili AKTIVIRATE softver. Kliknite na odgovarajuće polje i nastavite. Ako kliknete na kupovinu, bit ćete preusmjereni na naš portal za online kupovinu.

Sensory Eye-FX za I-Series može se isprobati 30 dana i unaprijed je instaliran na svaki I-Series.

Pokretanje aplikacije

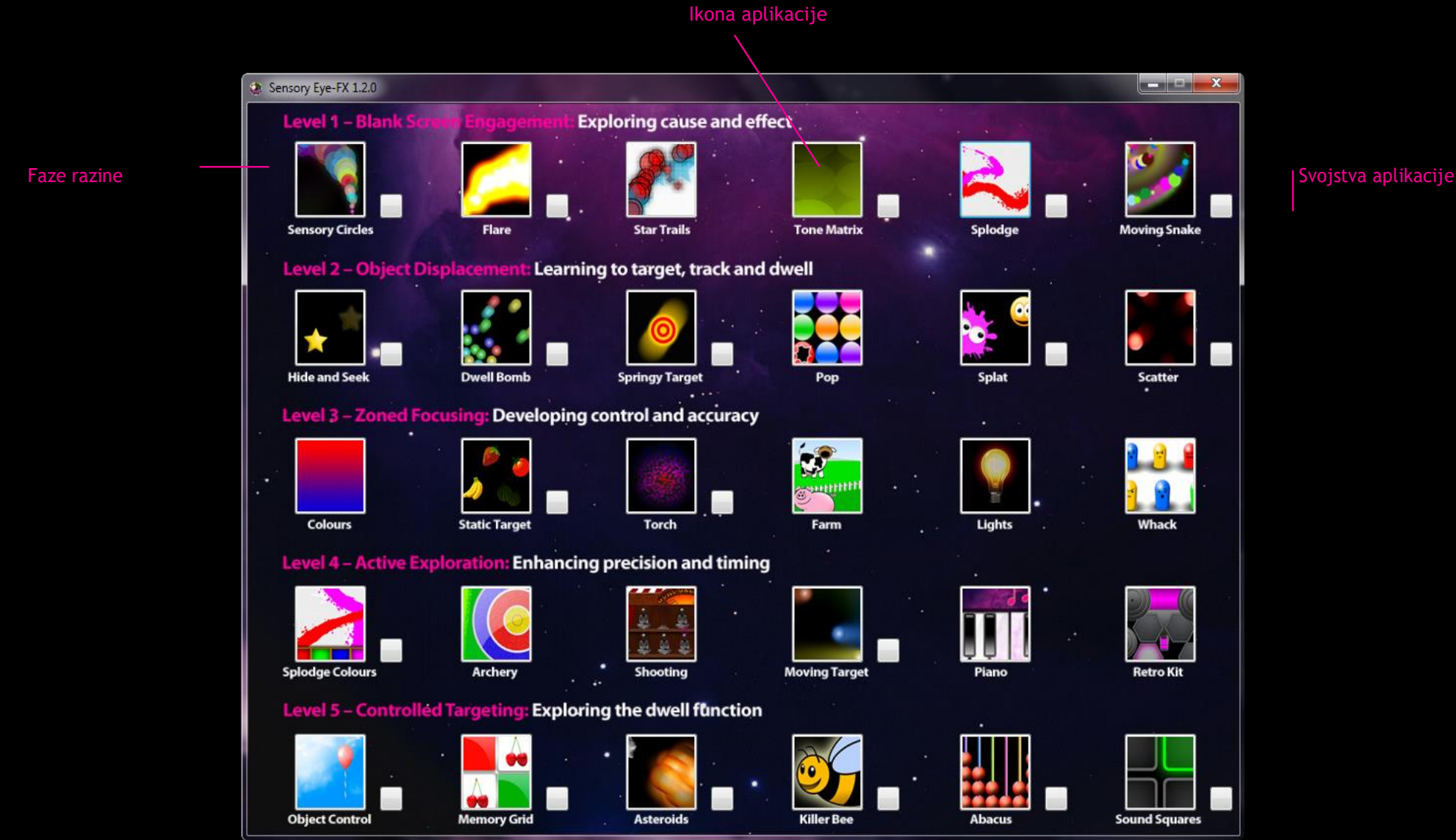
Za pokretanje aplikacije kliknite na ikonu aplikacije. Aplikacija će se zatim pokrenuti u cijelom ekranu.

Zatvaranje aplikacije

Za zatvaranje aplikacije možete:

- Pritisnuti tipku ESC na tipkovnici
- Dvostruko kliknuti, držati i otpustiti gornji desni kut ekrana, držeći ga 1 sekundu - funkcionira samo s ekranima osjetljivim na dodir! Operativni sustavi Windows 7 i Windows 8.

Sensory Eye-FX V1.2.0 - Grafičko korisničko sučelje



Prilagodba aplikacija

Dvadeset od trideset aplikacija u paketu Sensory Eye-FX nudi određeni stupanj prilagodbe. Neke aplikacije omogućuju vam da mijenjate pozadinske slike i slike poticaja. Važno je da koristite sadržaj koji će vjerojatno pomoći korisnicima da se uključe u aktivnosti.

Slike članova obitelji mogu biti posebno motivirajuće, kao i poznate slike crtića itd. (Ne zagovaramo kršenje autorskih prava, ali ako postoji slika koja će iznad svega pomoći korisniku da se uključi, vrijedno je zatražiti dozvolu od nositelja autorskih prava).

Datoteke i Format

Pozadinske slike

Sve pozadinske slike za upotrebu s Sensory Eye-FX trebale bi biti u PNG ili JPEG formatu. Minimalna veličina trebala bi biti izvorna rezolucija vašeg monitora. Za Tobii I-series to će biti 1024x768 piksela.

- JPEG ili PNG
- Veličina = izvorna rezolucija vašeg monitora (provjerite postavke prikaza da biste saznali rezoluciju ekrana - desni klik na radnoj površini i otvorite rezoluciju ekrana)

Slike koje su manje od rezolucije vašeg monitora bit će povećane. Ovisno o veličini, to može učiniti stvari rastegnutim i zrnatim. Veće slike će biti stisnute, a to će ponovno učiniti sliku čudnom.

Poticajne slike

Sve prednje ili poticajne slike za upotrebu s Sensory Eye-FX trebale bi biti u PNG formatu. Veličina ovih slika trebala bi biti od 128x128 - 512x512 piksela.

- PNG - format nudi filter za prozirnost, što znači da vidite samo ikonu ili sliku, a ne okolni okvir (vidi rječnik za detaljno objašnjenje)
- Veličina = ne veća od 512x512 piksela

Slike koje su veće od 512x512 piksela zauzet će veće područje ekrana. U nekim okolnostima to bi moglo biti korisno.

Zvukovi

Svi zvukovi koji se koriste s Sensory Eye-FX trebali bi biti u MP3 formatu.

- MP3 format
- Dužina zvuka - svi zvukovi koji se koriste u aplikacijama povezani su s pokretom i aktiviranjem poticajnih slika, tako da bi trebali biti vrlo kratki. Zvukovi općenito ne bi trebali trajati dulje od 1 sekunde, inače ćete primijetiti da nastavljaju nakon radnje, što može zbuniti korisnika.

Prikupljanje resursa

Pronalaženje slika za korištenje s aplikacijama može biti komplicirano ako ne znate gdje tražiti ili koji format ili veličinu tražiti.

Srećom, postoji Google pretraživanje slika koje vam pruža ogromnu raznolikost unaprijed napravljenih slika savršenih za korištenje s aplikacijama Sensory Eye-FX. Pazite da koristite samo slike koje su slobodne od autorskih prava ili riskirate kazneni progon.

Sadržaj aplikacije

Razmislite o slici koju biste željeli pronaći i pretražite Google slike, osiguravajući da ostane eksplicitan u vezi s kriterijima. Da biste pronašli sliku automobila koja će se koristiti kao poticaj, pokrenite sljedeće pretraživanje:

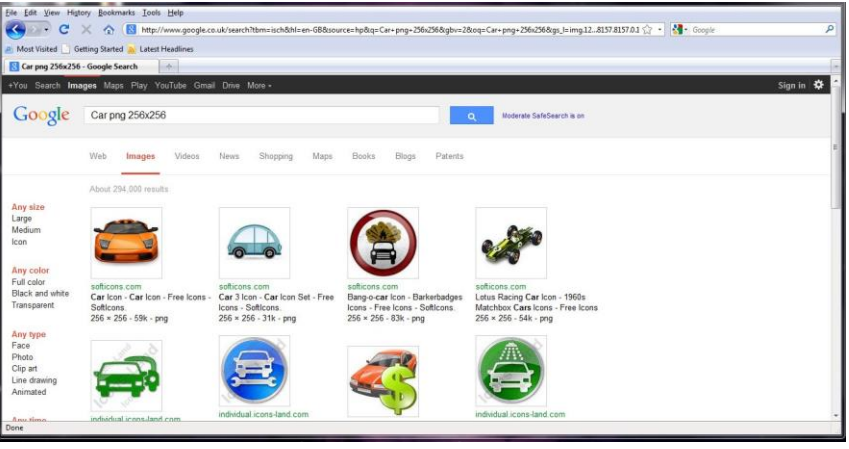
Google Images type - Car png 256x256

Ovo pretraživanje se prevodi kao: slike automobila u PNG formatu veličine 256x256 piksela. Rezultati će biti savršeni za korištenje u aplikacijama. Pronađite slike koje su slobodne od autorskih prava i jednostavno kliknite na sliku, zatim desnim klikom i odaberite 'Spremi sliku kao'.. Spremite je na lako pamtljivo mjesto na vašem računalu.

