



Activities for Eye Gaze

manual



CONTENIDOS

Acerca de Look to Learn	3
Cómo instalar Look to Learn	4
Activando tu licencia de software	4
Introducción	5
Calibración	5
Actividades de Look to Learn	8
Sensorial	9
Explora	11
Diana	12
Elige	13
Control	15
Análisis de las actividades	17
Cambiar imágenes y vídeos	18
Atajos de teclado	19

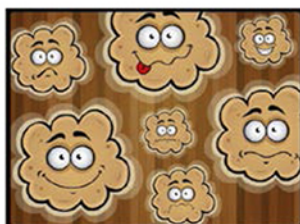


ACERCA DE LOOK TO LEARN

Look to learn es un conjunto de 40 actividades para los usuarios que se inician en el acceso al ordenador a través de la mirada. Sus actividades han sido especialmente diseñadas para mejorar el acceso y las habilidades de selección de una forma divertida.

Cada actividad desarrolla una habilidad diferente, que va desde la causa y efecto hasta mejorar la precisión del control con la mirada. El software ha sido creado en colaboración con profesores y terapeutas y proporciona las herramientas necesarias para la evaluación de las actividades.

Por encima de todo, Look to Learn se ha diseñado para ¡motivar y divertir!



NOTA: funciona con sistema operativo Windows XP o superior.
Necesitarás un sistema de control con la mirada con control del cursor para utilizar las actividades

CÓMO INSTALAR LOOK TO LEARN

1. Inserta el DVD de instalación en la unidad de DVD de tu ordenador.
2. Sigue las instrucciones que aparecen en pantalla para instalar el software.
3. Alternativamente, puedes descargar el instalador de Look to Learn en cualquier ordenador
<http://installers.sensorysoftware.com>.

ACTIVANDO TU LICENCIA DE SOFTWARE

Cuando instalas por primera vez Look to Learn tendrás acceso a tres de las cuarenta actividades: manguera, tartas de crema y hora de cenar.

Para desbloquear el resto de actividades debes introducir el código de activación que recibiste al comprar Look to Learn. Si aún no has comprado el software, puedes hacerlo haciendo clic en el botón 'Compra Online' como se muestra a continuación:



El enlace te redireccionará a nuestra tienda en línea segura donde podrás comprar el software. Recibirás un código de activación para desbloquear las actividades restantes.

NB: Es necesario disponer de conexión a Internet y tarjeta de crédito

PRIMEROS PASOS

Configuración

Es necesario tener instalado un dispositivo de acceso con la mirada para usar Look to Learn. Deberás activar el control de Windows para que tu mirada mueva el cursor.

La mayoría de las actividades iniciales funcionan instantáneamente sólo con el movimiento del ratón. Cuando sea necesaria una selección, el usuario deberá fijarse en el objeto de la pantalla durante 1-2 segundos para confirmarla.

CALIBRACIÓN

El sistema de acceso con la mirada necesita calcular la posición de tus ojos para poder determinar dónde se está fijando tu mirada en la pantalla. Este proceso se denomina calibración.

Realizar una buena calibración es importante para un control con la mirada preciso en Look to Learn, aunque no es imprescindible para las actividades que no utilizan objetivos, o estos son grandes. Por ejemplo: Ratón mágico y Cuadrados mágicos.

Cuando alguien está utilizando el control con la mirada por primera vez, puede ser útil utilizar la calibración de otra persona para empezar.

Esto permite al usuario comenzar a disfrutar de Look to Learn sin tener que realizar el proceso de calibración.

Consejos y técnicas de calibración

1. Usa una buena configuración

Cada sistema de control con la mirada funciona de una manera ligeramente diferente, pero para una calibración estándar recomendamos partir de los siguientes parámetros:

- Un fondo de pantalla de color oscuro
- Calibración de 5 puntos
- Usar una imagen motivadora o un color de alto contraste
- Velocidad media o calibración paso a paso

2. Paso a paso con teclado

Algunos dispositivos de acceso por la mirada te permiten utilizar la calibración paso a paso con el teclado. Esto significa que se puede controlar manualmente el registro de cada punto de calibración. Para esta opción presiona la tecla sólo cuando el usuario esté mirando directamente a la plantilla de calibración.

Para hacerlo con eficacia tendrás que mirar a los ojos del usuario y analizar cuando se está fijando en el destino de calibración.

3. Utilizar una imagen para la calibración

Una buena manera de motivar a los usuarios cuando se realiza la calibración es el uso de imágenes con las que están familiarizados. Asegúrate que tu dispositivo permite esta opción.

4. Mejorar puntos

Algunas cámaras de la mirada te permiten recobrar una lectura. Vale la pena tomarse el tiempo para tratar de mejorar los puntos de fallo de calibración para una mayor precisión.

