



AZAHAR



GUÍA DE LA APLICACIÓN INFORMÁTICA PARA EL TUTOR

Aplicaciones incluidas: HOLA, MENSAJES, GUÍA PERSONAL, MÚSICA Y TIC-TAC

▪ Índice

1.	Presentación de Azahar	7
2.	Instalación de azahar	10
	Instalación de en dispositivos portátiles	11
	Instalación en un teléfono móvil	13
3.	Aplicación «tutor»	13
	Introducción	13
	Pantalla inicial de la aplicación Tutor y sus opciones	14
	Ajustes	15
4.	Eventos en azahar	27
5.	Imágenes multimedia: imágenes, sonidos, textos y categorías	30
	Características de una imagen multimedia	31
	Sustituir una imagen multimedia	34
	Introducir una imagen multimedia	38
	Editar una imagen multimedia	39
6.	Personalización de las aplicaciones	41
	MÚSICA:	41
	Pestaña menú	42
	Pestaña cantantes	43
	Pestaña Canciones	45

HOLA	46
Pestaña menú.....	46
Pestaña categorías.....	48
Pestaña pictogramas para comunicar.....	49
Pestaña construcción de frases	50
MENSAJES (SMS)	52
Pestaña menú.....	52
Pestaña Buzón	53
Pestaña Construir frase	54
pestaña contactos	55
GUÍA PERSONAL.....	55
Pestaña menú.....	56
Pestaña secciones	57
Pestaña cosas sobre mí	58
TIC-TAC.....	60
Pestaña menú.....	61
Relojes de arena	63
Relojes circulares	67
Relojes de barra.....	69
ALARMAS.....	72
Pestaña lista de alarmas.....	72
Pestaña editar alarmas.....	73

FOTOS.....	78
Pestaña menú.....	78
Pestaña álbum de fotos y/o fotos.....	79
Pestaña cámara.....	80
RADIO.....	81
Pestaña menú.....	81
Pestaña radio.....	82
MIS COSAS.....	82
Pestaña menú.....	83
Pestaña categorías.....	84
Pestaña aplicaciones.....	85
VÍDEOS.....	88
Pestaña menú.....	88
Pestaña lista de vídeos.....	89
Pestaña vídeo.....	90
Pestaña reproductor.....	90
Pestaña grabador.....	91
7. Recomendaciones:.....	91
8. Bibliografía.....	92
9. Créditos.....	93

Reservados todos los derechos. El contenido de esta obra está protegido por la Ley que establece penas de prisión y/o multas, además de las correspondientes indemnizaciones por daños y perjuicios, para quienes plagieren, en todo o en parte, una obra literaria, artística o científica, o su transformación, interpretación o ejecución artística. Con el fin de dar la mayor difusión posible a esta obra, se autoriza su copia, distribución, comunicación y envío digital, siempre que no se altere su contenido y se indique correctamente la autoría de la misma. Para traducciones a otros idiomas se deberá contar con autorización expresa de la Fundación Orange y de la Universidad de Valencia.

1. PRESENTACIÓN DE AZAHAR

Azahar es una plataforma que permite el uso de aplicaciones informáticas sobre teléfonos móviles y dispositivos portátiles. Está dirigida al colectivo de personas con TEA (Trastornos del Espectro del Autismo) y/o Discapacidad Intelectual. No obstante, puede ser útil para otras personas que encuentren dificultades para acceder a los dispositivos convencionales y/o que tengan necesidades de apoyo.

Las aplicaciones disponibles son diez:



MÚSICA. Diseñada para facilitar el acceso y el manejo de la música a quienes puedan tener dificultades con los reproductores de música convencionales.



HOLA. Comunicador diseñado para ser utilizado por personas que estén aprendiendo o hayan aprendido a comunicarse apoyándose en imágenes.



MENSAJES. Sirve para enviar pictogramas o secuencias de pictogramas entre diferentes teléfonos.



GUÍA PERSONAL. Diseñada para que la persona pueda comunicar información personal a los que le rodean.



TIC-TAC. Diseñada para facilitar la comprensión y el manejo del concepto de tiempo.



MIS COSAS. Permite incorporar aplicaciones o direcciones web externas de fácil acceso para el usuario. Por ejemplo, acceder de manera sencilla a un documento Word, un archivo en Power point o cualquier otras aplicación o programa que el usuario utiliza.



INTERNET RADIO. Diseñada para que la persona pueda escuchar sus emisoras preferidas a través de Internet.



ALARMAS: permite programar alarmas de aviso para recordar cualquier actividad o acontecimiento que deba realizarse. Por ejemplo: una alarma como despertador, aviso para realizar una actividad, tomar medicación, etc.



FOTOS: Diseñada para facilitar el acceso y realización de fotografías. Permite acceder a la cámara de fotos del dispositivo y/o incorporar álbumes de fotos, por ejemplo las fotos de un viaje que se ha realizado.



VIDEOS: Diseñada para facilitar el acceso y realización de vídeos. Permite acceder a la cámara de vídeo del dispositivo para grabar vídeos de manera sencilla y/o acceder a una lista de vídeos preferidos.

Para conocer en profundidad estas aplicaciones y conocer sus recomendaciones educativas de cada una de ellas, resulta fundamental la lectura de las **Guías Pedagógicas** de cada aplicación, disponibles en el portal de Azahar.

Cuando descargue Azahar, cada una de las aplicaciones contienen ejemplos prácticos que le pueden servir de guía para comprender Azahar y personalizar cada aplicación de acuerdo a las necesidades de la persona.

2. INSTALACIÓN DE AZAHAR

■ INSTALACIÓN DE AZAHAR Y DEL CONJUNTO DE APLICACIONES

Azahar es una plataforma de aplicaciones, los pasos a seguir para instalarlo en el dispositivo portátil son muy sencillos, únicamente es necesario instalar la plataforma a través de un sencillo instalador.

Aunque en Azahar hay 10 aplicaciones, una vez instalado se puede decidir cuál de estas aplicaciones pueden ser usadas por el usuario final, así como el aspecto y su complejidad. Para descargar la plataforma es necesario conocer el sistema operativo que tiene. En función del dispositivo, los sistemas operativos soportados son:

- Ordenador portátil (incluyendo Tablets PC ó UMPCs)
 - Windows XP.
 - Windows Vista.
 - Windows 7.

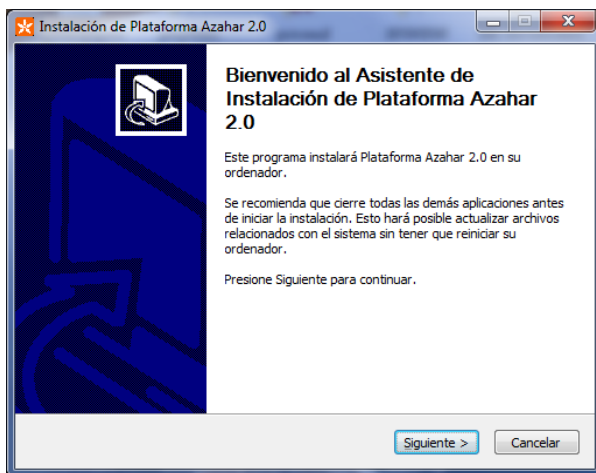
- Teléfono móvil o PDA
 - Windows Mobile 5 y 6.

En la página web de azahar, se puede descargar el instalador correspondiente a cada sistema operativo. Resumiendo, los pasos a realizar para instalarse Azahar serían:

1. Descargarse el instalador de la plataforma, para el sistema operativo adecuado (Windows o Windows Mobile).
2. Ejecutar este instalador. Si el proceso ha ido bien se tendrá la plataforma instalada.
3. Ejecutar la aplicación «Tutor» de azahar y configurar las aplicaciones.

A continuación exponemos con más detalle los pasos de la instalación de la plataforma, tanto para ordenador portátil como para teléfono móvil.

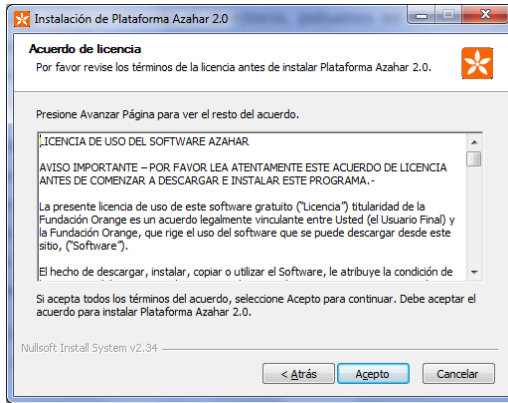
■ INSTALACIÓN DE EN DISPOSITIVOS PORTÁTILES



Una vez descargado el archivo ejecutable del instalador de la plataforma, se ejecuta haciendo doble click sobre él. Al hacerlo aparece una ventana informando al usuario de que se va a proceder a instalar Azahar en su ordenador.

Aceptamos y pasamos a la siguiente pantalla de instalación pulsando el botón de «Siguiete». Al pulsar vemos que en la nueva ventana se nos pide que indiquemos el directorio donde se va a instalar el proyecto. Por defecto, este directorio es C:\Archivos de Programa\Azahar, pero podemos especificar el que deseemos.

Una vez especificado el directorio, pulsamos en el botón «Siguiete» para pasar a la siguiente fase de la instalación. Al hacerlo se muestra una ventana donde se nos pide que aceptemos las condiciones legales de la instalación.



Al aceptar comenzará a instalar Azahar en el ordenador. Este proceso puede durar unos segundos en función de las prestaciones de su equipo, cuando termine, aparecerá una ventana indicando que el proceso ha terminado.

Una vez instalado aparecerá un grupo de programas accesible desde el botón «Inicio», en el caso de sistemas operativos Windows, así como unos accesos directos en su escritorio, uno para la aplicación «Azahar» y otro para la aplicación «Tutor». Lo primero que hay que realizar es ejecutar la aplicación tutor y añadir nuevas aplicaciones, de otra forma azahar no tendrá ninguna aplicación y por lo tanto no estará lista para que la utilice el usuario.

A lo largo de esta guía utilizaremos el término 'usuario' para referirnos a la persona con necesidades de apoyo a quien va dirigida esta aplicación (personas con autismo, discapacidad intelectual, etc.). Por otro lado, utilizaremos el término 'tutor' para referirnos a los profesionales, familiares o amigos que asuman la función de preparar las aplicaciones para que pueda ser utilizado por la persona con necesidades de apoyo. Adicionalmente, la aplicación informática que permite configurar las aplicaciones de Azahar para que después las pueda utilizar el usuario, también se denomina Aplicación «Tutor».

■ **INSTALACIÓN EN UN TELÉFONO MÓVIL**

Para instalar Azahar en un teléfono móvil hay que descargarse el instalador para el sistema operativo Windows Mobile, que es el único sistema para teléfonos, por el momento, soportados por azahar.

Este instalador es un archivo .CAB que hay que copiar al teléfono móvil. Una vez copiado, la instalación es muy sencilla, sólo hay que hacer doble click sobre este instalador y automáticamente se instala en el dispositivo móvil creándose en el directorio raíz o principal la carpeta azahar. En el interior de esta carpeta está la aplicación de «Azahar» y la aplicación «Tutor». El siguiente paso que hay que dar es ejecutar la aplicación tutor y configurar las aplicaciones deseadas.

3. APLICACIÓN «TUTOR»

■ **INTRODUCCIÓN**

La aplicación «Tutor» es una herramienta que permite gestionar y personalizar todas las cuestiones referentes a cada una de las aplicaciones de Azahar. Esta aplicación permite personalizar al máximo la aplicación o aplicaciones que posteriormente utilice el usuario de Azahar. Por eso, el tutor/a debe considerar al máximo las características y necesidades de la persona que lo utilizará. Sobre todo, en cuanto a sus gustos, preferencias, necesidades sensoriales y perfil cognitivo. Así, el tutor podrá configurar, como explicaremos más adelante, el nivel

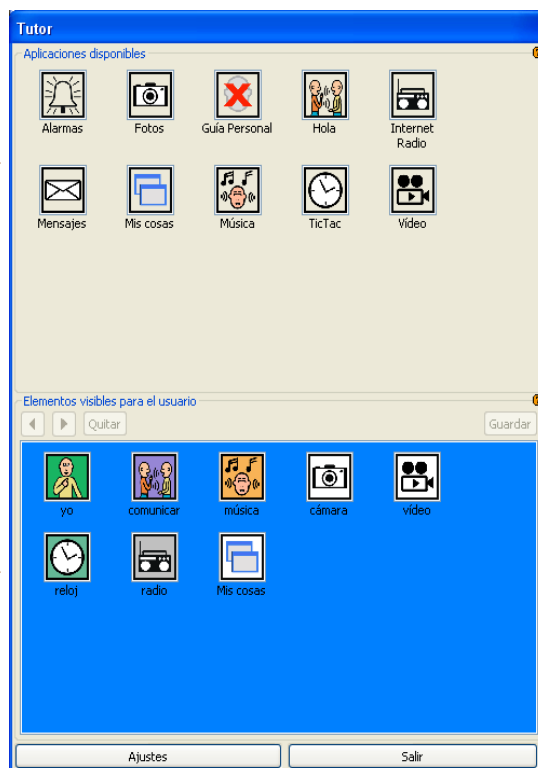
de complejidad de cada aplicación para que resulte más o menos difícil de utilizar para la persona.

■ PANTALLA INICIAL DE LA APLICACIÓN TUTOR Y SUS OPCIONES

Una vez descargada la aplicación tutor la primera pantalla que visualizamos es:

Aplicaciones: Pulse en un icono para configurar una aplicación en concreto. Cada uno de los iconos va acompañado del nombre de la aplicación. Estos iconos no se pueden modificar y sirven como referencia en todo momento para el tutor.

Iconos que aparecerán en la pantalla principal de «Azahar». Puede elegir el orden utilizando las flechas o eliminarlos con "quitar". Recuerde pulsar en 'guardar' cuando haya realizado los cambios.



Además de las dos secciones que se acaban de describir, existen otros elementos en esta pantalla principal que son:

SALIR. Permite cerrar la aplicación tutor.

AJUSTES. Permite personalizar diferentes aspectos a nivel general para todas las aplicaciones de Azahar. Los aspectos a configurar son:

Ajustes

Navegación ?

Navegación

Opciones de texto ?

Opciones de texto

Avisos ?

Avisos

Configuración ?

Importar Exportar

Pantalla inicial de Azahar ?

Color de fondo

Color de selección ?

Color de fondo

Mostrar imagen para elegir ?

Si No

Guardar Cancelar

Navegación

Configure la navegación

Usar guía de pasos

Si No

Activar 'Navegación por pasos guía'

Si No


Activar 'Transiciones'

Si No


Activar 'Salto a pantalla inicial'

Si No

Mostrar 'Botón pantalla inicial'

 Si No

Mostrar 'Botón atrás'

 Si No

Aceptar Cancelar

Las opciones de navegación no son compatibles unas con otras por motivos pedagógicos y técnicos. Por ello, según vaya activando o desactivando opciones, se irán iluminando nuevas opciones que puede ir configurando. Por ejemplo, si desactiva la opción 'pasos guía', se le activará la opción del botón de pantalla inicial y el botón de atrás.

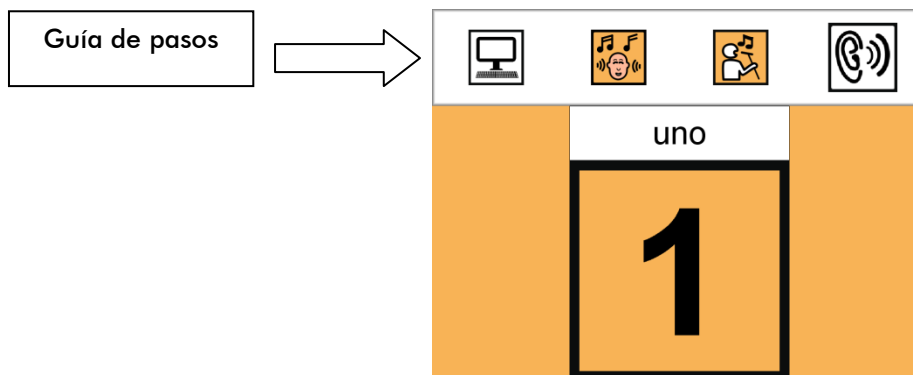
Las opciones que puede configurar en 'Navegación' son las siguientes:

- **Usar guía de pasos:** Elija si desea que aparezcan o no en Azahar.