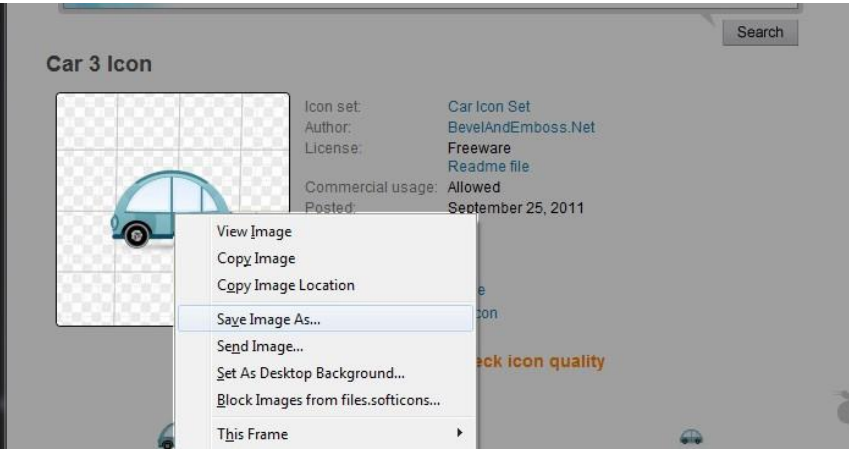
Kada kasnije pretražujete sliku, moći ćete ju izravno učitati u aplikaciju.

Ako se držite uobičajenih veličina ikona, pronaći ćete tisuće slika koje možete lako koristiti s aplikacijama Sensory Eye-FX:

Standardne PNG veličine za Eye-FX
64x64, 128x128, 256x256, 512x512



Pretraga za "Car png 256x256" koristeći Google slike

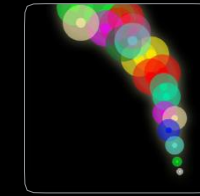


Kliknite na sliku, desnim klikom i odaberite "Spremi sliku kao"

Razina 1

Interakcija s praznim ekranom

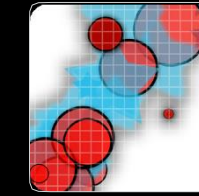
Aktivnosti angažmana na praznom ekranu omogućavaju korisnicima istraživanje uzroka i posljedica - kada gledaju - nešto se događa, kada odmaknu pogled - to staje. Ovaj koncept je važan za učenje očnog praćenja i treba ga detaljno istražiti. Gledanje proizvodi rezultate!



Senzorni krugovi



Bljesak



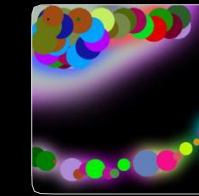
Zvijezdani tragovi



Tone Matrix



Splodge



Zmija u pokretu



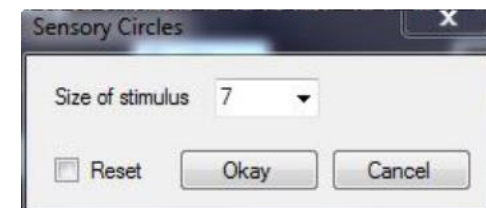
Senzorni krugovi

Senzorni krugovi predstavljaju nježan efekt koji stvara trag šarenih diskova kao odgovor na pokret očiju/miša - efekt prati zvuk zvonkih glazbenih nota koje se čuju dok korisnik gleda po ekranu. Kada korisnik skrene pogled sa ekrana, zvuk prestaje i krugovi se nježno raspršuju ostavljajući polako blijedeći vizualni trag na ekranu.

Senzorni krugovi mogu se koristiti za razvoj i istraživanje sljedećeg:

- Interakcija sa ekranom/gledanje
- Fiksacije
- Skeniranje
- Vidno polje
- Auditivna dominacija
- Uzrok i posljedica

Prilagodljive postavke



Veličina podražaja:

Može se odabrati veličina podražaja između 1 i 10. 1 je najmanja, a 10 najveća.



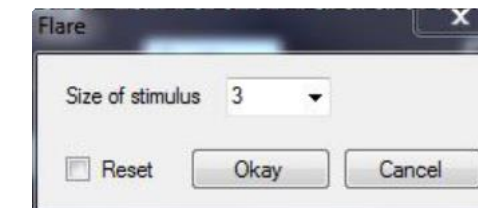
Bljesak

Pokreti očiju aktiviraju živopisni žuti efekt sličan plamenu koji se pojavljuje na neutralnoj crnoj pozadini. Vizualni efekt prati dinamički zvučni efekt sličan šuštanju. Neposrednost vizualnog efekta bljeska može biti vrlo korisna pri radu s korisnicima smanjene vizualne oštine - prijelaz između svjetla i tame je dramatičan, posebno kada se koristi u tamnim okolinama; vjerojatno je da će većina korisnika s vidom primijetiti ovaj efekt. Bljesak može biti vrlo koristan za povećanje vremena angažmana na ekranu kod početnih korisnika. Napomena: Zvučni efekt može prestrašiti neke korisnike ako je preglasan, molimo nastavite s oprezom.

Aplikacija se može koristiti za razvoj i istraživanje sljedećeg:

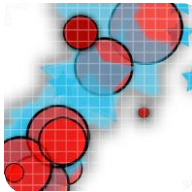
- Interakcija sa ekranom/ fiksacija gledanja
- Skeniranje
- Vidno polje
- Auditivna dominacija
- Vizualna hiper/hiposensitivnost
- Uzrok i posljedica

Prilagodljive postavke



Veličina podražaja :

Može se odabrati veličina podražaja između 1 i 10. 1 je najmanja, a 10 najveća.



Zvezdani tragovi

Crveni krugovi i plave zvijezde raspršuju se po ekranu kao odgovor na pokret očiju/kursora. Zvukovi se reproduciraju dok se oči kreću i zaustavljaju kada je korisnikov pogled odvučen. Ovaj efekt brže prelazi u crno nego bilo koja druga aplikacija za angažman na praznom ekranu - kraće vrijeme nestajanja vizualnog efekta obično znači da korisnici brže vraćaju svoju pažnju natrag na ekran, što može značiti da je ukupno vrijeme koje korisnik aktivno provodi gledajući ekran povećano.

Zvezdani tragovi mogu se koristiti za razvoj i istraživanje sljedećeg:

- Interakcija sa ekranom/gledanje
- Fiksacije
- Skeniranje
- Vidno polje

Prilagodljive postavke

Nema opcija dostupnih za verziju 1.2.0.



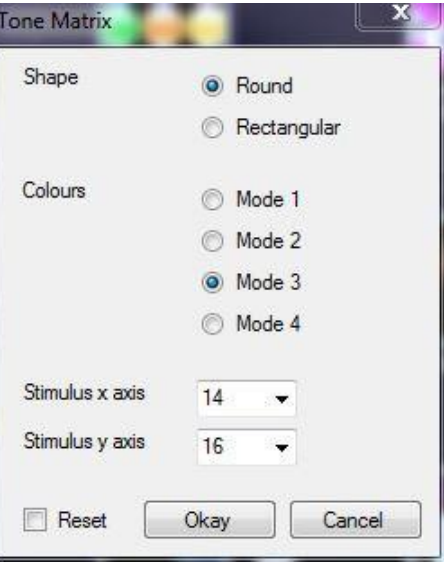
Tone Matrix

Tone Matrix je šarena glazbena aplikacija koja pokreće niz odgođenih glazbenih nota i svijetlih ovalnih/pravokutnih slika. Efekt kaskadnog prelijevanja boja prema dolje koji se proizvodi gledanjem ekrana osmišljen je da potakne učenika da pomiče svoje oči gore i dolje po vertikalnoj osi i istražuje mijenjanje boja i glazbene korake. Ako korisnik održava konstantno linearno kretanje duž horizontalne osi, proizvest će se poplava boja preko cijelog ekrana.

Tone Matrix može se koristiti za razvoj i istraživanje sljedećeg:

- Interakcija sa ekranom/gledanje
- Horizontalno i vertikalno linearno skeniranje
- Vidno polje
- Auditivna dominacija
- Uzrok i posljedica

Prilagodljive postavke



Oblik:

Odaberite ili kružni ili kvadratni oblik za glavni podražaj

Boje:

Postoje četiri moda boja među kojima možete birati, koji postavljaju boje ovalnih slika podražaja

X os podražaja:

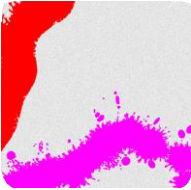
To je broj slika podražaja koje se prikazuju vodoravno. Birajte između 4 i 14.

Y os podražaja:

To je broj slika podražaja koje se prikazuju okomito. Birajte između 4 i 16.

Splodge

Splodge je idealna za određivanje kako se korisnikove oči kreću; spori pokreti (fiksacije i praćenja) proizvode veće mrlje boje; brzi pokreti (sakade) proizvode tanke linije. Splodge također ima prednost jasnog gumba za brisanje ekrana smještenog u donjem desnom kutu stranice - kada korisnik pređe preko gumba i fiksira pogled na jednu sekundu, aktivirat će se animacija zadržavanja koja će aktivirati funkciju brisanja ekrana.