La guía de pasos son apoyos visuales que acompañan el proceso que se sigue desde la pantalla inicial de Azahar hasta el último paso de la aplicación en concreto. Estos apoyos visuales o serie "paso a paso" están inspirados en algunas estrategias utilizadas en el Programa TEACCH (Mesibov, G.; Howley, M., 2009). Cada una de las aplicaciones de Azahar se acompaña de una serie de pasos en la parte superior de la pantalla, que informa sobre el proceso que se sigue desde que el usuario se encuentra en la

pantalla inicial hasta que llega a reproducir la aplicación. Mediante un icono de 'último paso' se indica al usuario que ha llegado al final del proceso de la aplicación.

Ejemplo pasos estructurados en la opción más compleja de la aplicación música:



- **Activar navegación por pasos guía:** Si activa esta opción, los 'pasos guía' que acompañan el proceso de navegación de Azahar, estarán activados de manera que el usuario pulsando sobre uno de ellos, puede ir a la pantalla al que el paso hace referencia. Por ejemplo, en la aplicación MÚSICA si el primer paso es 'pantalla inicial', el segundo 'elegir cantante', el tercero 'elegir canción' y el cuarto 'escuchar canción', si el usuario pulsa por ejemplo en el segundo paso 'elegir cantante', Azahar lleva a la pantalla donde puede elegir de nuevo entre diferentes cantantes. Esta estrategia pretende facilitar al usuario la navegación por las diferentes pantallas de Azahar. No obstante, active únicamente la opción si lo considera útil y comprensible para el usuario.

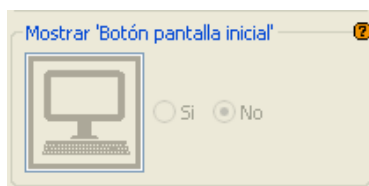
- **Activar transiciones:** La transición es una estrategia en Azahar que consiste en que el elemento que se pulsa se agranda paulatinamente hasta ocupar la pantalla completa, para posteriormente ir a la parte inferior de la pantalla. Activar las transiciones permite facilitar la comprensión al usuario sobre el

proceso que se está siguiendo en la aplicación. No obstante, su utilización hace más lenta la navegación por Azahar.

- **Activar salto a pantalla inicial:** Esta opción consiste en ir de manera directa a la pantalla inicial desde el último paso de la aplicación. Esta estrategia

pretende hacer más ágil la navegación en Azahar. Si activa esta opción, el usuario cuando esté en el último paso de la aplicación, por ejemplo escuchando una canción, al pulsar sobre la pantalla, volverá de manera directa a la pantalla de inicio de Azahar, sin deshacer la secuencia pasando por pasos intermedios y sin transiciones.

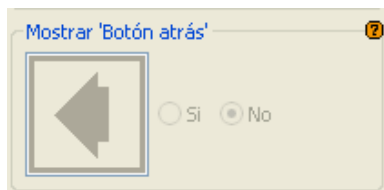
- **Mostrar botón pantalla inicial:** Si activa esta opción aparecerá un



elemento en la parte superior de la pantalla, tal como se muestra en la imagen adjunta. Este botón permite volver directamente a la pantalla de inicio de Azahar cuando se pulsa sobre él, independientemente donde el usuario se encuentre en la aplicación. De

esta manera, la persona puede volver a la pantalla inicial de una manera comprensible y de forma directa.

- **Mostrar Botón atrás:** Si activa esta opción, aparecerá un botón en la parte superior de la pantalla de Azahar, el cual permite,



cuando se pulsa, ir a la pantalla anterior en la que se ha estado. Por ejemplo, si se está escuchando una canción, pulsando en el botón atrás, el usuario accede a la pantalla anterior donde se podría elegir

de nuevo otra canción. El paso es representado por una imagen de una flecha y está pensada para hacer más ágil la navegación por las diferentes pantallas de Azahar.

Opciones de texto

- **Texto en general:** Permite seleccionar entre varias opciones del texto que acompaña a las imágenes de Azahar. Puede elegir entre si desea texto o no, si lo desea arriba o abajo y otras opciones como elegir entre mayúsculas, minúsculas o texto libre (mezcla entre mayúsculas y minúsculas).
- **Texto en navegación:** Permite elegir entre diferentes opciones que acompaña al texto de los botones que permiten navegar por Azahar. Por ejemplo, si ha incorporado el botón de inicio, puede elegir aquí si desea que el texto acompañe o no a esta imagen, y otras opciones como si lo desea arriba o abajo, en mayúsculas/minúsculas o texto libre.



Avisos

Avisos

Avisos Sms Alarmas

Para todas las aplicaciones

Sin interrupciones ⓘ

Respuesta automática ⓘ

Respuesta manual ⓘ

Personalizado

Menú Inicial	Respuesta automática
Avisos	Sin interrupciones
Música	Respuesta manual
Mis cosas	Sin interrupciones
Mensajes	Sin interrupciones
Internet Radio	Respuesta manual
Alarmas	Sin interrupciones
Guía Personal	Respuesta automática
Fotos	Sin interrupciones
TicTac	Sin interrupciones
Vídeo	Sin interrupciones
Hola	Sin interrupciones

Guardar Cancelar

Los avisos se refieren a que mientras se está utilizando cualquier aplicación puede ocurrir, al mismo tiempo, una interrupción. Por ejemplo, se está escuchando música y entra sms o una alarma. En principio, la opción activada en Azahar, u opción por defecto, es 'respuesta manual'. Esto significa que si utiliza Azahar y ha programado una alarma o se recibe un mensaje, este evento interrumpirá la aplicación o lo que esté haciendo. Para saber más sobre este tipo de opción de 'respuesta manual' siga leyendo.

Las opciones de los avisos serán aplicadas a todas las aplicaciones de Azahar si las activa. Existe también la opción de activar la opción 'configuración personalizada' con la que puede personalizar los avisos dependiendo de las aplicaciones.

- *Sin interrupciones:* Si activa esta opción, no habrá interrupciones (mensajes o alarmas) mientras se está utilizando una aplicación o se está en la pantalla inicial de Azahar. No obstante, quedará la notificación de este

evento en la pantalla inicial mediante un icono al que se puede acceder para consultar el aviso o los avisos que han ocurrido mientras se estaba en otras aplicaciones de Azahar o en pantalla de inicio. Para saber más sobre esta temática consulte el apartado ´avisos´ en este mismo manual.

- *Respuesta automática:* Si activa esta opción, el evento (sms o alarma) aparece en pantalla y el acceso se realiza de manera automática cuando el usuario pulsa sobre la pantalla. Una vez atendido el evento, la aplicación vuelve al momento que se estaba utilizando, excepto en la aplicación de relojes, en donde el reloj sigue su curso, permitiendo no obstante a la persona visualizar el reloj acabado en el caso de que haya acabado el tiempo.

Ejemplo de mensaje recibido con respuesta automática:



Respuesta manual: Si activa esta opción, el evento sms o alarma, aparece en pantalla de manera que la persona puede decidir si quiere o no consultarlo mediante una interfaz como la siguiente.

Ejemplo de alarma con mensaje manual.



Una vez atendido el evento, la aplicación vuelve al momento en el que se estaba utilizando. En el caso en que el usuario elija que no desea consultar el evento que le está llegando, por ejemplo porque no desea interrumpir lo que estaba haciendo en ese momento, el evento queda guardado dentro de un icono llamado 'avisos' al que se puede acceder desde la pantalla inicial.

- *Personalizado:* Permite personalizar el tipo de comportamiento de Azahar respecto al evento (mensaje o alarma) de acuerdo a cada aplicación. Por ejemplo, puede interesar poner que en las aplicaciones de MÚSICA, RADIO, VÍDEOS Y FOTOS la respuesta sea manual, y sin embargo que no hayan interrupciones en la aplicación HOLA Y MIS COSAS. La personalización y las opciones son muy diversas y por tanto irán en función de las necesidades de la persona que va a utilizar Azahar.

Configuración



Otra opción en ajustes es poder exportar la configuración actual de Azahar, de forma que se permita importarla en otro dispositivo donde esté instalado. Por ejemplo, tiene ya configurado Azahar en el ordenador pero desea que esta configuración aparezca igual en otro dispositivo nuevo que va a utilizar la persona. Con esto se consigue que el usuario pueda trabajar en distintos dispositivos con su configuración personalizada.

Para Exportar e Importar una configuración debe seguir el siguiente procedimiento:

- Seleccione 'Exportar', con lo que se abrirá una ventana en la que deberá indicar el nombre del archivo 'por ejemplo, configuración de Ana'. Elija a continuación donde desea ubicar esta configuración, por ejemplo, 'USB externo' si desea llevarse la configuración. Si lo que desea es realizar una copia de seguridad, elija donde quiere guardarlo en el mismo dispositivo.

Desde el dispositivo u ordenador nuevo que desea importar la configuración, donde debe tener instalado Azahar, pulse en 'importar', seleccione la

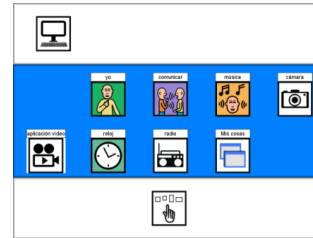
configuración guardada, siguiendo el ejemplo anterior, buscaría su ubicación en el dispositivo USB. Cuando pulse aceptar, la nueva configuración quedará guardada en el dispositivo nuevo que desea utilizar.

Color de fondo de la pantalla inicial de Azahar

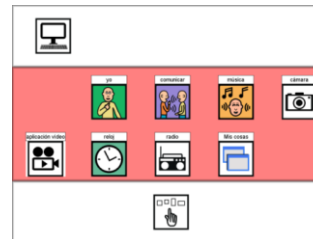
Existe la posibilidad de escoger el color de fondo de la pantalla principal de Azahar. El color de fondo puede ser elegido por ejemplo, de acuerdo a los gustos preferidos de la persona que utilizará Azahar. Aparecen a continuación dos ejemplos en Azahar con colores diferentes en pantalla inicial:



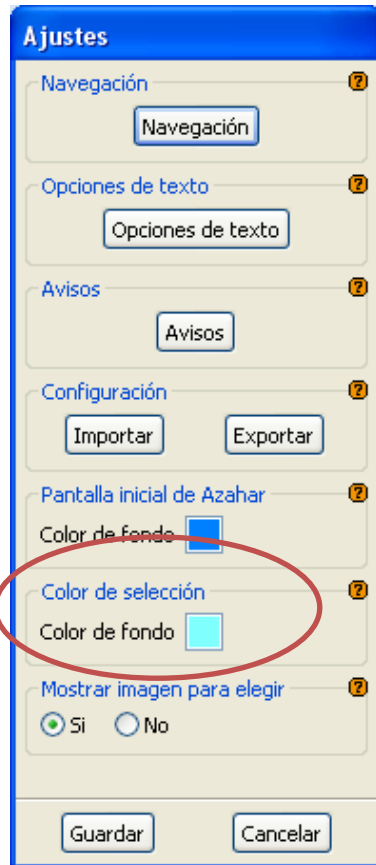
Ejemplo en pantalla inicial con color de fondo azul



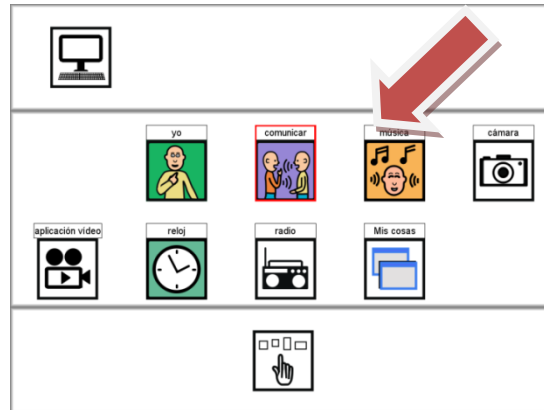
Ejemplo en pantalla inicial con color de fondo rojo



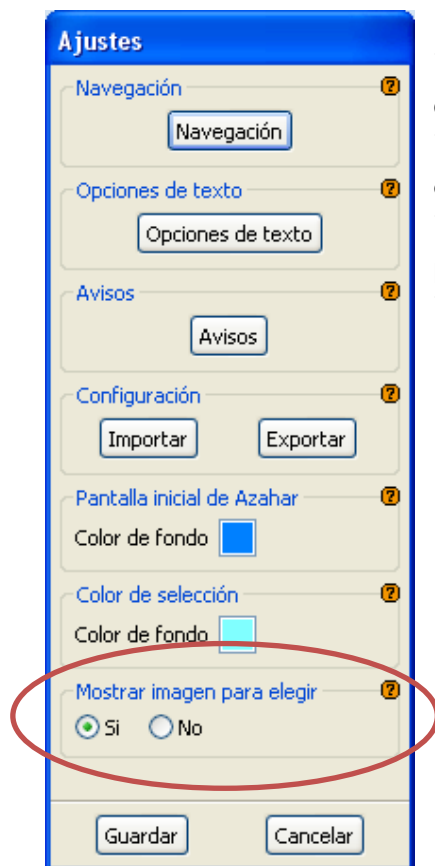
Color de selección



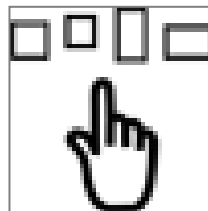
El Color de selección de un icono se refiere al color del marco que se utilizará para remarcar el elemento o icono seleccionado. Esta estrategia está incorporada en Azahar para facilitar la comprensión del usuario. Ejemplo de marco de selección de un icono:



Mostrar imagen para elegir



Inspirándonos en el programa TEACCH, hemos incorporado un icono de elección (presente siempre que el usuario pueda elegir). Esta estrategia es incorporada en Azahar para que el usuario pueda comprender que debe elegir uno de los elementos o iconos que se encuentra arriba. La imagen que se propone es la siguiente, aunque puede eliminar este icono si lo desea.



4. EVENTOS EN AZAHAR

Se entienden como 'eventos' los mensajes o alarmas que pueden suceder en Azahar mientras se está utilizando alguna aplicación o se está en la pantalla inicial. Por ejemplo, se tiene una alarma programada a las 18:00 de la tarde y al mismo tiempo, el usuario está escuchando la radio o simplemente está en la pantalla principal.

Para evitar posibles conflictos, dificultades de comprensión y aminorar los efectos que puede ocasionar el hecho de poder atender a dos funciones a la vez, se han desarrollado ciertas estrategias en relación a los eventos.

Existen diferentes modalidades sobre el comportamiento que sigue Azahar ante un mensaje o una alarma. Estas modalidades, explicadas en este mismo manual en el apartado anterior, son: sin interrupciones, respuesta automática, respuesta manual, opción personalizada. Estas modalidades permiten adaptar el comportamiento de Azahar cuando llega un mensaje o una alarma.

Cuando la modalidad escogida permite que pueda ser consultado un mensaje o una alarma, Azahar pausa la aplicación en curso, por ejemplo la música que está escuchando la persona en el momento, a fin de que no haya confusiones. Existe una excepción con la aplicación TIC-TAC, pues aquí el reloj que está en marcha sigue su curso. No obstante, en este caso en concreto se ha establecido un tiempo prudencial de 'reloj acabado' a fin de que el usuario pueda visualizar, una vez ya ha consultado un sms o una alarma, el reloj terminado, en el caso de que el tiempo haya transcurrido.