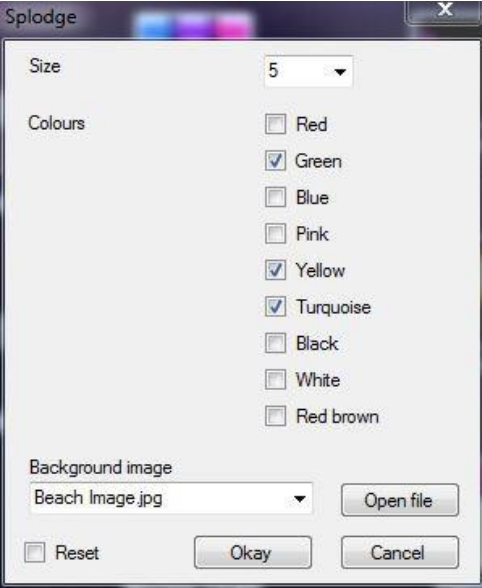


Najvrjednija stvar Splodge-a je da pruža vizualnu mapu funkcionalnog vidnog polja korisnika u stvarnom vremenu. Jednom kada možemo odrediti regije ekrana kojima korisnici mogu pristupiti, možemo početi razvijati prilagođene aktivnosti u područjima snage i istraživati opcije za pomoć u područjima deficita.

Splodge se može koristiti za razvoj i istraživanje sljedećeg:

- Interakcija sa ekranom/fiksacija pogleda
- Istraživanje funkcije zadržavanja
- Vidno polje
- Uzrok i posljedica

Prilagodljive postavke



Veličina:

Može se odabrati veličina kista između 1 i 10. 1 je najmanja, a 10 najveća.

Boje:

Odaberite boje kojima želite slikati.

Pozadinska slika:

Odaberite sliku koju biste željeli koristiti kao glavnu pozadinu.



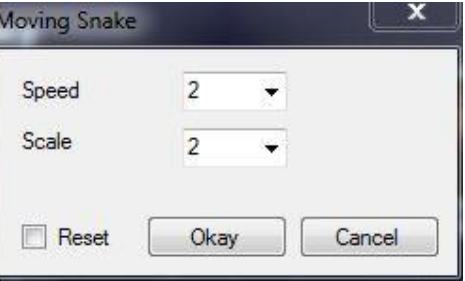
Zmija u pokretu

Šarene kuglice slijede put kojeg korisnik usmjerava svojim pokretima očiju. Kada se zmija zaustavi, rep se postupno približava prednjem dijelu dok se sve kuglice ne preklope u mirovnom položaju. Ova aplikacija pruža dragocjene informacije o tome gdje korisnik gleda i kako pregledava ekran. Brze sakade će učiniti da se zmija brzo miče po cijelom ekranu. Programirali smo zvuk da se zaustavi i započne s kretanjem i postupno povećava ton što je korisnik duže u interakciji s ekranom. Još jedna zanimljiva stvar o ovoj aplikaciji je način na koji pomični rep može privući korisnika da se ponovno osvrne na ekran ako odmakne pogled; još je uvijek tamo u perifernom vidnom polju, migolji se pozivajući na veće angažiranje na ekranu!

Aplikacija se može koristiti za razvoj i istraživanje sljedećeg:

- Interakcija sa ekranom/ fiksacija gledanja
- Praćenje + glatko praćenje
- Vidno polje
- Auditivna dominacija
- Uzrok i posljedica

Prilagodljive postavke



Brzina :

Prilagodite brzinu na kojoj podražaj reagira u rasponu od 2 do 10. 2 je najsporije, a 10 najbrže.

Veličina:

Može se odabrati veličina podražaja između 0.5 i 10. 0.5 je najmanje, a 10 najveće.

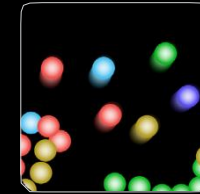
Razina 2

Pomicanje objekata

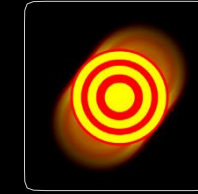
Aktivnosti s premještanjem objekta uvode neke od metoda praćenja pogleda, kao što su funkcije zadržavanja i osnovno ciljanje - ovdje korisnici mogu početi stjecati veću svijest o tome kako blizina njihovog pogleda aktivira odgovor od sadržaja smještenog u određenom području ekrana.



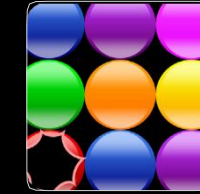
Skrivača



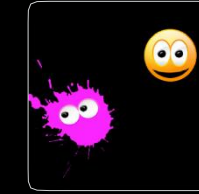
Dwell Bomb



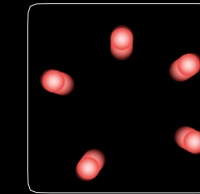
Elastična meta



Pop



Splat



Raspršivanje



Igra skrivača

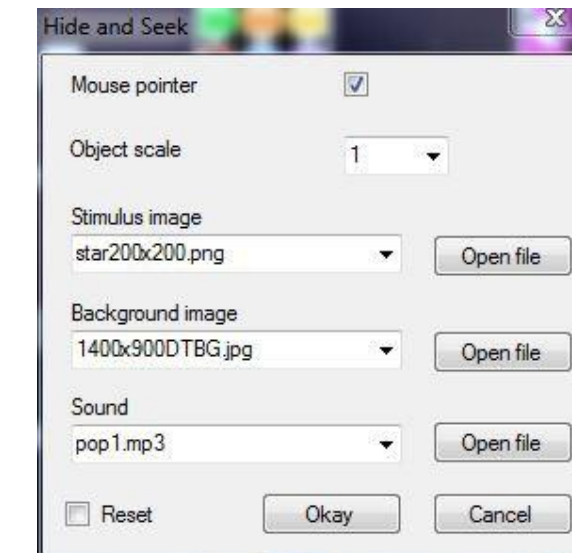
Ovdje se žuta zvijezda pojavljuje na crnoj pozadini - kada korisnik pogleda zvijezdu, ona proizvede zvuk, nestane i ponovno se pojavi na drugom području ekrana. Ideja je učiniti korisnika svjesnim da njihov pogled proizvodi efekt. Ovo je trenutak za pozitivno verbalno poticanje: "Gdje je zvijezda? Možeš li je pronaći", itd. Veselite se ako vaš korisnik uspijeva. Veselite se ako neprestano uspijevaju pogoditi po cijelom ekranu - jer vam u osnovi dokazuju da imaju potencijal za kalibraciju i dobar stupanj obrade vizualnih podražaja. Pokazivač miša je vidljiv u ovoj aplikaciji kako bi pružio vizualnu referentnu točku gdje korisnik gleda u odnosu na podražaj - to vam može pomoći da shvatite postoji li značajna kalibracijska odstupanja s kojima se treba nositi (vidi stranicu 9).

Skrivača se može koristiti za razvoj i istraživanje sljedećeg:

- Refleksne fiksacije
- Vještine kalibracije
- Funkcionalno vidno polje
- Uzrok i posljedica
- Ciljanje
- Vizualna obrada
- Iščekivanje

Igra skrivača se nastavlja...

Prilagodljive postavke



Pokazivač miša:

Označite kućicu da biste pokazali pokazivač miša ili poništite označavanje kućice da biste ga sakrili.

Veličina objekta:

Postavite veličinu objekta podražaja. 0,25 je najmanje, a 2 najveće.

Slika podražaja:

Odaberite sliku koju želite koristiti. Pogledajte Prilagođavanje aplikacija i prikupljanje resursa (stranice 14 i 15).

Pozadinska slika:

Odaberite sliku koju biste željeli koristiti kao glavnu pozadinu.

Zvuk:

Odaberite zvuk koji želite koristiti.



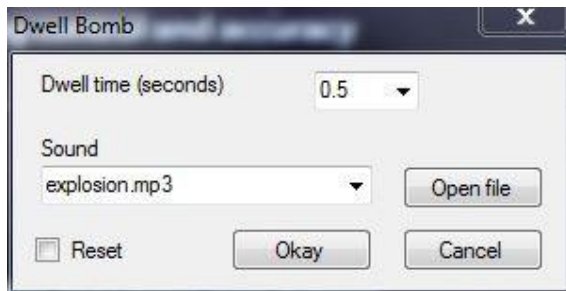
Dwell Bomb

Dwell Bomb predstavlja vrlo jednostavan scenarij uzroka i posljedice koji se aktivira kada korisnik fiksira pogled na bilo koje područje ekrana tijekom razdoblja od 1 sekunde. Kako se funkcija zadržavanja aktivira - što pokazuje animacija rastućeg kruga na ekranu - obojane loptice lete po cijelom ekranu. Ova aplikacija je odlična za analizu uzroka i posljedica. Ako je vaš korisnik sklon da se prepada zbog iznenadne animacije i zvuka, molimo vas da nastavite s oprezom jer je ova aplikacija neke korisnike prestrašila.

Dwell Bomb se može koristiti za razvoj i istraživanje sljedećeg:

- Interakcija sa ekranom/ fiksacija gledanja
- Praćenje
- Vidno polje
- Auditivna dominacija
- Vizualna hiper/hiposenzitivnost
- Uzrok i posljedica
- Funkcija zadržavanja

Prilagodljive postavke



Vrijeme zadržavanja (sekunde):

Odaberite broj sekundi koji želite za vrijeme zadržavanja, između 0.2 i 3.

Zvuk:

Odaberite zvuk koji želite koristiti za eksploziju.