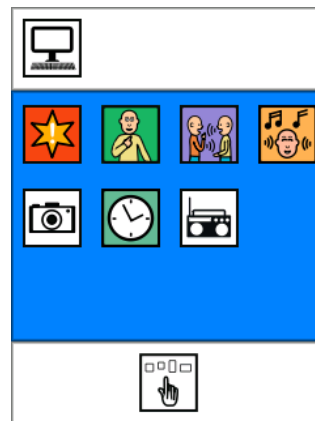
Cuando las modalidades escogidas no permiten que en Azahar pueda entrar una alarma o mensaje, el usuario sigue utilizando cualquier aplicación o estando en pantalla inicial, sin interrupción. Sin embargo, los eventos quedan guardados en un icono llamado ´eventos´ especialmente diseñado a tal fin y que aparece en la pantalla inicial de Azahar.

Imagen que representa eventos



Este icono de eventos tiene un lugar determinado en la pantalla inicial de Azahar, especialmente destinado para ello. Se trata del primer espacio arriba a la izquierda de la pantalla. Lugar que en un comienzo está ´vacío´ en la pantalla inicial, hasta que no suceda ningún evento. Una vez consultados todos los eventos, el evento (alarma o sms) desaparece y por tanto también lo hace el icono de evento. Si por el contrario, aún está visible en la pantalla inicial, significa que aún quedan eventos por consultar.

Imagen de eventos en la pantalla inicial de Azahar



Esta estrategia está especialmente pensada para las personas con autismo y/o discapacidad intelectual que pueden presentar dificultades ante el cambio de una actividad a otra, por ejemplo, la persona está escuchando la radio, y le resulta complejo atender al mismo tiempo un mensaje recibido. Como se decía antes, la aplicación que se está utilizando se interrumpe, siguiendo el ejemplo, radio se pausaría, y esto puede permitir que poco a poco, la persona pueda ir acostumbrándose a nuevas modalidades para atender a los eventos.

Dentro del icono de eventos pueden haber sucedido, una alarma o un mensaje recibido. A continuación se muestran las imágenes que utiliza Azahar para tal fin:



*Icono de alarma pasada
o alarma pendiente de
consultar*



*Icono de mensaje
recibido o mensaje
pendiente de consultar*



En ambos casos, estos eventos quedarán almacenados en icono de eventos hasta que sean consultados, una vez consultados, desaparecerán como eventos para evitar el almacenaje excesivo de sms o alarmas.

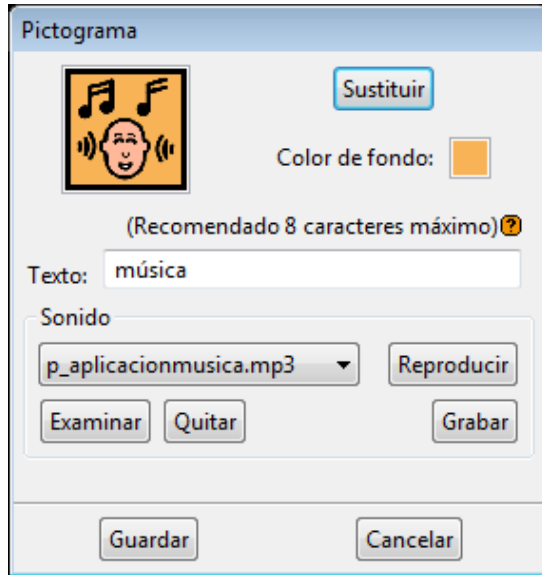
Si desea cambiar las imágenes de alarma pasada o sms recibido, puede hacerlo desde 'Ajustes' - 'avisos' - pestaña 'sms' o 'alarmas'.

5. IMÁGENES MULTIMEDIA: IMÁGENES, SONIDOS, TEXTOS Y CATEGORÍAS

Todas las aplicaciones de azahar están diseñadas para que el usuario pueda manejar uno o varios tipos de elementos. Por ejemplo, la aplicación de Música mantiene canciones y cantantes, la aplicación Tictac permite usar relojes, etc. Desde el tutor se puede asociar a cada uno de estos elementos una «Imagen Multimedia». Esta imagen se visualizará en la pantalla de azahar y representa visualmente al elemento, ya sea una canción, un cantante, un reloj, etc.

La aplicación «tutor» de azahar ofrece un gran número de Imágenes Multimedia con sonidos asociados de libre uso. Lógicamente, también se permite la creación de nuevas Imágenes Multimedia que lleven asociadas las imágenes del usuario y nuevos sonidos creados con un micrófono.

CARACTERÍSTICAS DE UNA IMAGEN MULTIMEDIA



Una Imagen multimedia es una estructura compleja que consta de los siguientes atributos:

- Un pictograma o icono representativo de la función de la imagen multimedia que lo contiene.
- Un color de fondo de la imagen que puede elegir el tutor.
- Un texto, que acompaña a la imagen de Azahar.
- Un sonido.
- Una categoría o varias.

Cuando introduzca una imagen multimedia personalizada recuerde que es aconsejable que defina estas características dentro de la imagen.

Vamos a ver cada uno de estos atributos y sus implicaciones:

IMAGEN

Azahar permite cambiar y exportar imágenes propias de una manera muy sencilla. Para conocer cómo hacerlo, lea los apartados posteriores en esta misma guía sobre cómo ‘cambiar una imagen’ y como ‘introducir una imagen’.

COLOR DE FONDO DEL ICONO

Es posible cambiar el color de fondo del icono. Puede ser útil, poner el mismo color de fondo a las imágenes que se van a utilizar en una aplicación. Por ejemplo, el mismo color para todas las imágenes que vayan a utilizarse en el comunicador. El tutor debe tener en cuenta que únicamente podrá cambiar el color de fondo de aquellas imágenes que están incluidas por defecto en Azahar, o de aquellas imágenes que introduzca que sean transparentes o sin fondo. En el resto de imágenes se podrá determinar el color del borde.

El color elegido tiene grandes repercusiones en la aplicación ya que también pasa a ser el color de fondo de la pantalla, una vez se accede a la aplicación. Así por ejemplo, si elegimos el color de fondo del icono ‘me gusta’ en marrón, y dentro de éste existen diferentes pictogramas para elegir, el color de fondo de la pantalla (una vez hemos pulsado en el icono ‘me gusta’) será marrón. Esta estrategia se utiliza para facilitar la comprensión al usuario. De esta manera, cada icono de lanzamiento para una aplicación, puede ser de un color determinado, por ejemplo música en rojo, el comunicador en marrón, el tic-tac en verde, etc. una vez pulsamos el icono, la pantalla de fondo de la aplicación sigue manteniendo el color de fondo del icono de la aplicación, de manera que el usuario pueda comprender fácilmente que se encuentra dentro de cierta aplicación asociándolo al color de fondo del icono que acaba de pulsar. Recuerde que si desea cambiar el color de fondo de un icono deberá entrar en la pestaña «galería» de cualquiera de la aplicaciones, pulsar en «ver imágenes», seleccionar el icono que deseamos cambiar, pulsar en «modificar» y elegir aquí el color deseado.

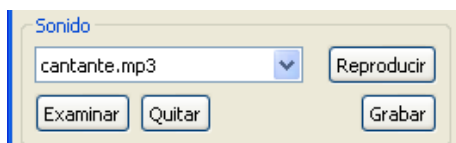
TEXTO DE LA IMAGEN

Escriba el texto que desea que acompañe a una imagen en Azahar. Tenga en cuenta que este texto debe estar de acuerdo a las características del usuario. Tiene la posibilidad, dentro de ajustes generales, de elegir entre diferentes opciones de texto (arriba/abajo, mayúsculas/minúsculas, etc.).

SONIDO

Cada imagen tiene asociado un sonido. Por ejemplo, si asociamos a una imagen de un cantante un sonido que diga "Los Secretos", cada vez que se pulse sobre ese cantante en azahar se reproducirá dicho sonido.

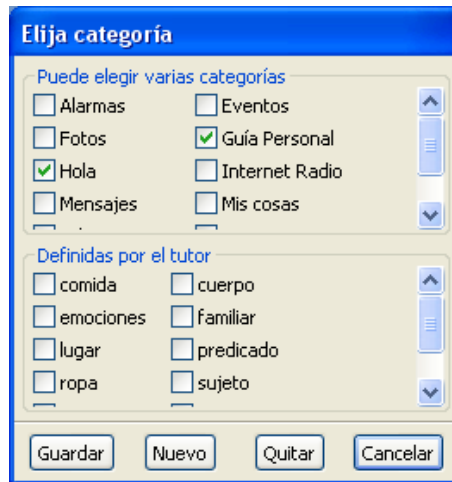
Tiene la posibilidad de grabar sonidos desde Azahar. Para ello, pulse en 'examinar'. Si lo que desea es grabar un sonido nuevo pulse en 'grabar'. Recuerde reproducir el sonido para comprobar que se ha grabado correctamente.



CATEGORÍAS

Cada imagen multimedia en Azahar pertenece a una categoría o a varias. Existen unas categorías marcadas por defecto para las imágenes multimedia que se ofrecen desde Azahar, pero puede cambiarlas si lo desea.

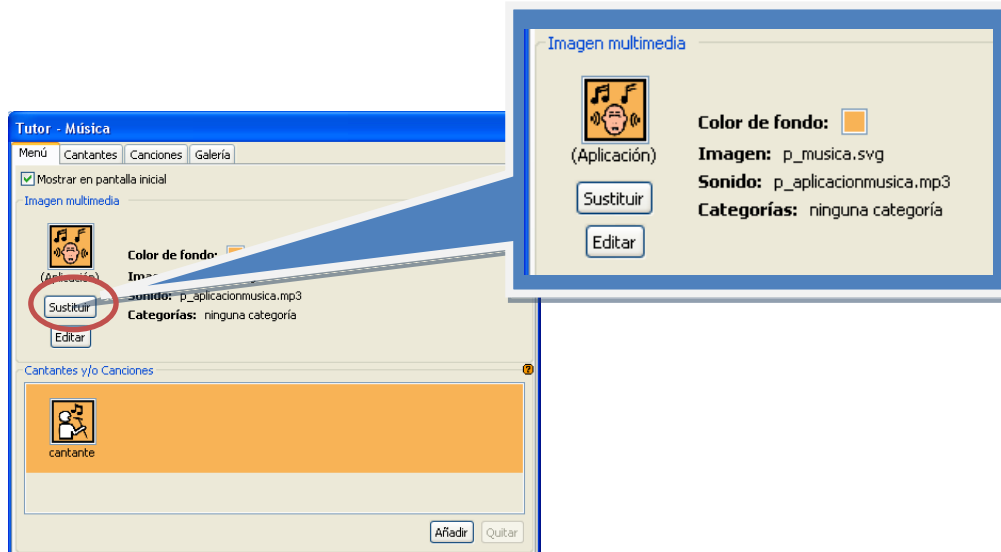
Para especificar la categoría con la que está asociado hay que hacer click en el botón «Categoría». Al hacerlo se muestra la ventana de modificación de categoría, cuya imagen se muestra en la siguiente figura.



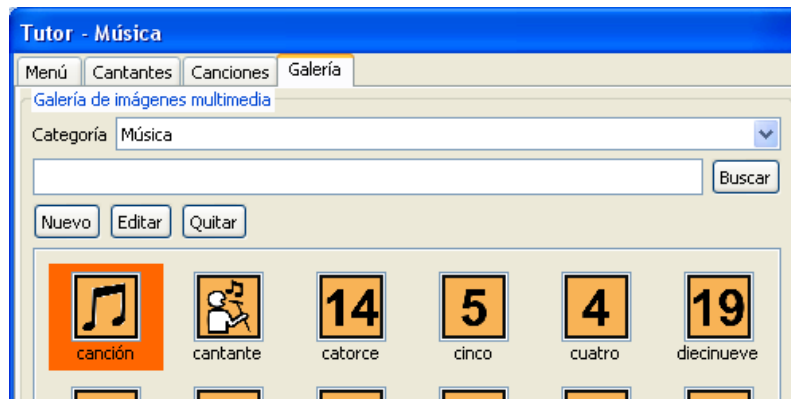
Haciendo click sobre las categorías que se quieran asociar y a continuación pulsando el botón de «Guardar» se asocia las categorías seleccionadas a la Imagen Multimedia. Si quiere crear una nueva categoría pulse en Nuevo. Si desea quitar una categoría seleccione la categoría y clicke en 'Quitar'.

■ SUSTITUIR UNA IMAGEN MULTIMEDIA

Para sustituir o cambiar una imagen multimedia, por ejemplo porque desea incorporar una imagen que cree que la persona va a comprender mejor, pulse en cambiar debajo de la imagen, como se muestra en el ejemplo de la aplicación música de la figura siguiente:

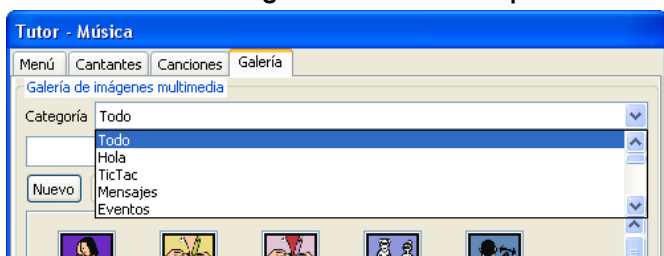


Como se aprecia en la figura anterior, aparece una imagen y un botón rodeados por un recuadro con el título «Imagen Multimedia». Si pulsamos en el botón «Sustituir» se mostrará una ventana, tal y como aparece en la siguiente figura, con todas las imágenes Multimedia disponibles.



En esta ventana aparecen las imágenes que se ofrecen inicialmente por la aplicación, así como las que haya creado el usuario. Para elegir la Imagen Multimedia que se quiere asociar al cantante, únicamente habría que hacer click sobre la imagen que lo representa y pulsar el botón «Seleccionar», que está en la zona inferior derecha de la ventana. Si no se quiere asociar nada y se desea cerrar la ventana, se puede pulsar el botón «Cancelar», que también está en la zona inferior derecha.

Para que sea más sencilla la tarea de localizar una Imagen Multimedia, se estructuran en categorías. Para ver aquellos de una categoría determinada sólo hay



que activar la categoría a través del desplegable que aparece en la parte superior de la ventana, tal y como se muestra en la siguiente figura.



También puede utilizar la técnica de búsqueda por palabra. Escriba el texto de la imagen que desea, haga click en buscar, y el sistema le llevará a la imagen deseada o que contenga los caracteres escritos. Sino encuentra la imagen deseada,

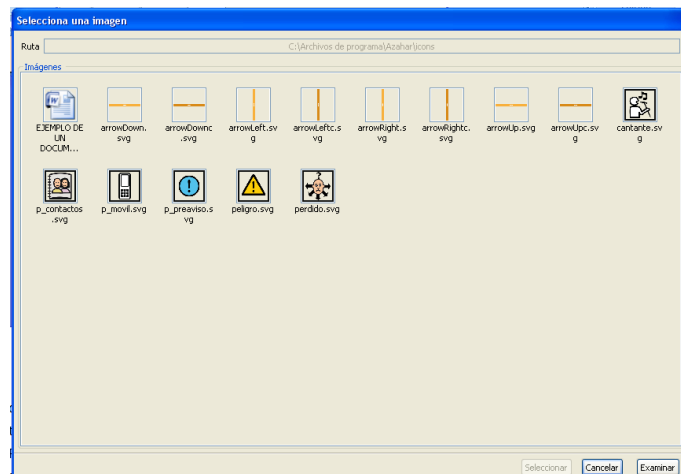
recuerde que puede incorporar imágenes propias.

Una vez encontrada la imagen deseada, clicar sobre ella y pulsar el botón “seleccionar”, de esta manera al volver a la ventana anterior aparecerá la imagen seleccionada.

Si continuamos el proceso de alta del cantante, en la aplicación música de azahar se mostrará la imagen seleccionada para representar al cantante, y cuando se haga click sobre ésta, se reproducirá el sonido asociado. No hay que olvidar que una Imagen Multimedia, además de la imagen, tiene un sonido, un color de fondo y un texto. En el proceso de asociación sólo vemos la imagen, pero este proceso asume que previamente se ha creado la Imagen Multimedia y se han definido todos sus atributos (imagen, sonido, color y texto), y que se usarán debidamente en la aplicación de azahar.

También es posible cambiar una imagen pulsando en 'sustituir' y después en 'Examinar'.

Piense que al darle a 'sustituir', la imagen que seleccione tiene asociados los atributos de la imagen que está cambiando, por ejemplo, el mismo sonido, etc.



■ INTRODUCIR UNA IMAGEN MULTIMEDIA

Si se quiere añadir una imagen al sistema hay que hacer click en el botón «Nuevo» y escoger un archivo del ordenador.



Una vez haya encontrado la imagen que desea incorporar, pulse en aceptar en la ventana de Windows e incorpore si lo desea los atributos a esta imagen (sonido, texto, etc.). Recuerde que si ahora no desea incorporar estos atributos, podrá hacerlo en el futuro seleccionando la imagen y pulsando en 'modificar'.

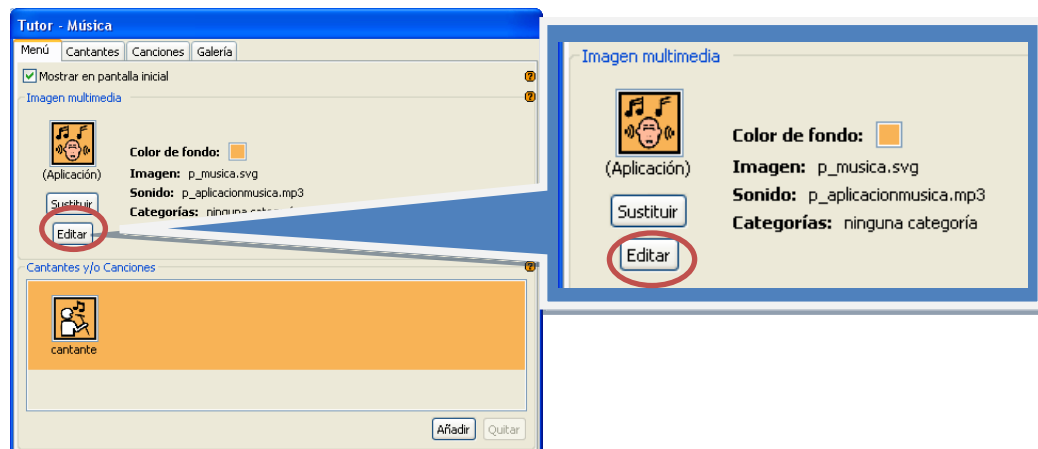
Los formatos de imagen admitidos son JPG, GIF, BMP y SVG. Los formatos de sonido admitidos son MP3 y WAV. Por cuestiones de eficiencia se recomienda el uso de los formatos JPG y GIF en las imágenes y MP3 en los sonidos.

Es importante tener en cuenta que las imágenes se introducen sin modificar el formato o tamaño. Esto es importante considerarlo en el caso de imágenes obtenidas de una cámara digital. Estas imágenes suelen tener una calidad muy alta, que no es apreciada en un dispositivo móvil, cuyo uso hace que la aplicación funcione más lenta. Por ello es aconsejable que se reduzca su tamaño.

■ EDITAR UNA IMAGEN MULTIMEDIA

Puede editar una imagen multimedia, lo que significa que puede modificar las características propias de una imagen tales como sonido, texto de la imagen, etc.

Para editar Imágenes Multimedia debe pulsar el botón 'editar' situado debajo de la imagen:



También puede editar una imagen, desde la pestaña 'Galería', presente en todas las aplicaciones:



Recuerde que dentro de cada imagen, puede editar los siguientes atributos:



- **Imagen:** Permite incorporar una imagen nueva. Pulse en sustituir.
- **Color de fondo:** Elija el color de fondo de la imagen. Tenga en cuenta que las imágenes exportadas fuera de Azahar, no permitirán el cambio de color de fondo total, únicamente parcial como podrá comprobar.

Introduzca imágenes transparentes si quiere que el efecto de cambio de color sea total.

- **Texto:** Permite modificar el texto asociado a la imagen. Tenga en cuenta que este texto acompañará a la imagen en Azahar, por lo que debe ir de acuerdo a las características de la persona.
- **Sonidos:** Gestión de los diferentes sonidos que se pueden asociar a un Imagen Multimedia.
- **Categorías:** Manejo de las categorías que estructuran las imágenes multimedia.

6. PERSONALIZACIÓN DE LAS APLICACIONES

Recomendamos la lectura complementaria de la Guía Pedagógica de cada aplicación, además de este apartado.

■ MÚSICA:



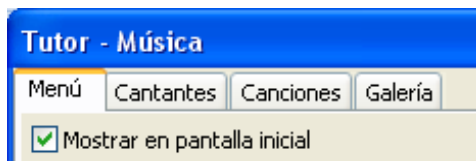
Para acceder a la aplicación música debe clicar en el icono que representa música en la pantalla principal de la aplicación tutor.

PESTAÑA MENÚ



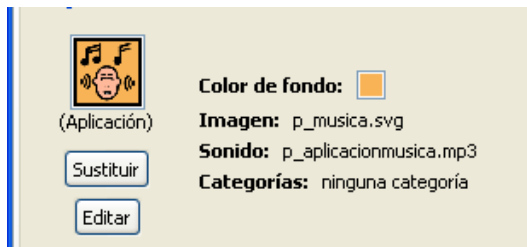
La pestaña «Menú» permite gestionar aspectos generales de la aplicación «Música» como el icono que representa la aplicación, y los accesos que encontrará el usuario si pulsa en este icono. Existe la posibilidad de asociar cantantes al icono con sus respectivas canciones y asociar directamente canciones sueltas al icono.

Vamos a ver cada una de las opciones de la pestaña «Menú»:

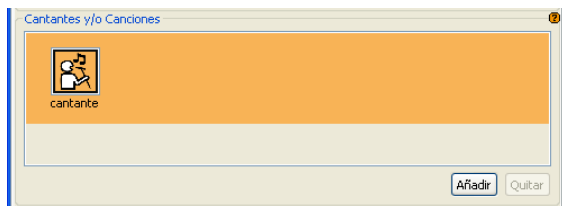


Cuando la opción «Mostrar en pantalla inicial» está activada, implica que el icono que representa Música se encontrará en la pantalla principal que verá el usuario con necesidades

de apoyo. Existe también la posibilidad de poner cantantes o canciones como accesos directos en la pantalla principal, utilizando las otras pestañas («Cantantes» o «Canciones»).



El icono que aparece en pantalla, representa la aplicación Música. Puede cambiar la imagen y las características de la imagen si lo desea.



La lista de cantantes o canciones asociadas se refiere a que tras apretar el usuario el icono de música verá los cantantes y/o canciones que usted añada a la lista. Para crear cantantes o canciones debe ir a las otras pestañas.

Aquí puede:

- *Asociar cantantes al icono de música.* Dentro de los cantantes deberá haber asociado previamente las canciones. No es necesario que añada las canciones en la lista de esta pantalla, ya que están asociados ya previamente a cantantes.
- *Asociar canciones al icono de música.* Utilice esta opción cuando quiera que dentro del icono de música aparezcan directamente el acceso a las canciones sin pasar por cantantes.

PESTAÑA CANTANTES

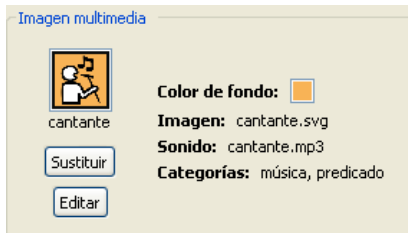


La pestaña «cantantes» permite crear y trabajar con los cantantes que queremos introducir en la aplicación música.

La opción «elegir cantante a configurar», permite seleccionar de la lista un cantante para trabajar. Si no tenemos cantantes creados, pulsar en nuevo.



Si se activa la opción «Mostrar en menú principal» significa que el cantante que tenemos seleccionado aparecerá en la pantalla del usuario.

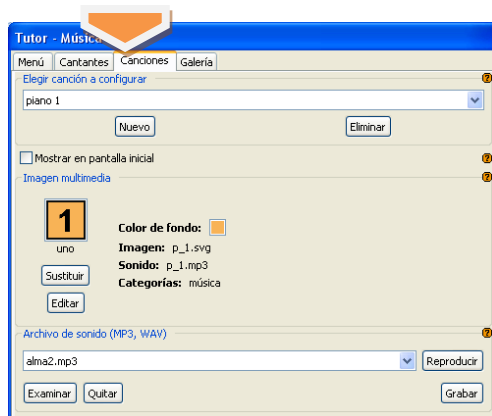


Debemos introducir la imagen del cantante que estamos creando. Puede ser la foto del cantante o el disco de éste.



La lista de canciones asociadas permite asociar canciones pulsando en el botón «añadir». Esto quiere decir que dentro del cantante que ha creado, se podrá elegir entre las diferentes canciones que añade a la lista. Si no tenemos canciones, debemos ir a la siguiente pestaña de esta aplicación de música y crearlas desde allí.

PESTAÑA CANCIONES

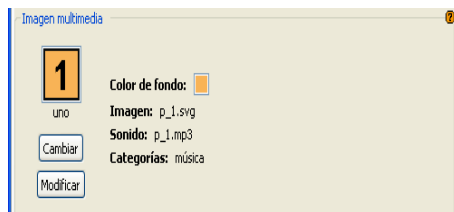


La pestaña «canciones» permite crear y trabajar con las canciones que queremos introducir en la aplicación música.

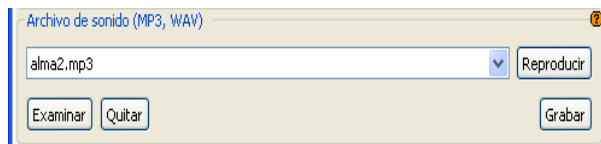
La opción «elegir canción a configurar», permite seleccionar de la lista una canción para trabajar. Si no tenemos canciones creadas, pulsar en nuevo.

Mostrar en menú principal

Si se activa la opción «Mostrar en menú principal», implica que la canción seleccionada aparecerá en la pantalla del usuario.



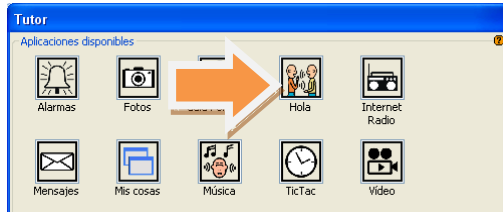
Debemos introducir una imagen asociada a una canción. Podemos introducir por ejemplo, un número (canción 1, canción 2, etc.).



Archivo de sonido (mp3, wav). Permite asociar un archivo de audio a una canción. Para buscar la canción en

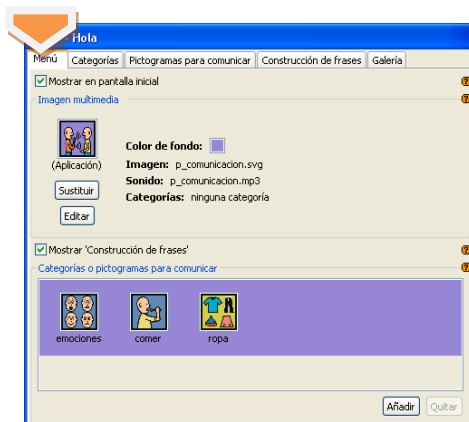
nuestro disco duro o desde cualquier otro soporte, pulsar en examinar y elegir el archivo deseado.

HOLA



Para acceder a la aplicación Hola, pulsar en el icono que representa la aplicación. Este icono es el pictograma de «comunicar» en la pantalla principal de la aplicación tutor.

PESTAÑA MENÚ



Permite gestionar los aspectos generales de la aplicación Hola (comunicador). Opciones como «mostrar en pantalla inicial», asociar categorías al icono, asociar pictogramas al icono o mostrar la opción «construir frase», etc.

Cuando la opción «Mostrar en pantalla inicial» está activada, implica que el icono que representa Hola o el comunicador, se encontrará en la pantalla principal de Azahar.

El icono que aparece en pantalla, representa visualmente la aplicación Hola. Puede cambiar la imagen multimedia si lo desea.



La lista de categorías o pictogramas para comunicar, se refiere a que dentro del icono que representa la aplicación **Hola** aparecerán las categorías o pictogramas que añada a la lista. Para

crear categorías o pictogramas debe ir a las pestañas siguientes de esta aplicación. En la pantalla que visualiza tiene la posibilidad de:

- **Asociar categorías al icono de Hola.** Dentro de las categorías deberá haber asociado previamente los pictogramas. Si opta por esta opción de añadir en esta lista las categorías, no es necesario que añada los pictogramas en la lista inferior (pues ya están dentro de la categoría).

- **Asociar pictogramas al icono Hola.** Utilice esta opción cuando quiera que dentro del comunicador aparezcan directamente los accesos a los pictogramas sin pasar por categorías. Es un paso más sencillo que el anterior y puede servir como transición de aprendizaje.

Mostrar 'Construcción de frases'

Activar la Opción «mostrar construcción de frases». Si activa esta opción, aparecerá dentro del icono Hola, la opción que permite al usuario construir una frase. Si lo desea puede también optar por poner esta opción como acceso directo en la pantalla principal. Para ello, diríjase a la pestaña «construir frase» y active la opción «mostrar como acceso directo». En cualquier caso, si desea que el usuario utilice esta opción, además de marcar esta casilla deberá preparar todo lo relativo a la pestaña 'Construcción de frases' que se detalla más adelante.

PESTAÑA CATEGORÍAS



Las categorías son grupos que se componen de un conjunto de pictogramas. Una categoría puede ser un contexto, por ejemplo «colegio», o un grupo de elementos, por ejemplo «emociones», o un «panel temático» sobre un tópico de conversación. Así, puede crear la categoría «colegio» y dentro de esta categoría asociar los pictogramas que el usuario puede comunicar en este contexto. O crear la categoría emociones y dentro de ésta, todas las emociones que el usuario puede comunicar.

La opción «elegir categoría a configurar», permite seleccionar de la lista una categoría para trabajar. Si no tenemos categorías creadas, pulsar en nuevo.

Cuando la opción «Mostrar en pantalla inicial» está activada, el icono de categorías se encontrará en la pantalla del usuario con necesidades de apoyo. La imagen o pictograma que visualiza, será la que representará la categoría. Para introducir una nueva imagen pulse en «cambiar imagen». Por ejemplo: puede poner la foto o pictograma de colegio, si va a crear esa categoría.

Por último, la lista de pictogramas de la categoría, permite asociar pictogramas pulsando en el botón «añadir». Esto quiere decir que dentro de la categoría que ha

creado, por ejemplo colegio, se podrán elegir entre los pictogramas que añada a esta lista. Si no tenemos pictogramas, debemos ir a la siguiente pestaña de esta aplicación y crearlas desde allí.

PESTAÑA PICTOGRAMAS PARA COMUNICAR



La pestaña «pictogramas para comunicar» permite crear y gestionar los pictogramas que aparecerán en la aplicación **Hola**. En cuanto a los pictogramas tiene las siguientes opciones:

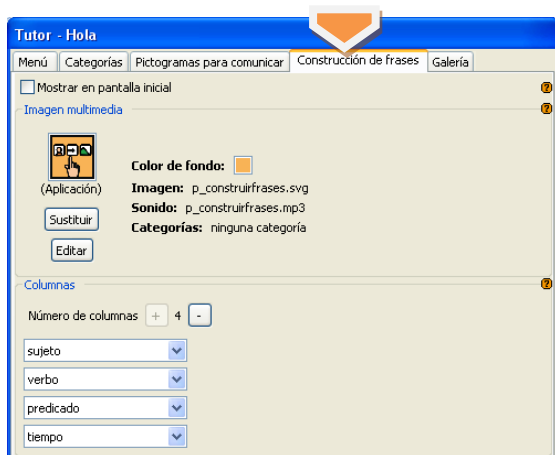
- *Puede asociar los pictogramas a categorías o grupos.* Por ejemplo, dentro de emociones aparecen los iconos alegre y triste. Esta opción debe realizarla en la pestaña categorías.
- *Pictogramas como accesos directos en la pantalla principal.* Por ejemplo, en la pantalla inicial del dispositivo aparece el pictograma de ayuda o alegre. Para activar esta posibilidad debe clickar la opción «mostrar en pantalla inicial».
- *Asociar los pictogramas al icono Hola.* Por ejemplo, dentro del icono de comunicar aparecerán los pictogramas de bocadillo o servicio.