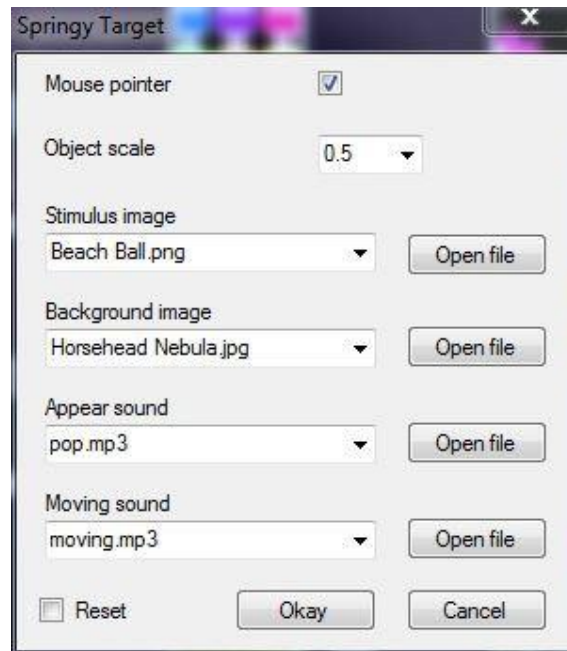
Elastična meta

Elastična Meta je dizajnirana da izvrši privlačenje korisnikovog pogleda nasumičnim premještanjem na različita područja ekrana. Prije nego što objekt dođe do zaustavljanja, brzo se kreće naprijed-nazad da bi potaknuo korisnika da ga pogleda na njegovoj novoj lokaciji. Ako korisnik brzo udara podražaj po cijelom ekranu, demonstrira vam da može vidjeti i reagirati na brze pokretne vizualne podatke i efikasno ciljati. Sada je vrijeme za pokušaj kalibracije. Učenike koji se muče s ovom vrstom ciljanja, ali pokazuju sposobnost s aktivnostima razine 1, treba pažljivo promatrati - obratite pažnju na blizinu pokazivača miša podražaju - možda je kalibracija koju koriste neodgovarajuća za njihov profil očiju (vidi stranicu 9).

Elastična Meta se može koristiti za razvoj i istraživanje sljedećeg:

- Ciljanje
- Vrijeme vizualne obrade
- Praćenje
- Vidno polje
- Preciznost + offset kalibracija

Prilagodljive postavke



Pokazivač miša:

Označite kućicu da biste prikazali pokazivač miša ili je poništite da biste ga sakrili.

Veličina objekta:

Postavlja veličinu objekta podražaja. 0,25 je najmanje, a 2 najveće.

Slika podražaja:

Odaberite sliku koju želite koristiti. Pogledajte Prilagodbu aplikacija i prikupljanje resursa (stranice 14 i 15).

Pozadinska slika:

Odaberite sliku koju biste željeli koristiti kao glavnu pozadinu.

Zvuk pojave:

Odaberite zvuk koji želite koristiti kada se slike podražaja pojave.

Zvuk kretanja:

Odaberite zvuk koji želite koristiti kada se slike podražaja pomaknu.



Pop

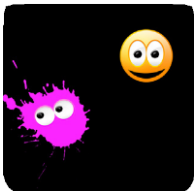
Pop predstavlja seriju obojanih krugova koji pucaju dok korisnik gleda po ekranu. Nema tajmera i cilj nije nužno rasprsnuti svaku lopticu prije nego što se vrate. Istraživanje ekrana trebala bi biti glavna svrha. Stručnjaci trebaju promatrati način na koji oko djeluje: da li korisnik polako pomiče i grupira fiksacije u određenom području ekrana; je li ide prema vanjskom rubu ekrana. Ono što želimo vidjeti od ove aplikacije je može li korisnik ili ne iskoristiti cijeli ekran.

Pop se može koristiti za razvoj i istraživanje sljedećeg:

- Dijelovi ekrana
- Fiksacija
- Skeniranje
- Vidno polje
- Uzrok i posljedica

Prilagodljive postavke

Nema opcija dostupnih za verziju 1.2.0.



Splat

Lica se nasumično šetaju po zaslonu - kada korisnik cilja jednu od glava, ona se spljošti i klizi niz zaslon. Ova animacija prati zvuk prskanja. Iako je ova aplikacija jako zabavna, također je i vrlo informativna. Ako korisnik pritiska glave po cijelom zaslonu, opet dokazuje sposobnost da vidi, prati i usmjerava fokus na pokretni podražaj - dobro ciljanje na cijelom zaslonu sa Splatom je dokaz da korisnik može biti kalibriran (možda je teško, ali je moguće). Način na koji korisnik pristupa ovoj aplikaciji može nam nešto reći o njihovoj sposobnosti predviđanja, korištenju kratkoročne memorije i strategiji. Maksimalni učinak uz minimalni napor bio bi čekati u središtu zaslona i ciljati glave kako se pojavljuju s dna.

Splat se može koristiti za razvoj i istraživanje sljedećeg:

- Interakcija sa ekranom/fiksacije pogleda
- Skeniranje
- Fiksacije, praćenje i ciljanje
- Pamćenje, predviđanje i strategija

Prilagodljive postavke

Stimulus	Alive image	Splat image	Splat sound	Size	Speed	Active
1	Bomb.png	Explosion.png	explosion.mp3	0.5	7	☒
2	sum.fw.png	answer.fw.png	hit2.mp3	1	3	☒
3	Aa.fw.png	Apple.png	hit3.mp3	1	4	☒
4	2.png	2-splat.png	hit4.mp3	0.7	6	☒
5	1.png	1-splat.png	hit5.mp3	0.9	8	☒
6	2.png	2-splat.png	hit6.mp3	0.5	7	☒

Živa slika:

Odaberite sliku koju želite koristiti bez spljoštenja.

Spljoštena slika:

Odaberite sliku koju želite koristiti za spljoštenje.

Zvuk spljoštenja:

Odaberite zvuk koji želite koristiti za vrijeme spljoštenja slike.

Veličina:

Odaberite veličinu podražajne slike.

Brzina:

Odaberite brzinu podražajne slike.

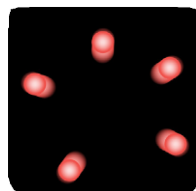
Aktivno:

Odaberite želite li da je podražajni objekt vidljiv ili ne. Označite kućicu za uključeno, odznačite za isključeno.

Postoji mogućnost za do 6 podražajnih objekata / slika.

Postoji mogućnost za do 6 podražajnih objekata / slika.

Ispod su objašnjenja različitih opcija koje se primjenjuju na sve 6 linija.



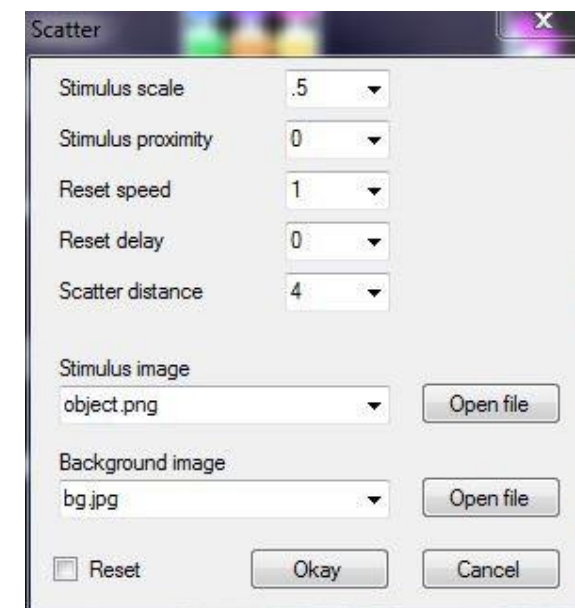
Raspršivanje

Ikone su raspoređene u redovima koji pokrivaju cijeli zaslon. Kako korisnici gledaju po zaslonu, primjenjuje se gravitacijska sila koja čini da ikone odmiču od područja fiksacije. Lokalno kretanje ikona može biti korisno za pomoć korisnicima da razumiju uzrok i posljedicu te potiče istraživanje šireg zaslona. Kretanje ikona prati suptilan zvuk sudara.

Raspršivanje se može koristiti za razvoj i istraživanje sljedećeg:

- Interakcija sa ekranom/fiksacija pogleda
- Skeniranje
- Vidno polje
- Praćenje

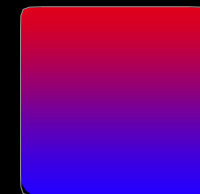
Prilagodljive postavke



Razina 3

Usredotočeno fokusiranje

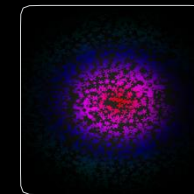
Fokusiranje u zonama - sposobnost ciljanja određenih područja zaslona važan je korak u učenju kontrole miša, sada želimo da korisnici počnu usmjeravati svoj pogled kako bi postigli veću razinu kontrole i preciznosti. U ovom trenutku razvijamo vještine potrebne za postizanje uspješne kalibracije.



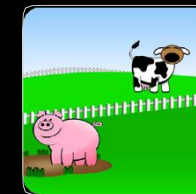
Boje



Statična meta



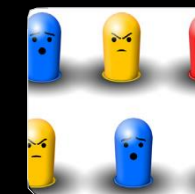
Svjetiljka



Farma



Svjetla



Whack



Boje

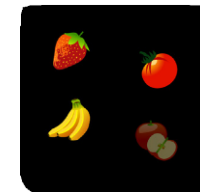
Aplikacija Boje je vrlo osnovan program za mijenjanje boje. Kada korisnik pogleda prema vrhu zaslona, zaslon postaje zelen, gledajući lijevo postaje žut, crvena se stvara gledanjem desno, a plava se nalazi na dnu zaslona - druge varijante boja nastaju kako korisnik prelazi s jedne strane na drugu. Ova aplikacija može biti zanimljiva za istraživanje regija pristupa zaslonu i određivanje korisnikove sposobnosti zapažanja i razumijevanja boja. Ovo je još jedna aplikacija gdje verbalno pojačanje / objašnjenje onoga što se događa na zaslonu može biti korisno - pitajte korisnike da pronađu crveno itd.

Boje se mogu koristiti za razvoj i istraživanje sljedećeg:

- Interakcija sa ekranom/gledanje
- Fiksiranje
- Skeniranje
- Vidno polje
- Istraživanje razumijevanja boja

Prilagodljive postavke

Nema opcija dostupnih za verziju 1.2.0.