La opción «elegir pictograma a configurar», permite seleccionar de la lista un pictograma para trabajar. Si no tiene pictogramas creados, pulsar en nuevo.

Cuando la opción «Mostrar en pantalla inicial» está activada, implica que el pictograma que tiene seleccionado, se encontrará en la pantalla principal de Azahar para que el usuario pueda pulsar directamente sobre él.

Por último, la imagen o pictograma que visualice, será la que representará el pictograma a comunicar. Para introducir un nuevo pictograma pulse en «cambiar imagen».

PESTAÑA CONSTRUCCIÓN DE FRASES



Las opciones recogidas bajo la pestaña «construcción de frases» se encuentran inspiradas en algunas de las estrategias utilizadas en el Sistema PECS (Frost, L; Bondy, A 2002).

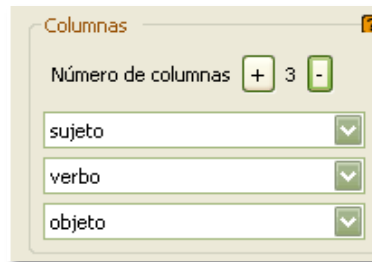
La persona podrá ir eligiendo entre diferentes pictogramas de cada columna. Estas imágenes se irán colocando en la zona inferior de la pantalla hasta construir una frase. Por

ejemplo, «yo + quiero + agua». Una vez completada la frase, la aplicación reproducirá la secuencia de sonidos pregrabados asociados a dichos pictogramas (el usuario debe pulsar en cualquier zona de la pantalla donde ha construido la frase para que se lance dicho sonido).

Existe la opción de que el icono con el que se accede a construir la frase, esté como acceso directo en la pantalla principal, activar «mostrar en pantalla inicial», o que el icono aparezca como una opción dentro del pictograma de la aplicación Hola (o ambas). Esta última opción se activa desde la pestaña «Inicio».



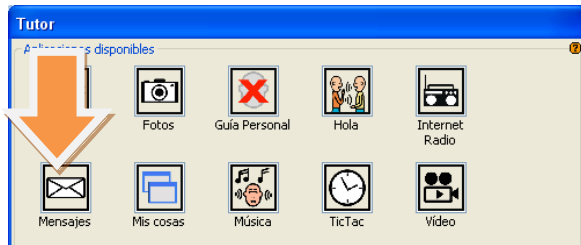
El icono que aparece en pantalla, representa la opción «construir frase». Puede cambiar la imagen si lo desea.



La opción construir frase muestra una pantalla compuesta por columnas. Puede elegir una serie de aspectos en cuanto a las columnas que se visualizarán en pantalla para construir la frase. Las opciones son:

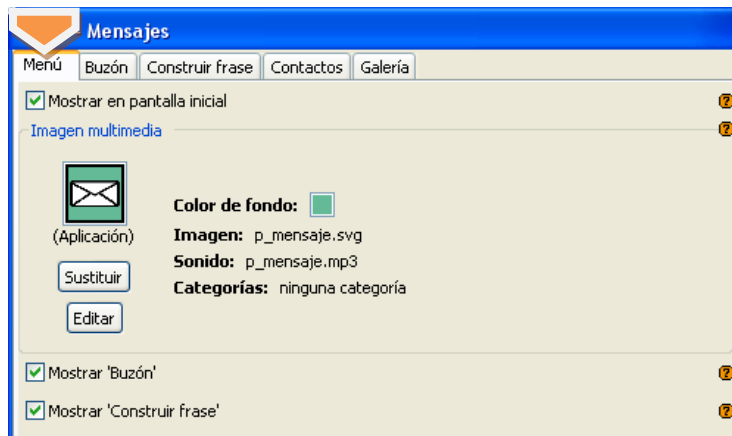
- Elegir el número de columnas que quiere visualizar (pulse en + o -). El número dependerá de las necesidades del usuario. Por ejemplo: dos columnas para que el usuario construya la frase «Quiero+agua», o tres columnas para que construya la frase «quiero agua fría».
- Puede elegir la categoría que desea en cada columna. Por ejemplo: en la primera categoría puede poner el grupo o categoría 'sujeto', de manera que los pictogramas que se visualicen en esta columna sean tales como 'tú, yo, ellos, etc.'

MENSAJES (SMS)



Para acceder a la aplicación mensajes, pulsar en el icono «sobre» en la pantalla principal de la aplicación tutor.

PESTAÑA MENÚ



La pestaña «Inicio» de Mensajes permite gestionar aspectos generales de la aplicación, como por ejemplo el icono que representa Mensajes y los accesos que encontrará el usuario si pulsa en este icono, que son:

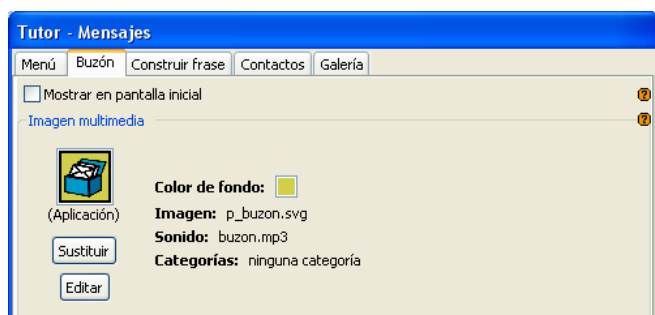
- Buzón de Mensajes: Permite consultar los mensajes recibidos.
- Icono con el que se accede a crear mensajes o construir frases.

Cuando la opción «Mostrar en pantalla inicial» está activada, implica que el icono que representa mensajes, se encontrará en la pantalla principal del usuario. Puede cambiar la imagen si lo desea.

Por último, si se activa la opción «Mostrar buzón de mensajes» y «mostrar icono construir frase», implica que dentro del icono que representa Mensajes, aparecerá el buzón de mensajes recibidos y/o el icono con el que la persona accede a construir frases para enviar un mensaje a otra persona. Tenga en cuenta las siguientes consideraciones:

- Active la opción buzón de mensajes si considera que la persona es capaz de consultar los mensajes que recibe.
- Active la opción «Construir frase» si previamente la persona ha utilizado ya la aplicación Hola (comunicador) de Azahar y conoce su funcionamiento.

PESTAÑA BUZÓN



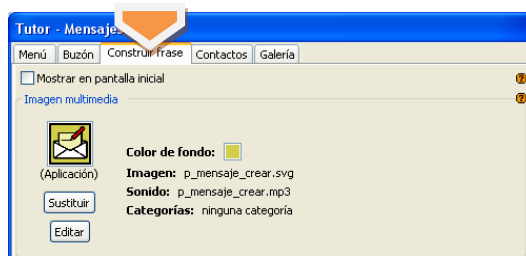
El buzón permite almacenar los mensajes recibidos en el móvil.

Si activa la opción «mostrar en pantalla inicial» dentro de la pestaña «buzón», éste aparecerá en la pantalla principal de Azahar. Por tanto, la persona pulsando en este icono desde la

pantalla principal podrá acceder a la lista de mensajes recibidos.

La imagen que aparece en pantalla, representa visualmente la opción «buzón». Puede cambiar la imagen si lo desea.

PESTAÑA CONSTRUIR FRASE



La opción «construir frase» permite a la persona construir una frase a través de diferentes pictogramas. Una vez construida la frase o mensaje, éste puede enviarse a otro móvil. El tutor gestiona los contactos o destinatarios

Si activa la opción «mostrar en pantalla inicial» dentro de la pestaña «construir frase», la opción o icono, aparecerá en la pantalla principal de Azahar. Por tanto, la persona pulsando en la imagen, podrá acceder a la construcción de una frase directamente desde la pantalla principal. Recuerde que si lo que desea es que la opción se muestre dentro del icono mensajes, junto por ejemplo, al buzón de mensajes, debe ir a la pestaña «Menú» y activar la opción correspondiente.



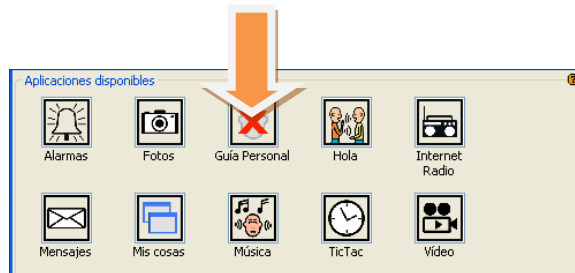
El icono que aparece en pantalla, representa visualmente la opción «construir frase» o crear mensaje. Puede cambiar la imagen si lo desea.

PESTAÑA CONTACTOS



Permite crear contactos pulsando en nuevo. Deberá introducir la foto de la persona o algún identificador de ella. Conforme vaya creando contactos, estos irán apareciendo en pantalla. El usuario que maneje la aplicación Mensajes, podrá elegir entre los diferentes contactos que ha creado (elegir la foto de la persona) y posteriormente construir la frase o mensaje que quiere enviarle.

■ GUÍA PERSONAL



Para entrar a personalizar la aplicación «Guía Personal» pulsar en el icono «Sin foto». Una vez hemos pulsado este icono, accedemos a la aplicación «Guía Personal». Vamos a ver cada una de las pestañas de esta aplicación:

PESTAÑA MENÚ



Permite gestionar los aspectos generales de la aplicación «Guía Personal». Opciones como «mostrar en pantalla inicial» y asociar secciones al icono. Vamos a ver cada una de las opciones:

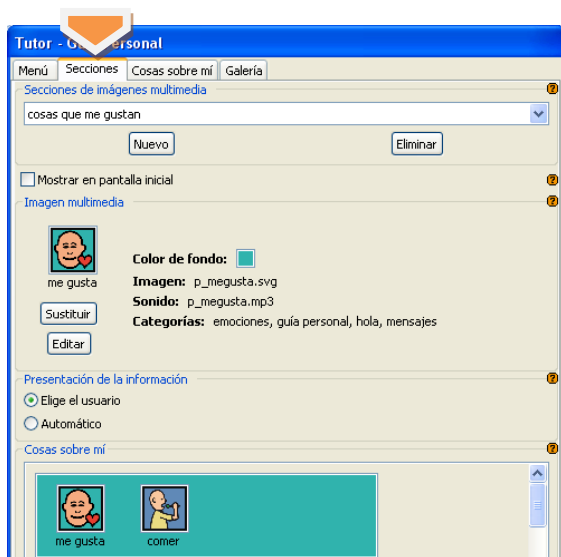
Cuando la opción «Mostrar en pantalla inicial» está activada, implica que el icono con el que se accede a Guía Personal, se encontrará en la pantalla principal de Azahar para que

el usuario pueda acceder a comunicar aspectos de sí mismo pulsando en este icono.

La imagen que visualice, será la que representará Guía Personal. Puede introducir la foto de la persona que utilizará la aplicación pues la idea es que pueda comunicar cuestiones sobre sí mismo. Para introducir una imagen pulse en cambiar imagen. Recuerde que previamente deberá haber introducido la foto en «Galería».

Por último, la «lista de secciones de imágenes», permite añadir secciones o grupos de mensajes pulsando en el botón «añadir». Esto quiere decir que dentro de la foto o la imagen que represente Guía Personal, aparecerán diferentes secciones entre las que el usuario podrá elegir. Si no tenemos secciones, debemos ir a la siguiente pestaña de esta aplicación y crearlas desde allí.

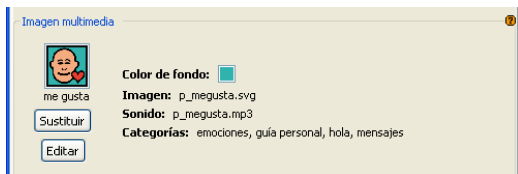
PESTAÑA SECCIONES



La pestaña «secciones» permite gestionar grupos de imágenes o pictogramas que se quieren comunicar. Una sección puede tratarse de un tema personal que la persona desea comunicar, por ejemplo, sección «familia». Dentro de esta sección, se encontraría por ejemplo la foto de la madre, del padre, etc.

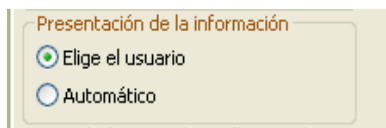
La opción «secciones de imágenes/pictogramas», permite seleccionar de la lista una selección o

grupo con el que trabajar. Si no tiene secciones creadas, pulsar en «nuevo». Cuando se activa «Mostrar en pantalla inicial», implica que el icono con el que se accede a la sección, se encontrará en la pantalla del usuario.



La imagen que visualice, será la que representará la «sección». Por ejemplo, si crea la sección «Mis gustos», puede introducir un pictograma o imagen que la

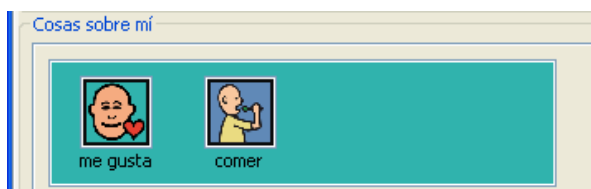
persona asocie con cosas buenas sobre ella. Para introducir una imagen pulse en cambiar imagen. Deberá haberla introducido previamente en «Galería».



La opción «Presentación de la información» permite elegir entre dos modalidades. Esto se refiere a cómo se visualizará la información personal una vez

el usuario pulse sobre ella:

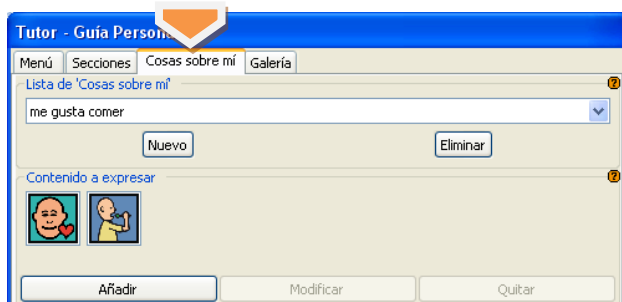
- Elige el usuario: permite que la persona pueda elegir entre diferentes mensajes para comunicar. Por ejemplo: entre «mis gustos», «mis objetos preferidos».
- La opción «automático» es una modalidad donde el usuario no elige los mensajes, sino que se reproducen uno detrás de otro con su sonido asociado (si lo tiene). Se trata de una visualización llamada «tira de imágenes» en la guía pedagógica de esta aplicación, en la que se presenta un único mensaje en pantalla, después pasa a otro mensaje y así sucesivamente.



La lista de «cosas sobre mí», permite añadir mensajes sobre cuestiones personales dentro de un grupo o sección. Por ejemplo: «me gusta pintar» dentro de la sección «Mis gustos».

Si añadimos varios mensajes, significa que dentro de la sección con la que estamos trabajando, el usuario podrá elegir entre diferentes mensajes referentes a cuestiones personales. Si no tenemos mensajes sobre «cosas sobre mí», debemos ir a la siguiente pestaña de esta aplicación y crearlas desde allí.

PESTAÑA COSAS SOBRE MÍ



La pestaña «cosas sobre mí» permite crear y trabajar con los mensajes sobre cuestiones personales del usuario.

La lista «cosas sobre mí», permite desplegar una serie de mensajes

previamente creados para seleccionar aquel con el que deseamos trabajar.

Si no tiene mensajes creados, pulsar en nuevo.

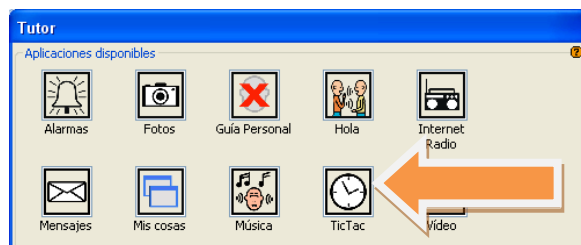
La opción «Contenido a expresar» permite crear los mensajes sobre cuestiones personales del usuario. Por ejemplo la frase o secuencia de pictogramas para comunicar “Me gusta comer bocadillo”.