Statična meta

Statična meta započinje s pojedinačnom slikom mete na zaslonu. Kada korisnik pogleda sliku, ona nestaje i postupno nasumično raspoređuje 4 dodatne mete po zaslonu s odgodom od 0,5 sekunde - zvuk je povezan kako bi se ojačalo pojavljivanje i ciljanje svake slike. Sada želimo da korisnici razviju automatske sposobnosti fiksacije - nešto se pojavljuje u našem središnjem, para-središnjem ili perifernom vidnom polju i odmah prebacujemo pogled na tu lokaciju. Za ljude s dobrom vidnom oštrinom i kognitivnim sposobnostima, ovo je refleksna reakcija.

Obratite pažnju na kursor miša i budite svjesni kalibracijskih odstupanja. Ovaj nivo ciljanja zahtijevat će neku razinu kalibracije. Voće je odabrano kao podražaj u ovoj aplikaciji zbog svoje prisutnosti kao podražaj za rano učenje. Također se može istraživati zajednička pažnja, gdje stručnjak potiče učenike da ciljaju određeno voće zadanim redoslijedom, itd.

Statična meta se može koristiti za razvoj i istraživanje sljedećeg:

- Interakcija sa ekranom/fiksacija pogleda
- Skeniranje
- Vidno polje
- Uzrok i posljedica

Prilagodljive postavke

Static Target

Mouse pointer☒

Stimulus scale1

Background image
bg.jpgOpen file

Stimulus	Image	Sound
1	obj1.pngOpen file	pop1.mp3Open file
2	obj2.pngOpen file	pop2.mp3Open file
3	obj3.pngOpen file	pop3.mp3Open file
4	obj4.pngOpen file	pop3.mp3Open file

☐ ResetOkayCancel

Pokazivač miša:

Označite okvir da biste prikazali pokazivač miša ili odznačite okvir da biste ga sakrili.

Skala podražaja:

Postavite veličinu objekta podražaja. 0,25 označava najmanju veličinu, a 2 najveću.

Pozadinska slika:

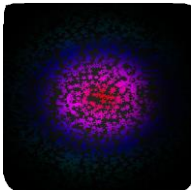
Odaberite sliku koju želite koristiti kao glavnu pozadinu.

Slika:

Odaberite sliku koju želite koristiti kao podražaj. Pogledajte Prilagodbu aplikacija i Sakupljanje resursa (stranice 14 i 15).

Zvuk:

Odaberite zvuk koji želite koristiti za podražaj.



Svjetiljka

Reflektor svijetli kroz crni prednji plan otkrivajući zbirku šarenih slika ispod - ove slike se također mogu pronaći u nekim drugim aplikacijama Senzornog Eye-FX. Dok korisnik gleda oko zaslona, različite slike dolaze u videokrug. Ova aplikacija je odlična za istraživanje sposobnosti korisnika da prepoznaju i prisjete se lokacija nekih od najčešćih imenica, poput pčele, svinje, banane i jabuke. Svjetiljka potiče korisnike da istražuju zaslon i poziva na pitanja od strane stručnjaka kako bi potaknuo korisnika da istraži zaslon.

Svjetiljka se može koristiti za razvoj i istraživanje sljedećeg:

- Interakcija sa ekranom/gledanje
- Prepoznavanje slike
- Skeniranje
- Vidno polje
- Pamćenje

Prilagodljive postavke

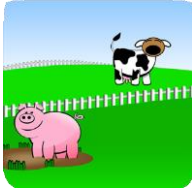
Torch

Background image
bg.jpgOpen file

☐ ResetOkayCancel

Pozadinska slika :

Odaberite sliku koju želite koristiti kao glavnu pozadinu.



Farma

Upoznajte životinje na farmi - Svinja, Konj, Krava, Pijetao i Ovca su sve prisutne na zaslonu, kada korisnik gleda jednu od njih, ona reagira tako da se kreće i aktivira zvuk. Ova aplikacija može biti vrlo motivirajuća za korisnike, posebno kada dobiju povratne informacije i priznanje od svog komunikacijskog partnera. Sada ulazimo u područje rane komunikacije i prepoznavanja podražaja.

Farma se može koristiti za razvoj i istraživanje sljedećeg:

- Interakcija sa ekranom/gledanje
- Prepoznavanje slika
- Pamćenje
- Receptivna jezična funkcija
- Uzrok i posljedica

Prilagodljive postavke

Nema opcija dostupnih za verziju 1.2.0.



Svjetla

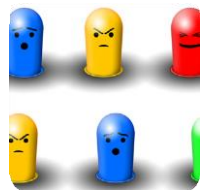
Svjetla je aplikacija za istraživanje usmjerena na zone. Ovdje se žarulje pale i aktiviraju glazbenu notu. Različita svjetla sviraju različite note koje mogu proizvesti niz melodičnih fraza. Ideja je vidjeti može li korisnik pristupiti svim dijelovima zaslona.

Svjetla se mogu koristiti za razvoj i istraživanje sljedećeg:

- Interakcija sa ekranomFiksacije pogleda
- Skeniranje
- Vidno polje
- Slušna dominacija
- Vizualna hiper/hiposenzitivnost
- Uzrok i posljedica

Prilagodljive postavke

Nema opcija dostupnih za verziju 1.2.0.



Whack

Whack je temeljen na igri udarite krticu, ali smo se riješili tajmera i brojača bodova. Ova aplikacija je odlična za razvijanje brzih vještina ciljanja i također se može koristiti za pomoć korisnicima pri prepoznavanju boja.

Whack se može koristiti za razvoj i istraživanje sljedećeg:

- Interakcija sa ekranom/fiksacija pogleda
- Skeniranje
- Prepoznavanje boja
- Refleksno ciljanje
- Uzrok i posljedica

Prilagodljive postavke

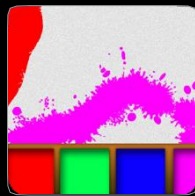
Nema opcija dostupnih za verziju 1.2.0.



Razina 4

Aktivno istraživanje

Važno je da korisnici budu motivirani za uključivanje ekrana. Aktivnosti aktivnog istraživanja potiču korisnike da se uključe u širi dio ekrana i zabavno koriste svoje oči.



Splodge Boje



Archery



Pucanje



Pokretna meta



Piano



Set bubnjeva



Splodge Boje

Splodge Boje je zabavna aplikacija za slikanje - ovdje korisnici mogu odabrati različite boje iz palete boja na dnu zaslona i razmazivati boju. Kao i kod Splodgea u razini 1 - ova aplikacija je vrlo korisna jer će prikazivati stvarnu mapu vidnog polja korisnika dok gledaju oko zaslona. Očekivali bismo da je korisnik do ovog trenutka postigao razumnu kalibraciju, pa će prikazano vidno polje biti preciznije nego što bi bilo da korisnik koristi Splodge bez specifične kalibracije korisnika - pristupanje bojama iz palete zahtijeva veći stupanj preciznosti.

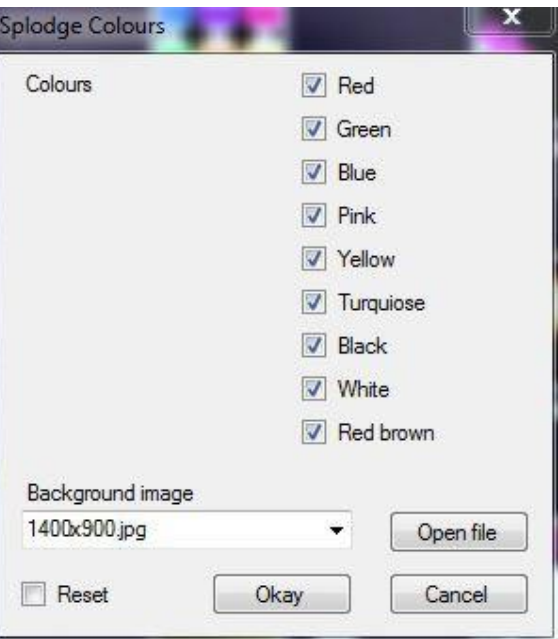
Preporučuje se snimanje zaslona korisničkih nastojanja i ispisivanje slike.

Splodge Boje se može koristiti za razvoj i istraživanje sljedećeg:

- Interakcija sa ekranom/gledanje
- Odabir boje i donošenje odluka
- Skeniranje
- Vidno polje

Prilagodljive postavke

Opcije za ovu aplikaciju iste su kao kod Splodge-a (Stranica 20); Međutim, za razliku od Splodge-a, ova aplikacija vam omogućuje da odaberete boju koju ćete koristiti dok je aplikacija aktivna.



Gađanje mete

Gađanje mete je zabavna aplikacija za ciljanje koja je osmišljena da potakne korisnike da gledaju prema određenim dijelovima zaslona. Ovdje imamo mete složene u tri reda preko zaslona. Kada korisnik pogleda metu, strijela je ispaljena prema sredini i meta se prevrne. Nakon kratkog vremena, meta će se ponovno podići. Ponovno, stručnjaci bi trebali zabilježiti koliko dobro korisnici ciljaju i sudjeluju u samoj aktivnosti.

Aplikacija se može koristiti za razvoj i istraživanje sljedećeg:

- Interakcija sa ekranom/fiksacija pogleda
- Skeniranje
- Vidno polje
- Slušna dominacija
- Refleksno ciljanje
- Zoniranje
- Strategija

Prilagodljive postavke

Nema opcija dostupnih za verziju 1.2.0.