Este mensaje deberá añadirlo dentro de una categoría para que el usuario pueda acceder a reproducir el mensaje. Siguiendo el ejemplo, «me gusta comer bocadillo» iría dentro de la sección «mis gustos».



Para crear mensajes, pulse en «añadir» dentro de «contenido a expresar», seleccione el primer pictograma o imagen que desea introducir y pulse en «Aceptar». Ídem con las demás imágenes que quiera introducir.

■ TIC-TAC



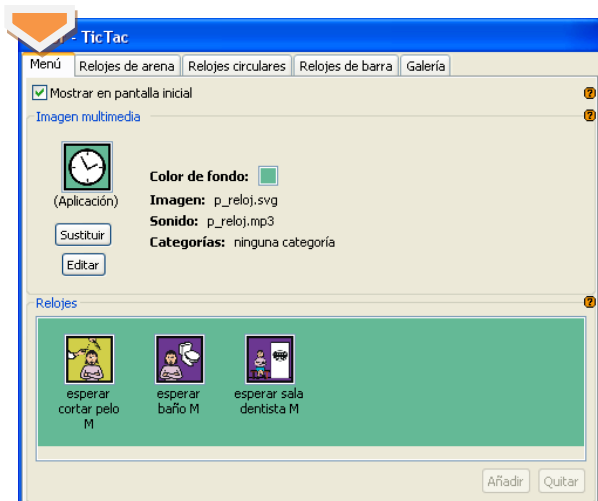
Para acceder a la aplicación Tic-Tac, pulsar en el icono «Reloj».

Una vez pulsamos en el «reloj» accedemos a una pantalla donde tenemos diferentes pestañas que

debemos ir configurando de acuerdo a la aplicación Tic-Tac. Se cuenta con tres pestañas que se corresponden con los tres tipos de relojes disponibles: de barra, de arena y circulares. El tutor debe elegir aquel que más se adapte a las necesidades de la persona que los utilizará. Puede decidirse por un único tipo de reloj o por varios. El funcionamiento de las pestañas relativas a cada tipo de reloj es prácticamente idéntico. Por razones de espacio, en esta guía describiremos únicamente los relojes de barra.

Para incorporar alguno de los relojes a la vida del usuario con necesidades de apoyo es necesario tener en cuenta muchas consideraciones. Al igual que ocurre con el resto de aplicaciones se cuenta con una guía pedagógica descargable en el portal <http://www.proyectoazahar.org>

PESTAÑA MENÚ



encontrará en la pantalla principal de Azahar para que el usuario pueda acceder a la aplicación Tic-Tac.

Los relojes que añada a la lista, aparecerán dentro del icono Tic-Tac. Si no tiene relojes creados vaya a las siguientes pestañas de esta aplicación.

Para incorporar relojes a la lista pulse en «añadir» y seleccione el reloj de la lista que desea incorporar.

Tiene la posibilidad de que un tipo de reloj concreto aparezca directamente en la pantalla principal, «acceso directo».

Existen tres tipos de relojes en TIC-TAC:

- Relojes de arena
- Relojes circulares
- Relojes de barra

La pestaña «Inicio» permite gestionar aspectos generales de la aplicación como:

- El icono que representa la aplicación.
- Los tipos de relojes que deseamos introducir dentro del icono de la aplicación Tic-Tac.

Cuando la opción «Mostrar en pantalla inicial» está activada, implica que el icono «Reloj», se

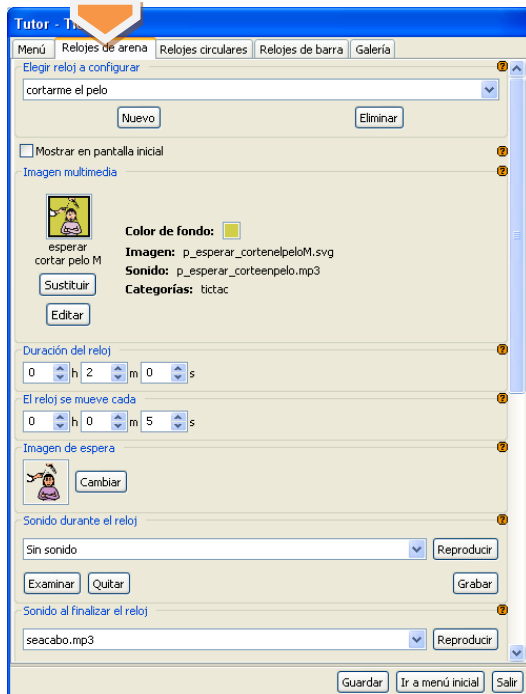
Elija el reloj más adecuado de acuerdo a las necesidades del usuario.

También puede crear varios relojes según el uso que se le va a hacer, por ejemplo, relojes de barra para las actividades del centro, relojes de arena para las actividades domésticas, reloj circular para los tiempos de comida, etc. No obstante, valore siempre cual es el reloj más adecuado y comprensible para la persona.

En cada tipo de reloj existen una serie de opciones que puede configurar. Vamos a ver a continuación cada tipo de reloj con sus opciones:



RELOJES DE ARENA

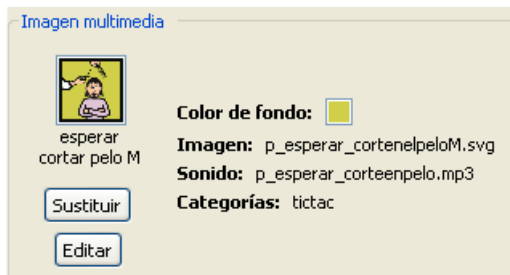


Pulse en esta pestaña si desea crear y trabajar con un reloj de arena.

El reloj de arena permite configurar una gran variedad de opciones:

La opción «elegir reloj a configurar», permite seleccionar de la lista un reloj con el que trabajar. Si desea crear relojes pulse en nuevo y ponga un nombre al reloj.

Cuando la opción «Mostrar en pantalla inicial» está activada, implica que el reloj de arena que tiene seleccionado, se encontrará en la pantalla principal de Azahar para que el usuario pueda acceder de forma directa.



La imagen multimedia dentro de la pestaña reloj de arena, representa la imagen con la que se accederá al reloj desde Azahar. Recuerde que puede cambiar opciones diversas de esta imagen, así como personalizarla.

La «duración del reloj» permite configurar cuanto tiempo desea que dure el reloj. El tiempo mínimo de tiempo permitido para un reloj es de 5 segundos.

Duración del reloj


0 h 2 m 0 s

El «reloj se mueve cada» permite seleccionar cada cuantos segundos, minutos, etc. queremos que se visualice en el reloj, de forma gráfica, el paso del tiempo. Esto es, cuando se visualiza que la arena cae en el reloj de arena. Necesita una duración mínima de 5 segundos del reloj para poder configurar este aspecto. Tenga en cuenta que el tiempo del movimiento del reloj siempre debe ser mucho menor que la duración del reloj.

El reloj se mueve cada

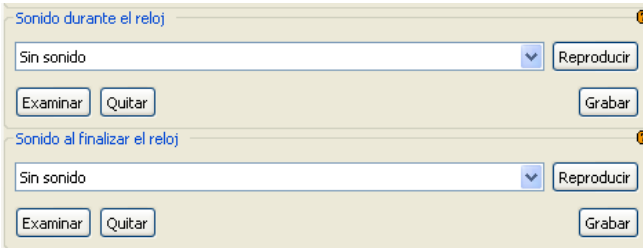
0 h 0 m 5 s

Imagen de espera



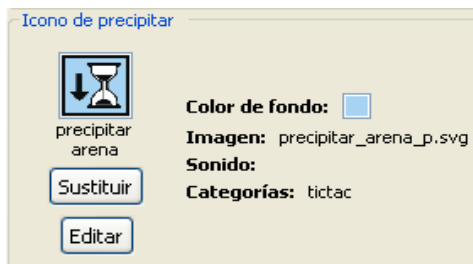
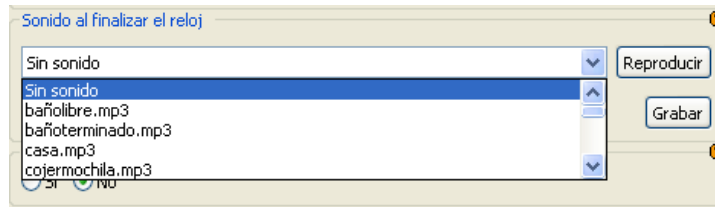
La imagen de espera representa la situación en la que se va a utilizar el reloj y se visualiza arriba del reloj de barra. Podemos utilizar una imagen concreta de espera, por ejemplo, esperamos a terminar una tarea o simplemente una imagen de espera como la siguiente.





Sonidos: Puede asociar un sonido en el transcurso del reloj, por ejemplo una música relajante que acompañe la situación de espera. Puede también asociar un sonido al finalizar el reloj, a fin de indicar a la persona que el reloj ha terminado,

por ejemplo 'tiempo agotado'. Para añadir sonidos, pulse en examinar y busque el archivo de sonido que desea. Puede también grabar el sonido si lo desea pulsando en grabar. No obstante, desde Azahar se incluyen algunos sonidos para que pueda utilizarlos en el caso de sonidos al finalizar el reloj, únicamente debe pulsar en el desplegable y elegir un sonido como se muestra en la figura siguiente



La «opción precipitar» permite anticipar el tiempo, si es necesario, en una situación real:

Es un símbolo que aparece en la parte inferior izquierda del reloj y que pulsando sobre él se acorta la duración del reloj. Conforme el número de veces que se pulse este icono, el reloj se va precipitando en el tiempo. Puede

elegir el icono que representará esta opción, por ejemplo, puede utilizar el símbolo que se propone desde Azahar para precipitar el reloj de arena como se muestra en la figura.



La «opción prolongar» permite aumentar el tiempo, si es necesario, en una situación real. Es un símbolo que aparecerá en la parte inferior derecha del reloj y que pulsando sobre él, se alarga la duración del reloj. Conforme el número de veces que se pulse este icono, el reloj va aumentando el tiempo.

Puede elegir el símbolo que representa la acción de prolongar como se muestra en la figura o elegir uno propio.

Ejemplo de un reloj de arena con los símbolos de precipitar y prolongar:





RELOJES CIRCULARES

Menú | Relojes de arena | Relojes circulares | Relojes de barra | Galería

Elegir reloj a configurar

esperar baño

Nuevo Eliminar

Mostrar en pantalla inicial

Imagen multimedia

esperar baño M

Sustituir Editar

Color de fondo:

Imagen: p_esperar_entraralbanyoM.svg

Sonido: p_esperar_entraralbanyo.mp3

Categorías: tictac

Duración del reloj

0 h 1 m 14 s

El reloj se mueve cada

0 h 0 m 4 s

Color de la bola

Color de relleno del reloj

Sentido (dirección)

Según las agujas del reloj

Contrario a las agujas del reloj

Imagen de espera

Cambiar

Guardar Ir a menú inicial Salir

Pulse en esta pestaña si desea crear y trabajar con un reloj circular.

La opción «elegir reloj a configurar», permite seleccionar de la lista un reloj con el que trabajar. Si desea crear un reloj, pulse en nuevo y ponga un nombre al reloj.

Cuando la opción «Mostrar en pantalla inicial» está activada, implica que el reloj circular que tiene seleccionado, se encontrará en la pantalla principal de Azahar para que el usuario pueda acceder de forma directa.

La imagen que visualiza, es la que representará el reloj circular. Puede introducir la imagen que desee.

Muchas de las opciones del reloj circular son las mismas que en el reloj de arena y circular, por ello, nos limitamos a continuación a describir únicamente aquellas propias de este tipo de reloj circular.

Color de la bola



Color de relleno del reloj



El color de la bola se refiere al color que tiene la bola que forma el reloj circular. Puede elegir este color de acuerdo por ejemplo a los gustos del usuario.

El color de relleno se refiere al color que irá rellenando las bolas del reloj conforme el transcurso del tiempo.

Ejemplo de reloj circular con los colores de bola naranja y relleno de reloj verde



Sentido (dirección)

Según las agujas del reloj

Contrario a las agujas del reloj

El sentido se refiere a la dirección en la que se completarán de un color determinado las bolas del reloj. Puede elegir en la dirección de las agujas del reloj y al contrario.



RELOJES DE BARRA

Menú Relojes de arena Relojes circulares Relojes de barra Galería

Elegir reloj a configurar

esperar dentista

Nuevo Eliminar

Mostrar en pantalla inicial

Imagen multimedia

esperar sala dentista M

Color de fondo:

Imagen: p_esperar_dentistaM.svg

Sonido:

Categorías: tictac

Sustituir Editar

Duración del reloj

0 h 0 m 40 s

El reloj se mueve cada

0 h 0 m 4 s

Tipo de barra

Contínua

Porciones

Rejilla

Color de la barra

Acción de la barra

Crece

Decrece

Sentido (dirección)

-

Guardar Ir a menú inicial Salir

Pulse en esta pestaña si desea crear y trabajar con un reloj de barra.

El reloj de barra permite configurar una gran variedad de opciones:

La opción «elegir reloj a configurar», permite seleccionar de la lista un reloj con el que trabajar. Si desea crear relojes pulse en nuevo y ponga un nombre al reloj.

Cuando la opción «Mostrar en pantalla inicial» está activada, implica que el reloj de barra que tiene seleccionado, se encontrará en la pantalla principal de Azahar para que el usuario pueda acceder de forma directa.

La imagen que visualice, será la que representará el reloj de barra. Puede introducir la imagen que desee. Por ejemplo, si ha configurado un reloj de barra para un tiempo de espera en la sala del dentista, puede representar el reloj con esa imagen en concreto que se ofrece incluso desde Azahar.

Muchas de las opciones del reloj de barra son iguales al de reloj de arena. Por ello, nos limitamos ahora a añadir únicamente aquellas opciones que son propias del reloj de barra.

El «reloj se mueve cada» permite seleccionar cada cuantos segundos, minutos, etc. queremos que se visualice en él.

El tipo de barra puede ser de tres tipos:



Continúa: La barra es todo un bloque y va creciendo/decreciendo



Porciones: La barra va apareciendo/desapareciendo poco a poco en porciones.



Rejilla: La barra está dividida en porciones tipo rejilla y se va completando poco a poco. Esta barra a diferencia de la de porciones, permite visualizar de antemano los espacios de la barra que van a ser coloreados.



Puede elegir el «color del reloj de la barra». Puede seleccionar uno muy diferente por ejemplo, al color de fondo de la pantalla. De esta manera, el paso del tiempo de este reloj, es visualmente muy atractivo y destaca mucho más sobre la pantalla.

Acción de la barra

Crece

Decrece

El sentido o dirección de la barra puede crecer o decrecer hacia la izquierda o hacia la derecha. La acción de la barra puede:



Crece: La barra va creciendo conforme transcurre el tiempo. Esta opción puede utilizarse por ejemplo, cuando se utiliza el reloj para esperar que algo suceda. Por ejemplo: espero a que vengan a por mí. Cuando la barra se ha completado del todo es que ha llegado el momento de irme.



Decrece: La barra decrece conforme transcurre el tiempo. Esta opción puede utilizarse por ejemplo, cuando se utiliza el reloj para representar el tiempo que queremos que dure una actividad. Por ejemplo: el tiempo de ver la tele. Cuando se acaba la barra significa que el tiempo se ha agotado.