Pucanje

Cilj ove aplikacije je potaknuti korisnike da kontroliraju svoj vid i gledaju duž horizontalne ravnine. Ova vještina je vrlo važna za buduće korake jer ima implikacije za korištenje komunikacijskih setova stranica i čitanje informacija prikazanih linearno na horizontalnoj ravnini. Gotovo sva simbolička i pisana komunikacija je prikazana u ovom formatu. Također je zanimljivo vidjeti kako korisnici razvijaju strategije za ciljanje slika - brzo prebacuju svoj pogled od vrha prema dnu nasumično. Ili shvaćaju da je maksimalni učinak uz minimalni napor čekati dok sve slike nisu vidljive prije nego brzo premjestite oči duž jednog reda i ponove na drugi?

Pucanje se može koristiti za razvoj i istraživanje sljedećeg:

- Interakcija sa ekranom/gledanje
- Strategija
- Skeniranje
- Stabilna kontrola oka
- Horizontalno skeniranje/praćenje

Prilagodljive postavke

Nema opcija dostupnih za verziju 1.2.0.



Pokretna meta

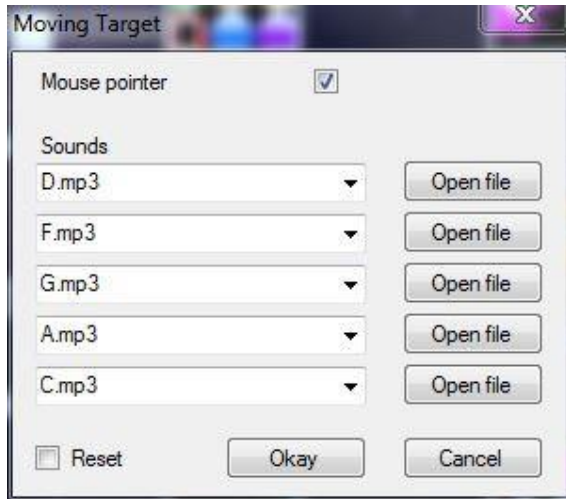
Pokretna meta temelji se na horizontalnom i linearnom skeniranju. Ovdje se obojene loptice brzo kreću po zaslonu. Kada korisnici ciljaju lopticu, ona će nestati i pokrenut će se zvuk. Ideja ovdje nije nužno pogoditi svaku lopticu, već je puno važnije da korisnici vide i prate loptice. Obratite pažnju na kursor miša i način na koji korisnik prati lopticu - ometaju li ga druge loptice? Ili pogledom prate samo jednu?

Ovo je zahtjevna aplikacija s gledišta upravljanja očima jer je brza i puno se toga događa vizualno što može ometati korisnike. To je namjerno, jer sada želimo saznati više o načinu na koji učenik usmjerava svoju pažnju i filtrira perifernu stimulaciju kada odabire ciljanje jednog određenog objekta.

Pokretna meta se može koristiti za razvoj i istraživanje sljedećeg:

- Interakcija sa ekranom/gledanje
- Skeniranje
- Vidno polje
- Vertikalno i horizontalno praćenje
- Donošenje odluka

Prilagodljive postavke



Pokazivač miša:

Označite okvir da biste prikazali pokazivač miša ili odznačite okvir da biste ga sakrili.

Zvukovi:

Odaberite zvukove za pokretni podražaj. Možete odabrati do pet različitih zvukova, po jedan na svakoj liniji.



Piano

Piano nastavlja temu horizontalnog skeniranja. Ovdje korisnici mogu svirati klavir pogledom - dok gledaju note, zvukovi se reproduciraju. Ova aplikacija može biti izvrstan motivator i svakako je korisna ako dobivate malo reakcije koristeći druge aplikacije u skupu Senzorni Eye-FX.

Piano se može koristiti za razvoj i istraživanje sljedećeg:

- Interakcija sa ekranom/fiksacija pogleda
- Skeniranje
- Vidno polje
- Uzrok i posljedica

Prilagodljive postavke

Nema opcija dostupnih za verziju 1.2.0.



Retro set

Retro set je aplikacija bubnjarskog seta - pogledajte oko zaslona da biste aktivirali bubnjeve. Ovo može biti vrlo motivirajuća aplikacija i dizajnirana je da pomogne korisnicima shvatiti da upravljanje očima može biti zabavno. Ova aplikacija može se koristiti od strane korisnika s upravljanjem očima kao dio glazbene sesije - glazba je vrlo motivirajuća i može biti odličan način za istraživanje društvene interakcije i komunikacije u grupnoj situaciji.

Retro set se može koristiti za razvoj i istraživanje sljedećeg:

- Interakcija sa ekranom/fiksacija pogleda
- Zoniranje
- Zabava
- Vizualna hiper/hiposenzitivnost
- Uzrok i posljedica

Prilagodljive postavke

Nema opcija dostupnih za verziju 1.2.0.

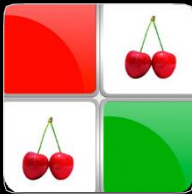
Razina 5

Kontrolirano ciljanje

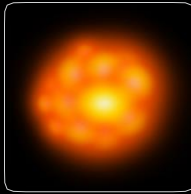
Aktivnosti kontroliranog ciljanja mogu pomoći korisnicima postići veću kontrolu, veći stupanj preciznosti i detaljnije razumijevanje funkcije zadržavanja.



Kontrola objekta



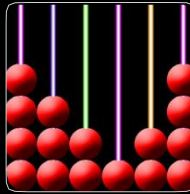
Memory



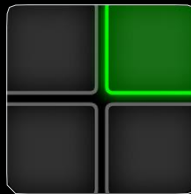
Asteroidi



Killer Bee



Abacus



Zvučni kvadrati



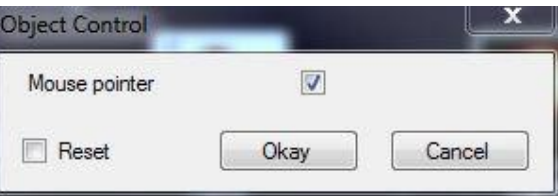
Kontrola objekta

Kontrola objekta zahtijeva da učenik zadržava i koristi glatko praćenje kako bi postigao cilj ciljanja i upravljanja balonom. Ovdje se balon pojavljuje na vrhu zaslona i postupno se spušta - kada korisnik gleda balon, miš se povezuje s njim i može ga se premještati po zaslonu. Kada korisnik odmakne pogled, balon se odvoji od kursora miša i spušta prema dnu zaslona. Ako korisnik ponovno ne usmjeri pogled prema balonu, balon će puknuti kad udari o donji rub zaslona i odmah će se ponovno pojaviti na vrhu zaslona - ova animirana vizualna promjena osmišljena je kako bi korisnika vratila na zaslon.

Kontrola objekta može se koristiti za razvoj i istraživanje sljedećeg:

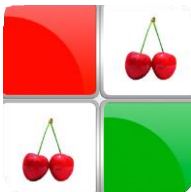
- Interakcija sa ekranom/Gledanje
- Pozornost
- Glatko praćenje
- Vidno polje
- Ciljanje

Prilagodljive postavke



Pokazivač miša:

Označite okvir da biste prikazali pokazivač miša ili odznačite okvir da biste ga sakrili.



Memory

Memory je aplikacija s promjenjivom veličinom rešetke sa skrivenim slikama voća iza šarenih pločica - ideja je da korisnici razvijaju svoju sposobnost korištenja funkcije zadržavanja. Svaka pločica je programirana za vremensko zadržavanje od 1 sekunde, pa će korisnik trebati postići miran pogled tijekom tog razdoblja da bi se pločica preokrenula. Ovo je zabavna igra sparivanja koja pruža veliko oduševljenje kada korisnik upari sve parove. Ova aplikacija je dizajnirana da promijeni raspored nakon svakog ciklusa, tako da nije isto drugi put.

Moguće je brzo povećati težinu razine koristeći prilagodljiva postavke. Stručnjaci mogu prebaciti s jednostavnog rasporeda mreže 1x2 do čak 4x4 za nekoliko sekundi. To pomaže postavljanju odgovarajuće razine težine za svakog korisnika i pružanju odgovarajućeg izazova.

Aplikacija se može koristiti za razvoj i istraživanje sljedećeg:

- Ciljanje
- Zadržavanje
- Kontrola miša
- Pamćenje
- Pažnja

Memory se nastavlja....

Prilagodljive postavke

Memory Grid

Number of tiles (x-axis)

3

Number of tiles (y-axis)

2

Dwell time

1

Flip time

0.5

Background image

bg.jpg

Open file

Image pairs

apples.png

Open file

bananas.png

Open file

kiwi.png

Open file

lemon.png

Open file

watermelon.png

Open file

coconut.png

Open file

cherry.png

Open file

grapefruit.png

Open file

strawberry.png

Open file

yellow-watermelon.png

Open file

Sounds

On load

pop.mp3

Open file

Correct

success.mp3

Open file

Win

cheering.mp3

Open file

Flip

flip.mp3

Open file

Incorrect

fail.mp3

Open file

Dwell

over.mp3

Open file

☐ Reset

Okay

Cancel

Memory se nastavlja....

Broj pločica (x-ova):

Izaberite broj vodoravnih pločica, između 1 i 4.

Broj pločica(y-ova):

Izaberite broj okomitih pločica, između 1 i 4.

Vrijeme zadržavanja:

Odaberite vrijeme potrebno za zadržavanje na pločici prije nego se preokrene, između 0,25 i 2,5 sekundi.

Vrijeme okretanja:

Odaberite koliko brzo se pločica preokreće, između 0 i 2 sekunde

Slika pozadine:

Odaberite sliku koju biste željeli koristiti kao glavnu pozadinu.

Slike parova:

Odaberite slike koje biste željeli koristiti za igru Memory.

Zvukovi:

Prilikom učitavanja:

Odaberite zvuk koji biste željeli koristiti kada se pločice prvi put pojave.

Okret:

Odaberite zvuk koji želite koristiti kada se pločice preokrenu.

Točno:

Odaberite zvuk koji želite koristiti kada se spoje dvije pločice.

Netočno:

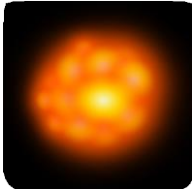
Odaberite zvuk koji želite koristiti za netočna uparivanja.

Pobjeda:

Odaberite zvuk koji želite koristiti kada se pobjedi u igri.

Zadržavanje:

Odaberite zvuk koji želite koristiti za funkciju zadržavanja.



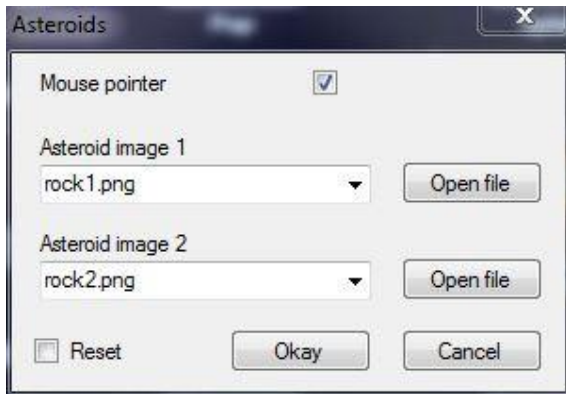
Asteroidi

Ovo je vjerojatno najteža od aplikacija s kontroliranim ciljanjem. Od korisnika zahtjeva da budu vrlo precizni u svojim vještinama ciljanja. Slike asteroida pojavljuju se s jedne točke u središtu zaslona i postaju veći kako se približavaju korisniku. Asteroidi su programirani da pokriju sve dijelove zaslona i eksplodiraju pri udaru miša.

Asteroidi se mogu koristiti za razvoj i istraživanje sljedećeg:

- Praćenje
- Preciznost
- Vidno polje
- Slušna dominacija
- Uzrok i posljedica

Prilagodljive postavke



Pokazivač miša:

Označite okvir da biste prikazali pokazivač miša ili poništite označavanje okvira da biste ga sakrili.

Slika asteroida 1:

Izaberite sliku koju biste željeli koristiti.

Slika asteroida 2:

Izaberite drugu sliku koju biste željeli koristiti.



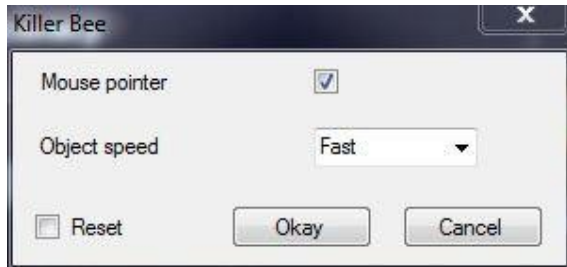
Killer Bee

Killer Bee je najmanje politički korektna aplikacija jer potiče korisnike da love pčelu po ekranu kako bi je zgazili. Nevjerojatno je koliko ova aktivnost može biti motivirajuća! Pčela ulazi na ekran s jedne strane i leti prema suprotnoj strani, mijenjajući visinu dok se kreće. Putanja je svaki put drugačija. Kada korisnik pogodi pčelu, aktivira se privlačna animacija ekrančića koji se razbija, a pčela klizi niz ekran izgledajući blago nezadovoljno - ali ne brinite, ova pčela je poput Feniksa i ponovno će se podići - ad infinitum!

Kontrola objekata može se koristiti za razvoj i istraživanje sljedećeg:

- Ciljanje
- Točnost
- Kontrola miša
- Glatko praćenje
- Praćenje

Prilagodljive postavke

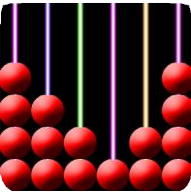


Pokazivač miša:

Označite okvir da biste prikazali pokazivač miša ili poništite označavanje okvira da biste ga sakrili.

Brzina objekta:

Odaberite koliko brzo želite da se objekt podražaja kreće po ekranu.



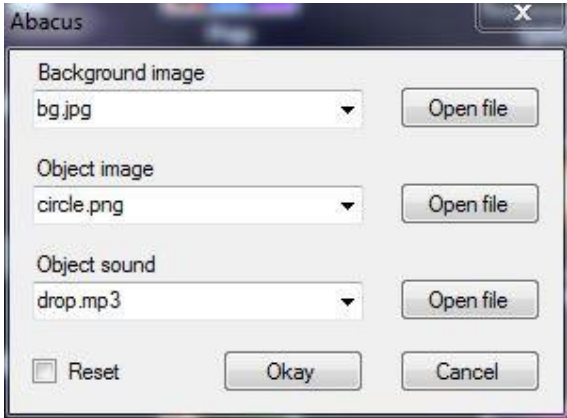
Abacus

Abacus je raj za ljubitelje zadržavanja - ovdje su korisnici upoznati s vremenom zadržavanja od 1 sekunde i mnogo ciljeva. Ideja je usmjeriti pažnju na svaki cilj tijekom 1 sekunde dok svi ciljevi ne nestanu. Ovo je vrlo repetitivno, ali će pomoći u jačanju pojma zadržavanja.

Kontrola predmeta može se koristiti za razvoj i istraživanje sljedećeg:

- Zadržavanje
- Skeniranje
- Vizualno polje
- Kontrola miša
- Izdržljivost
- Uzrok i posljedica

Prilagodljive postavke



Slika pozadine:

Izaberite sliku koju želite koristiti kao glavnu pozadinu.

Slika objekta:

Izaberite sliku koju želite koristiti kao glavni stimulirajući objekt.

Zvuk objekta:

Izaberite zvuk koji želite koristiti za glavni stimulirajući objekt.



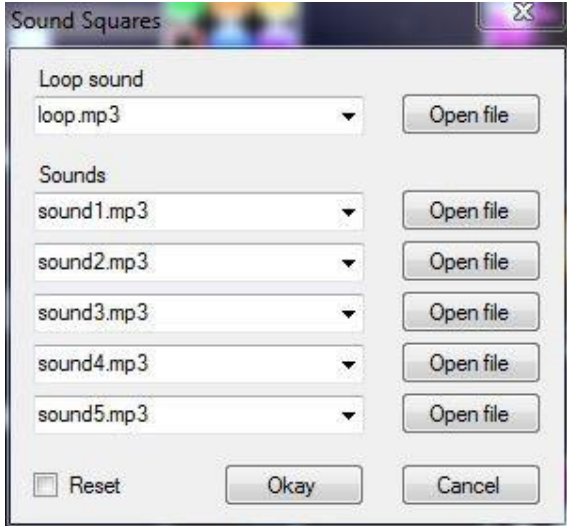
Zvučni kvadrati

Zvučni kvadrati su skup od 6 zvučnih ćelija. Svaka ćelija ima dodijeljen zvuk i boju. Gornja lijeva ćelija ima funkciju zadržavanja koja djeluje kao prekidač - kad je aktivirana, pokrenut će pratnju bubnjarske petlje, a može se zaustaviti ponovnim zadržavanjem iznad nje.

Kontrola objekata može se koristiti za razvoj i istraživanje sljedećeg:

- Interakcija sa ekranom/fiksacije pogleda
- Skeniranje
- Vidno polje
- Slušna dominacija
- Vizualna hiper/hiposenzitivnost
- Uzrok i posljedica

Prilagodljive postavke



Zvučna petlja:

Izaberite zvuk koji želite koristiti za kvadrat s petljom. To je gornji lijevi kvadrat koji zahtijeva zadržavanje kako bi se uključio te ponovno zadržavanje kako bi se isključio. Kada je uključen, zvuk će se reproducirati u petlji, pa je pogodno za duži zvuk koji bi dobro zvučao.

Zvukovi:

Ovih pet opcija postavljaju zvuk za svaki preostali kvadrat. Ovi kvadrati se aktiviraju odmah (bez zadržavanja), pa su više prikladni za kraće zvukove.

Procjena

Sensory Eye-FX predložak procjene

Predložak procjene (vidi stranicu 53) može biti koristan za pomoć prilikom sastanka ili procjene novog korisnika. Pojediniosti se odnose na specifične ishode koje bi korisnici trebali pokazati/postići kako bi se osiguralo da je pristup upravljanja očima učinkovit. S desne strane predloška dodali smo odjeljak kako bi stručnjaci mogli brzo označiti položaj, okolinu i raspoloženje korisnika.

Također, postoji dio koji opisuje moguće probleme/teškoće s kojima se možete suočiti, kao što su ptoze, proširene zjenice i potpora za glavu, među ostalima. Korisno je detaljno opisati što više informacija u prvim sesijama i svaki put je usporediti kako biste mjerili napredak.

Okvir za praćenje statusa dodan je kako biste mogli približno ocijeniti postignuti status praćenja i pomoći vam da odredite optimalni položaj. Molimo vas da imate na umu da može biti teško postići savršen status praćenja ako korisnik ne gleda u ekran, ima slabu kontrolu glave, ima značajan divergentni strabizam ili su razine svjetla previsoke. Molimo vas da pogledate napomene o položaju na stranici 5 za daljnje

Kada koristite ovaj predložak u situacijama procjene, želimo vidjeti što više rezultata. Rezultati navedeni u svakoj razini ne moraju nužno biti povezani sa svakom aplikacijom. Na primjer, "Primjećivanje podražaja" može se primijetiti kada korisnik koristi bilo koju aplikaciju. Drugi kriteriji rezultata se više specifično odnose na pojedinosti, kao što je prepoznavanje boja, itd.