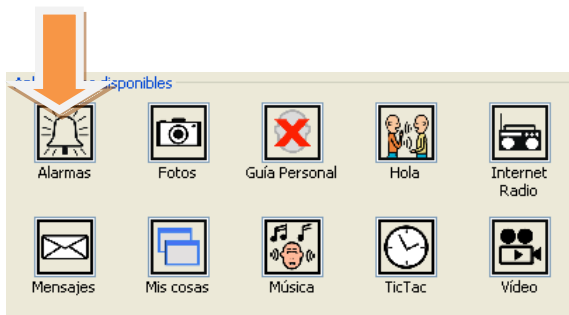
Sentido (dirección)

Hacia la izquierda

Hacia la derecha

El sentido de la barra también puede crecer o decrecer hacia la izquierda o crecer o decrecer hacia la derecha.

ALARMAS

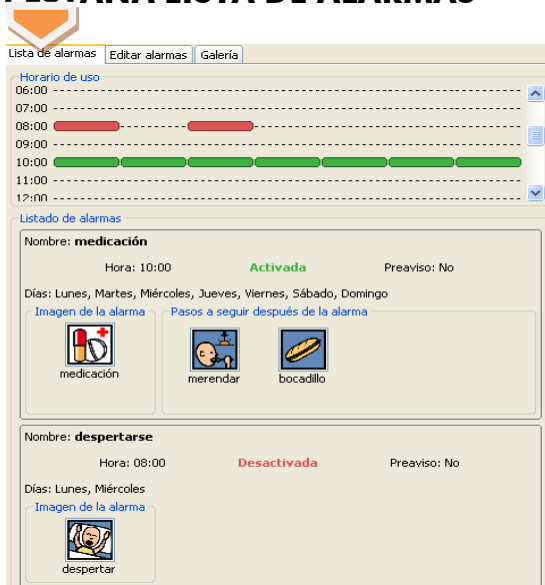


Para acceder a la aplicación ALARMAS, clicar en la imagen de alarmas representada como una campana.

De esta forma accedemos a una pantalla donde tenemos diferentes pestañas que debemos ir configurando

de acuerdo a la aplicación. Se cuenta con tres pestañas.

PESTAÑA LISTA DE ALARMAS



La pestaña lista de alarmas contiene:

- Un horario donde pueden visualizarse las alarmas que están creadas y el tiempo y días en las que tendrán lugar. Este horario permite visualizar globalmente todas las alarmas creadas. Si la alarma está creada y activa, la franja horaria aparece en verde. Si la alarma está creada pero desactivada, la franja horaria aparece en rojo.

- Listado de alarmas, contiene la lista de alarmas que ha creado y un resumen de los aspectos más importantes de la alarma como la imagen que la representa, la hora en la que tendrá lugar, si está activada o no, etc.

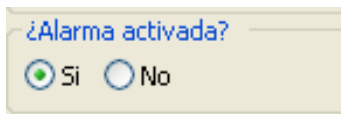
PESTAÑA EDITAR ALARMAS

La pestaña 'Editar alarmas' permite crear alarmas y configurar diferentes opciones.

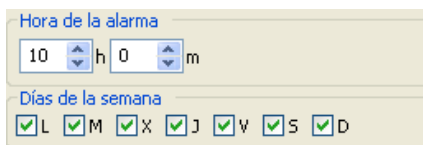
La opción «elegir alarma a configurar», permite seleccionar de la lista una alarma con la que trabajar. Si desea crear una alarma, pulse en nuevo y póngale un nombre.

La imagen multimedia o imagen de la alarma, representa la imagen que se visualizará una vez la alarma tenga lugar. Recuerde que puede cambiar opciones diversas de esta imagen, así como personalizarla.

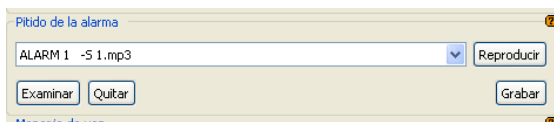
Las opciones dentro de una alarma se explican a continuación:



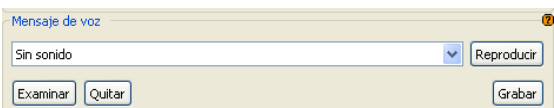
Puede elegir si desea activar la alarma o no. El sentido de no activar la alarma es que puede crearla pero estando desactivarla, de ésta manera no se activará ni interrumpirá Azahar. Por ejemplo, puede interesarle desactivar una alarma porque no desea que se active durante una semana en concreto o un periodo de tiempo. Cuando desea que la alarma tenga lugar en Azahar solo deberá activarla desde esta pestaña.



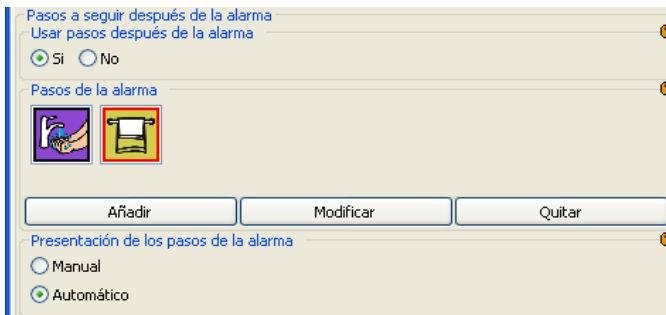
Elija la hora y los días de la semana en las que la alarma tendrá lugar



El pitido de la alarma se refiere al sonido que acompañara a la alarma cuando tenga lugar. Puede elegir entre la variedad de sonidos de alarma que se proponen desde Azahar o incorporar uno nuevo pulsando en "Examinar" o en "Grabar" si tiene instalado el micrófono.



El mensaje de voz se refiere al mensaje que desea que se oiga justo después de que haya sonado el reloj de la alarma. Añada el mensaje que desea pulsando en examinar o elija un sonido que se propone desde Azahar. También tiene la posibilidad de grabarlo.



Elija si desea usar pasos después de que haya sonado una alarma. Estos pasos aparecen a pantalla completa después de que el usuario haya finalizado la actividad en curso que se corresponde la alarma.

En el caso que decida que aparezcan, elija la imagen de estos pasos. Para ello, pulse en añadir e incorpore los pasos que desea. Recuerde que puede buscar en la categoría 'todo' si no encuentra las imágenes que desea o incorporarlos desde su dispositivo. Un ejemplo de pasos después de una alarma de medicación podría ser 'lavarse las manos' y 'secarse con la toalla'.

Tiene también la opción de decidir la modalidad con la que se visualizarán los pasos:

- Manual: Active la opción si el usuario es capaz de cambiar de paso manualmente, es decir, si comprende que ya ha finalizado un paso y pulsa en la pantalla para visualizar el siguiente paso

- Automático: Los pasos se muestran uno a uno de manera automática con un tiempo prudencial establecido.

PERSONALIZAR PREAVISO DENTRO DE LA PESTAÑA EDITAR ALARMAS


Lista de alarmas Editar alarmas Galería

Personalizar preaviso

¿Usar preaviso?

Sí No

La imagen que representa el preaviso

 (Aplicación)

Color de fondo:

Imagen: p_sinimagen.svg

Sonido:

Categorías: ninguna categoría

Sustituir

Editar

Tiempo del preaviso

0 h 5 m 0 s

Dentro de una alarma puede configurar un preaviso. El preaviso aparece un tiempo antes de que la alarma suene anunciando cuanto tiempo queda para que se produzca el evento de la alarma.

En el preaviso puede configurar las siguientes

opciones:

- La imagen que desea que tenga el preaviso. Puede utilizar la que se ofrece desde Azahar como la siguiente:



- El tiempo en el que el preaviso suena antes de la alarma. Por ejemplo, si elige dos minutos, el preaviso se visualiza en Azahar dos minutos antes de que tenga lugar la alarma. Además, este preaviso puede ir acompañado de reloj, que indica el tiempo visual que falta para que suene la alarma.

Opciones de preaviso

Usar reloj en preaviso

Sí No

El reloj se mueve cada

0 h 0 m 10 s

Tipo de barra

Continua

Porciones

Rejilla

Color de la barra

Acción de la barra

Crece

Decrece

Sentido (dirección)

Hacia la izquierda

Hacia la derecha

Opciones de preaviso. Si ha configurado un preaviso, tiene la posibilidad de personalizar diferentes opciones respecto a este preaviso.

Elija si desea utilizar un reloj en el preaviso, de manera que el usuario pueda ver visualmente el tiempo que le queda para que suene una alarma.

El reloj que se ha utilizado para acompañar el preaviso es el

reloj de barra. Las opciones de tipo de barra, color, acción y sentido, son similares aunque no exactamente las mismas que se configuran en la aplicación TIC-TAC. Por ello, si desea recordar estas opciones, consúltelas en este mismo manual en la sección 'relojes de barra'.

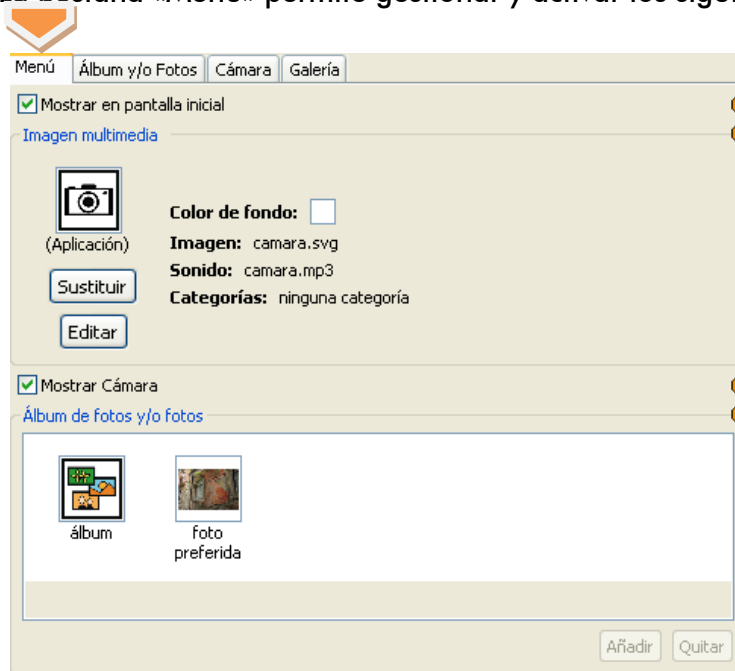
■ FOTOS



Para acceder a la aplicación FOTOS, pulse sobre la imagen de una cámara de fotos. En esta aplicación hay tres pestañas:

PESTAÑA MENÚ

La pestaña «Menú» permite gestionar y activar los siguientes aspectos:



- El icono que representa la aplicación, imagen multimedia.

- Activar 'mostrar cámara'. Si se activa, el icono que permite acceder a la cámara del dispositivo se encontrará dentro del icono que representa la aplicación 'Fotos'.

- Introduzca el álbum de fotos y/o fotos que desea que aparezcan dentro del icono de la aplicación FOTOS.

PESTAÑA ÁLBUM DE FOTOS Y/O FOTOS



Elija álbum de fotos o nombre de la foto a configurar. Si desea crear un nuevo álbum o incorporar una foto nueva pulse en Nuevo.

La opción mostrar en pantalla inicial, le permite incorporar como acceso directo, la imagen con la que se puede acceder al álbum de fotos o foto en concreto que está configurando.

La imagen multimedia que visualiza es la que representa al álbum que está configurando. También puede incorporar aquí directamente una foto en concreto.

Al final de esta pestaña incorpore la foto o carpeta de fotos que desee añadir. Si desea añadir una única foto pulse en 'Añadir', si lo que desea es incorporar una carpeta entera, pulse en 'importar'.

PESTAÑA CÁMARA



La pestaña cámara permite configurar los aspectos de la cámara de fotos.

Active la opción 'Mostrar en pantalla inicial' si desea que la imagen para acceder a la cámara, se encuentre en la pantalla

inicial de Azahar.

Elija mediante el apartado 'Imagen multimedia', la imagen que desea que represente la acción 'hacer foto'.

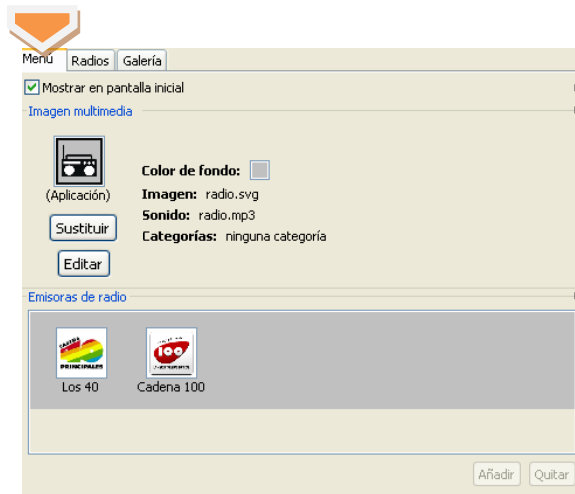
Por último, elija si desea que el dispositivo pregunte o no a la persona si quiere guardar la foto que acaba de realizar. Si elije que no, la foto se guardará automáticamente, si elije que si, la pregunta aparecerá en forma de texto después de realizar la foto.

RADIO



Para acceder a la aplicación RADIO, pulse sobre la imagen de Radio. En esta aplicación hay dos pestañas:

PESTAÑA MENÚ



La Pestaña 'Menú', contiene los siguientes aspectos:

- Si activa la opción 'mostrar en pantalla inicial', podrá acceder al botón de radio directamente desde la pantalla inicial.
- Elija la imagen multimedia que desea que represente la radio.
- Añada las emisoras de radio que desea que estén dentro de la aplicación radio. Para crear emisoras de radio

deberá ir a la pestaña Radio.

PESTAÑA RADIO



La pestaña Radio permite configurar las emisoras de radio que van a escucharse. En esta pestaña se encuentran los siguientes elementos:

- Elija una radio a configurar o cree una nueva. Puede poner el mismo nombre de la emisora que va a añadir, por ejemplo, los 40 principales.

- Si activa la opción mostrar en pantalla inicial, la emisora que está

configurando aparecerá en la pantalla inicial, permitiendo el acceso directamente al usuario.

- Elija la imagen que desea que represente a la emisora de radio. Desde internet es relativamente sencillo conseguir estas imágenes

- La URL de la radio es un enlace asociado a la emisora que debe introducir para que la radio funcione. La URL es un elemento complejo de obtener según la emisora que desee, aunque en la mayoría de ocasiones es un dato fácil de conseguir vía internet. Si no sabe como introducir este dato, vaya a FAQs o preguntas frecuentes de la web de Azahar. Para conseguir nuevas direcciones URL de las emisoras que desea incorporar, puede hacerlo desde un buscador de internet, sencillamente poniendo el nombre de la emisora que desea incorporar más la palabra URL. Por ejemplo: URL 40 principales.

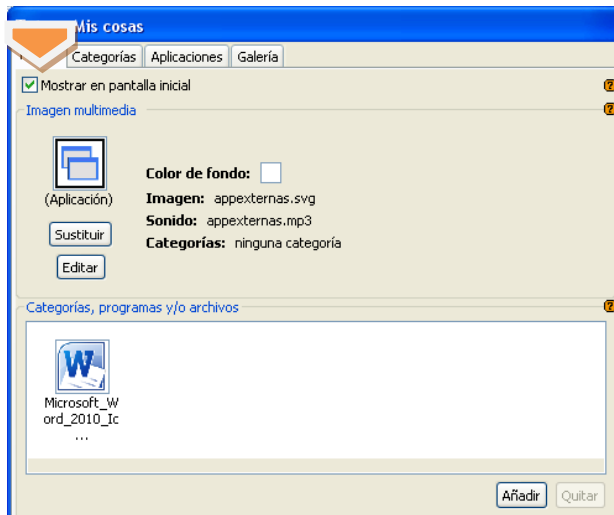
MIS COSAS



Para acceder a la aplicación MIS COSAS, pulse sobre la imagen de carpetas.