Također, mala je vjerojatnost da ćete istražiti svaku aplikaciju u svakoj kategoriji sa svakim korisnikom. Vjerojatnije je da ćete možda pokrenuti dvije ili tri aplikacije iz svake razine kako biste istražili pristup korisnika. Obično označavamo ikone aplikacija koje koristimo i označavamo određene rezultate, uz dodavanje komentara o vremenu angažmana, ometanjima, nedostacima i slično, kako napredujemo.

Popis rezultata nije iscrpan i može se dogoditi da imate dodatne kriterije koje biste željeli dodati predlošku kako bi vam pomogli u vašim vlastitim zapisima i radnom toku.

[illegible]

Vodič za instalaciju

Korak 1: Umetnite Eye-FX softver u DVD

Umetnite DVD u DVD pogon vašeg računala.

Jednom kada se disk učitava, trebao bi se početi

automatski pokretati. Ako to ne učini, idite na DVD

pogon vašeg računala i ručno pokrenite disk

dvostrukim klikom.

Predstavit će vam se zaslon dobrodošlice (slika 1).

Kliknite "Dalje" da biste nastavili.



Figure 1

Korak 2: Unesite svoje podatke

Sljedeći zaslon koji ćete vidjeti zatražit će vaše

korisničko ime, organizaciju i serijski broj (slika 2).

Vaše korisničko ime trebalo bi odgovarati onome na

vašem računalu. Organizacija bi trebala biti ime vaše

škole, bolnice ili vaše ime ako ste privatni pojedinac.

Koristite serijski broj za svoj softver. To se može naći

na etiketi zaglavljenom na unutrašnjosti softvera

slučaj. Ako dobijete poruku “**Serijski broj netočan**”

Provjerite jeste li ga pravilno unijeli, tj.; Da niste

unijeli slovo o umjesto broja 0 ili broja 1 umjesto

slova l.

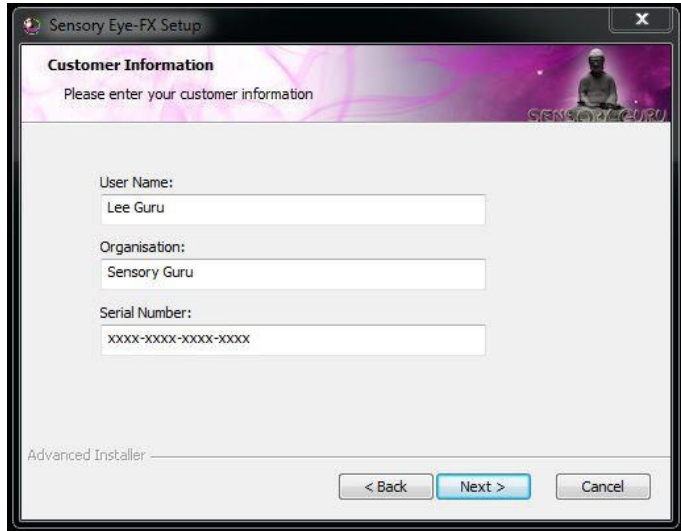


Figure 2

Korak 3: Ugovor o licenci

Potvrdite da ste pročitali, shvatili i pristali na Ugovor o

licenci krajnjih korisnika odabirom "Prihvaćam uvjete

Ugovora o licenci". Nakon što to učinite, postat će

dostupan gumb "Dalje". Kliknite "Dalje" da biste

nastavili.

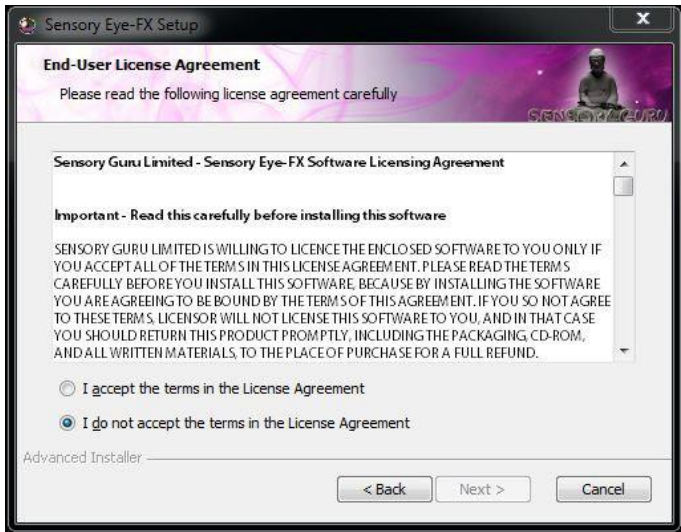


Figure 3

Korak 4: Potvrda instalacije

Softver će sada potvrditi da je spreman za

instaliranje. Kliknite "Instaliraj" za nastavak.

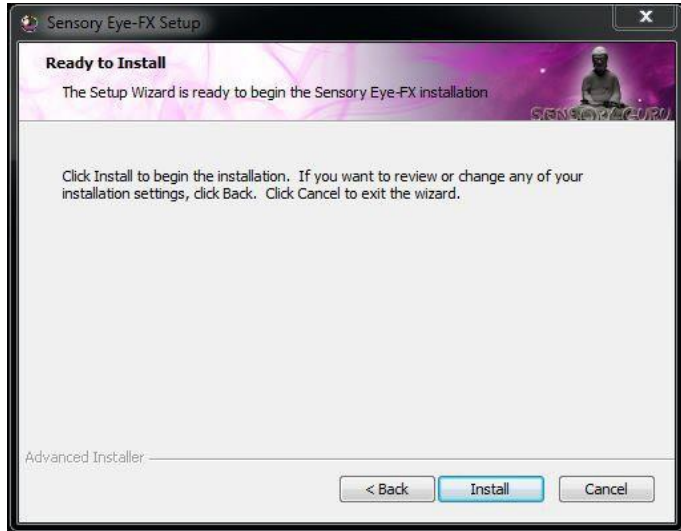


Figure 4

Korak 5: Instalacija

Čarobnjak za instalaciju sada će instalirati softver. Ovaj bi postupak trebao trajati nekoliko minuta. Jednom kada bude dovršen, ikona prečaca bit će vidljiva na radnoj površini, pokrenite softver dvostrukim klikom na ikonu (vidi stranicu 12).

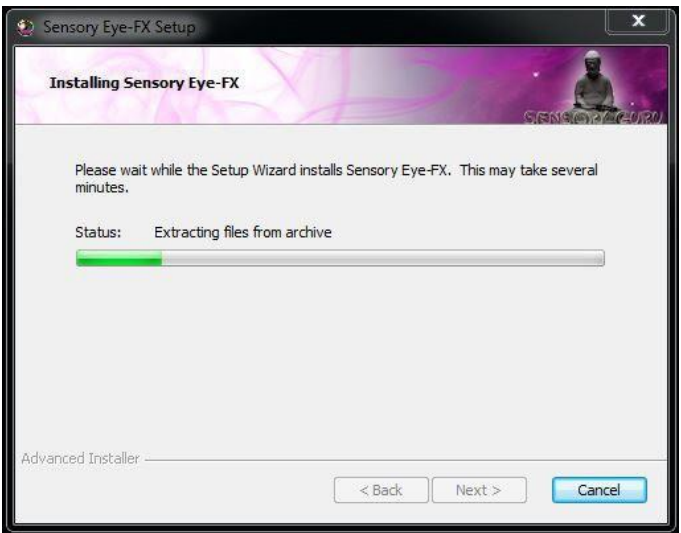


Figure 5

Korak 6: Instalacija

Nakon instalacije Sensory Eye-FX otvorit će se stranica za aktivaciju u vašem web pregledniku. Odvojite vrijeme da ispunite svoje podatke kako bismo vas mogli obavještavati o ažuriranjima i popravcima. Ako se stranica ne učita, idite na www.sensoryguru.com/activate-eyefx



GENERAL
about us

PRODUCTS
that inspire

SERVICES
from design to support

EVENTS
to attend

INFORMATION
see it all in action

CONTACT
get in touch

SUPPORT
when you need it

Activate Sensory Eye-FX in order to receive support for your software

First Name *

Last Name *

Email Address *

Telephone Number *

Website (if you have one)

City / Town *

State / Province / County *

Zip / Post Code *

Country *

Select Your Country...

Please indicate where you purchased EyeFX *

Select Your Reseller...

Deaktiviranje Sensory Eye-FX Softvera

1. Kliknite na Windows Start ikonu
2. Odaberite Upravljačku ploču s liste na desnoj strani
3. Odaberite Programi i značajke
4. Idite prema dolje kroz listu dok ne nađete Sensory Eye-fx
5. Kliknite na to i odaberite Deinstaliraj
6. Jednom kada se softver deinstalira, deaktivacijska stranica će se otvoriti u web pregledniku. Upišite email adresu koju ste koristili za registraciju i svoj Sensory Eye-FX license kod. Ako dođe do pogreške posjetite www.sensoryguru.com/deactivate-eyefx



GENERAL
about us

PRODUCTS
that inspire

SERVICES
from design to support

EVENTS
to attend

INFORMATION
see it all in action

CONTACT
get in touch

SUPPORT
when you need it

Deactivate Sensory Eye-FX

Serial Code *

Email *

DEACTIVATE



Sensory Guru

The Byre, Hodore Farm,
Parrock Lane, Hartfield
East Sussex
TN7 4AR

Tel 01892 771381

Fax 01892 800023

Email info@sensoryguru.com

www.sensoryguru.com

Pronadite nas na Facebook-u
www.facebook.com/sensoryguru

Pratite nas na Twitteru
www.twitter.com/sensoryguru

Gledajte naše videe na YouTube-u
www.youtube.com/sensorygurutube