En esta aplicación hay tres pestañas:

PESTAÑA MENÚ

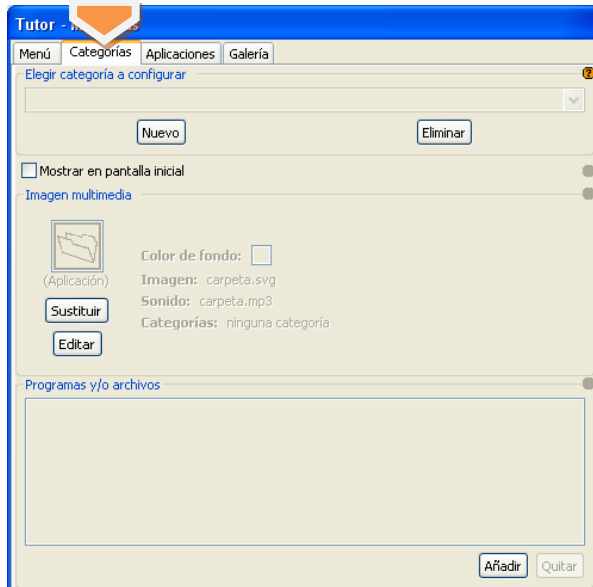


-Active la opción 'Mostrar en pantalla inicial', si quiere que la imagen que representa la aplicación 'Mis cosas' se encuentre en la pantalla inicial de Azahar.

- Elija la imagen multimedia que desea que represente la aplicación.

- Añada las categorías, programas y/o archivos que quiera incorporar dentro de la aplicación 'Mis cosas'.

PESTAÑA CATEGORÍAS



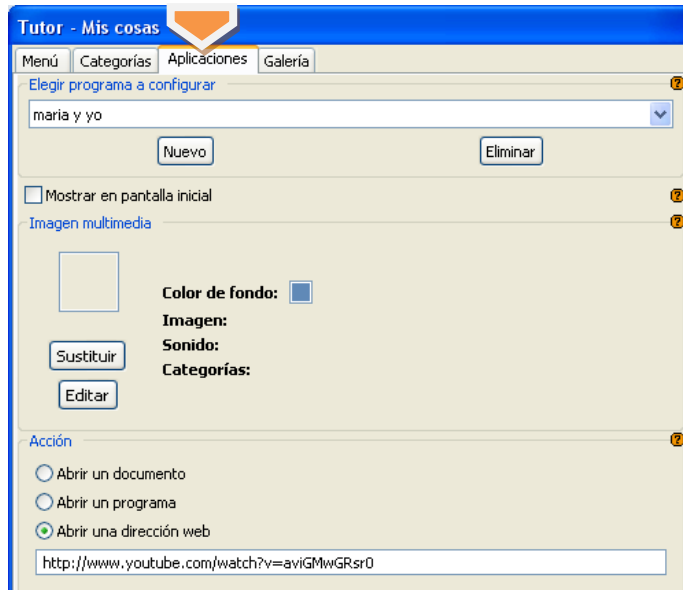
La pestaña 'Categorías' contiene los siguiente aspectos:

- Elegir categoría a configurar: Elija, a través del desplegable, el nombre de la categoría con la que desea trabajar. Si quiere crear una categoría nueva pulse en 'Nuevo'. Las categorías son opcionales, sino desea crear categorías vaya directamente a la pestaña 'aplicaciones' para incorporar directamente un programa o archivo. Sin embargo, el crear categorías puede serle útil, así por ejemplo,

puede crear la categoría cuentos y dentro de ésta, incorporar archivos de cuentos.

- Active la opción 'mostrar en pantalla inicial' si desea que la imagen que representa la categoría, se encuentre en la pantalla inicial de Azahar.
- Elija la imagen multimedia para representar la categoría.
- Añada los programas y/o archivos que desea incorporar dentro de la categoría que está configurando.

PESTAÑA APLICACIONES

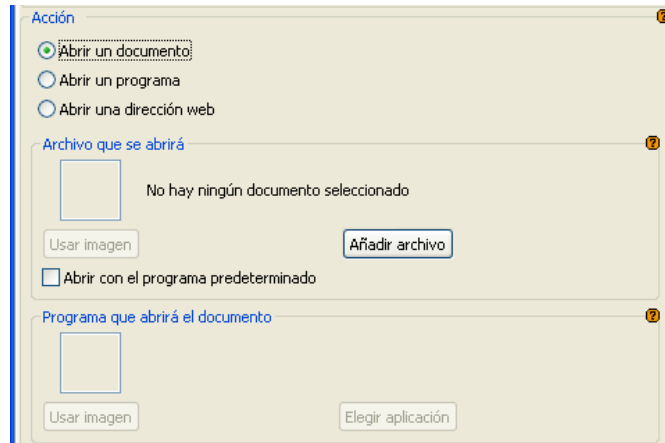


La pestaña aplicaciones contiene los siguientes aspectos:

- Elegir programas a configurar: Elija del desplegable el nombre del programa o archivo que desea configurar. Si desea incorporar un programa o archivo, pulse en Nuevo.
- Si activa la opción 'mostrar en pantalla inicial', la imagen que representa al programa o archivo que está configurando, se encontrará en la pantalla inicial de Azahar.

- Elija la imagen que desea que represente el programa o archivo. Es importante que considere que puede utilizar la imagen del programa o archivo que introduzca. Para ello, primero seleccione lo que desea hacer en el apartado 'Acción', elija el programa o archivo y pulse en usar imagen. De esta forma, Azahar duplica la imagen que está utilizando para representar la aplicación y facilitarle la búsqueda de esta imagen.
- Elija la acción que desea ejecutar: Abrir un documento, abrir un programa o abrir una dirección web. Vamos a ver cada una de las opciones.

ABRIR UN DOCUMENTO:



Active esta opción si lo que desea es abrir un documento.

Elija el archivo que se abrirá, para ello, pulse en 'añadir archivo' y busque la ubicación en su dispositivo. Si considera que la imagen de este archivo que acaba de incorporar, representa este archivo pulse en 'usar imagen'. En caso contrario, puede añadir en

imagen multimedia ' la imagen que desee.

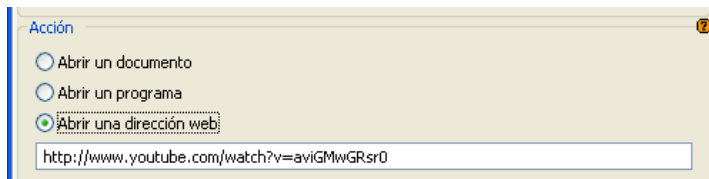
Para asegurarse de que Windows utilizará el programa predeterminado del archivo, active la opción 'abrir con el programa predeterminado'. En caso contrario, elija a continuación, el 'programa que abrirá el documento'.

ABRIR UN PROGRAMA:



Active esta opción si lo que desea es abrir un programa en concreto. Pulse en elegir aplicación y busque la ubicación de esta aplicación. Si desea utilizar esta imagen, pulse en 'usar imagen'.

Active la opción 'abrir una dirección web', cuando lo que desea es incorporar una dirección de internet para que pueda entrarse desde Azahar. Para ello, debe copiar



la dirección de internet e incorporarla dentro del cuadro de texto. Tenga en cuenta que el dispositivo deberá tener internet para acceder

posteriormente a esta dirección web que está incorporando. Tenga en cuenta que debe elegir la imagen para representar esta dirección web.

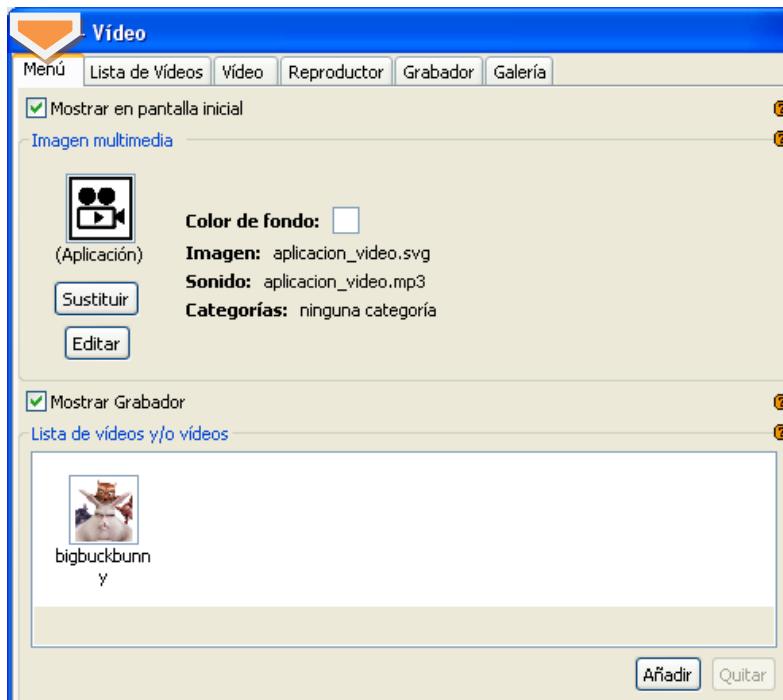
■ VÍDEOS



Para acceder a la aplicación VÍDEOS, pulse sobre la imagen de cámara de videos.

En esta aplicación hay cinco pestañas:

PESTAÑA MENÚ



La pestaña 'Menú' contiene los siguientes:

- Active la opción mostrar en pantalla inicial si quiere que la imagen con la que se accede a la aplicación 'vídeo' esté en la pantalla inicial de Azahar.

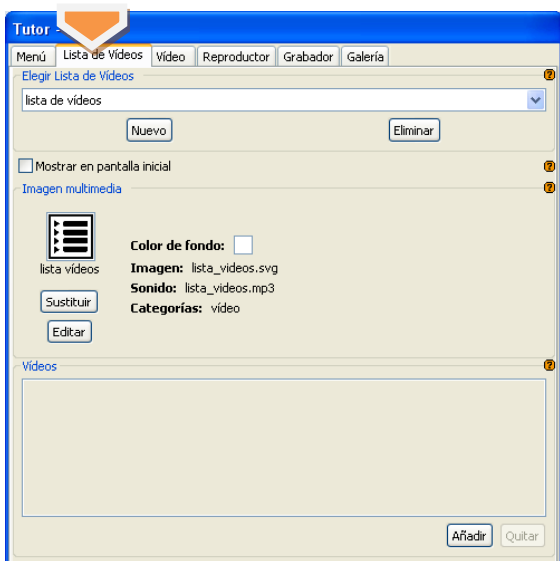
- Elija la imagen que desee que represente la aplicación 'vídeos'.

- Active la opción 'mostrar grabador' si desea que el icono con el que se accede a la cámara del dispositivo, se encuentre dentro de la imagen que

representa la aplicación. Recuerde que también es posible poner el reproductor directamente en la pantalla inicial de Azahar.

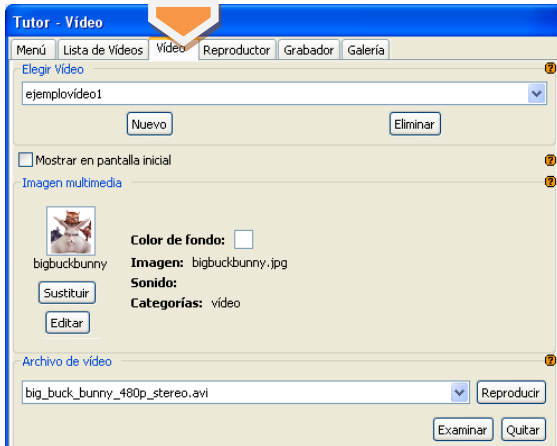
- Añada la lista de vídeos y/o vídeos directos, que desea que aparezca dentro de la imagen que representa la aplicación.

PESTAÑA LISTA DE VÍDEOS



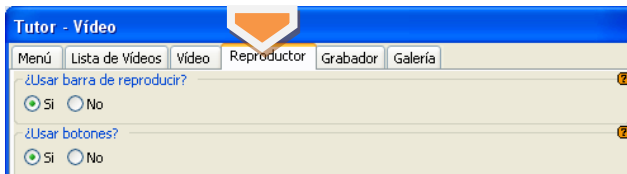
- Elija el nombre de la lista de vídeos o vídeo que desea configurar. Para crearlos pulse en el botón 'Nuevo'.
- Active esta opción si desea que la imagen con la que se accede a la 'lista de vídeos' esté en la pantalla inicial.
- Elija la imagen que desee que representa la lista de vídeos.
 - Añada en el último apartado los vídeos que desea incorporar dentro de la lista de vídeos. Recuerde que antes deberá incorporar los vídeos en la pestaña siguiente de esta aplicación.

PESTAÑA VÍDEO



el vídeo que desea incorporar en Azahar, Compruebe que funciona correctamente pulsando en 'Reproducir'.

PESTAÑA REPRODUCTOR



encuentra el vídeo y cuanto tiempo queda para que finalice.

- Active la opción botones si desea que junto al vídeo que se reproduce, se acompañen los botones play, pausa y stop. Si no los incorpora, el vídeo se reproducirá hasta que finalice o hasta que el usuario pulse sobre cualquier punto de la pantalla.

- Elija vídeo que desea configurar del desplegable. Si desea crear un nuevo vídeo pulse en 'Nuevo'.

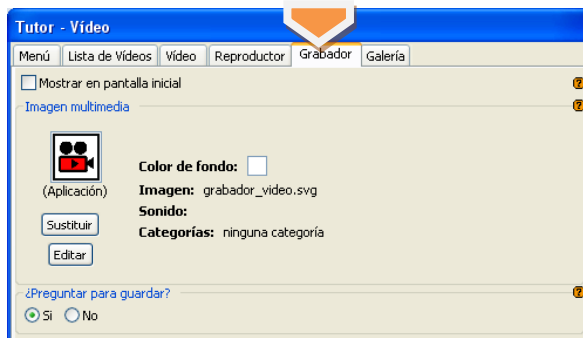
- Active la opción 'mostrar en pantalla inicial' si desea que el vídeo que está configurando esté en la pantalla inicial de Azahar.

- Elija la imagen multimedia que desea que represente al vídeo que está creando.

- Pulse en Examinar para introducir

- Active la opción barra de reproducción si desea que junto al vídeo que se reproduce, se acompañe una barra de progreso que indica el momento en el que se

PESTAÑA GRABADOR



- Active la opción 'mostrar en pantalla inicial' si desea que la opción 'grabar vídeo' se encuentre en la pantalla inicial de Azahar.

-- Elija la imagen que desea que represente el grabador.

-- Elija si desea que después de finalizar la grabación de un vídeo, el usuario pueda elegir entre guardarlo

o no. Si elije que no, el vídeo se guarda automáticamente.

7. RECOMENDACIONES:

Le recomendamos que cuando configure una o varias aplicaciones, siempre previsualice lo que aparece en Azahar y se asegure que está conforme con las preferencias y necesidades de la persona que lo utilizará.

Es importante que lea las guías pedagógicas de cada una de las aplicaciones para sacar el mayor partido de las aplicaciones y realizar un uso apropiado de ellas.

8. BIBLIOGRAFÍA

Frost, L; Bondy, A (2002) The Picture Exchange Communication System (PECS) – Second Edition. Pyramid Educational Products Inc.

Guías pedagógicas de Azahar. Desarrolladas por el Grupo de Autismo y Dificultades de Aprendizaje de la Universidad de Valencia. Disponibles en: <http://www.proyectoazahar.org>

Mesibov, G; Howley, M (2009) . El acceso al currículo escolar para alumnos con TEA: uso del Programa TEACCH para favorecer la inclusión. www.autismoavila.org

9. CRÉDITOS



**Grupo de Autismo y Dificultades de Aprendizaje.
Instituto de Robótica. Universidad de Valencia.**

Desarrollo Software	Arturo Campos Ignacio Navarro Javier Sevilla Alejandro Morell
Coordinación	Javier Sevilla
Diseño Pedagógico	Gerardo Herrera Raquel Abellán Fabián Amati
Diseño Gráfico de la Herramienta y Guía	Carlos Pardo
Redacción de esta Guía	Raquel Abellán Javier Sevilla
Seguimiento	Equipo Fundación Orange

www.proyectoazahar.org

Diseño y Desarrollo:



**Grupo de Autismo y Dificultades de Aprendizaje.
Instituto de Robótica – Universidad de Valencia**

Impulsa:



Colaboran:

**Asociación Autismo Ávila
Asociación Autismo Burgos**