5. Cambiar el contraste de color

Un alto contraste de colores puede hacer más fácil rastrear el punto de calibración para algunos usuarios. El contraste de color más eficaz para los usuarios con discapacidad visual es el azul sobre un fondo amarillo.

6. Aspectos que pueden interferir en la calibración

- Reflejos y brillos en las gafas
- Los párpados caídos o las pestañas largas (Colocar la pantalla un poco más alta puede estimular al usuario a abrir más los ojos)
- Brillos de luz que se reflejen en la cámara

7. Consejos de instalación de posicionamiento

- Usa el indicador de seguimiento de la cámara para asegurarte de que los ojos están a la altura y distancia correctas de la pantalla.
- Coloca el equipo en la posición correcta, ¡no el usuario!

8. Piensa en el entorno

El entorno en el que se utiliza el dispositivo puede tener una gran influencia sobre el éxito de la instalación. Para obtener los mejores resultados:

- Elimina las distracciones innecesarias como carteles, televisión y gente!
- Escoge una zona tranquila
- Evita el exceso de luz - una habitación más oscura hará que el contenido se vea más atractivo



ACTIVIDADES DE LOOK TO LEARN

Sensorial: Enseña causa y efecto.

Explora: Incentiva al usuario a participar con toda la pantalla.

Diana: Ayuda a mejorar la precisión de la mirada

Elige: Desarrolla habilidades de elección y toma de decisiones

Control: Trabaja la precisión en el control con la mirada y las habilidades de arrastrar y soltar.



SENSORIAL	EXPLORA	DIANA	ELIGE	CONTROL
Tartas de crema	Botellas	Manguera	Hora de cenar	Dardos
Ratón mágico	Cuadrados mágicos	Burbujas	Jabalina	La poción del Mago
Huevo	Graffiti	Tiro	Hombre de nieve	Penalties
Cañón	Nubes pedorras	Muro interactivo x2	Ruedas	Selva
¿Qué esconden las formas?	Lanza pasteles	Muro interactivo x4	El batería	Dinosaurios
¿Qué esconden los bloques?	Rasca rasca	Muro interactivo x6	Opiniones	Bichos
La granja	En el parquet	Chafa las frutas	Fábrica de Monstruos	Bajo el agua
Cuadrados Musicales	En clase	Copos de nieve	Piedra, papel, Tijeras	El bosque

SENSORIAL

Tartas de crema

Fíjate en cada foto que aparece en la pantalla para lanzar una tarta de crema. Hemos incluido 6 fotos pero puedes introducir tus propias fotos (ver p.18). Esta actividad es ideal para el análisis de las respuestas a los contenidos que aparecen en las diferentes áreas de la pantalla.

Ratón mágico

Una buena actividad cuando se usa el control con la mirada por primera vez. Mires donde mires en la pantalla se crea un efecto especial junto con un efecto de sonido. Cuando aparezca la estrella, fíjate en ella para pasar al siguiente efecto.



Huevo

Mira el huevo para romper la cáscara y descubrir qué animal hay dentro. El animal tarda 5 segundos en salir. La actividad del huevo entrena la concentración en un área concreta de la pantalla.

Cañón

Lanza pintura a la pared de ladrillo en el punto en el que se fija la mirada. El cañón dispara automáticamente por lo que esta es una de las actividades más fáciles.

¿Qué esconden las formas?

Una imagen se oculta detrás de las formas. Fija tu mirada en las formas y desaparecerán para descubrir la imagen. Cambiar la imagen por una foto conocida puede ser una buena motivación (ver p.18).

¿Qué esconden los bloques?

¿Qué esconden los bloques? funciona de la misma manera que ¿Qué esconden las formas?, pero tiene menos distracción visual. Es un buen entrenamiento para el uso de software de comunicación como el The Grid 2 (también de Sensory Software)

La granja

Mira la puerta del establo durante 3 segundos para que se abra y revele uno de los animales.

Cuadrados Musicales

Mira cada instrumento para oírlo sonar. Todos los instrumentos tocan la misma melodía, a ver si puedes oír a toda la banda mirando a cada instrumento. Para detener la reproducción mira a otro instrumento.



EXPLORA



Botellas

El objetivo de Botellas es romper tantas botellas como puedas. Mira una botella para romperla. ¿Podrás romperlas todas?

Cuadrados mágicos

Mirar por la pantalla hará que aparezcan los cuadros musicales. Si nos fijamos en el mismo más de una vez cambiará de color y reproducirá un sonido diferente.

Graffiti

Rocía la pintura sobre la pared mirando por la pantalla. Fíjate en los diferentes colores para cambiar la pintura o en los círculos para cambiar el tamaño del spray. Mira a la esquina inferior derecha para borrar la pantalla.

Nubes pedorras

¡Para personas con sentido del humor! Fija la mirada en cada nube pedorra para hacerla sonar.

Lanza pasteles

Lanza una tarta de crema a cada uno de los personajes sólo con mirarlos. Esta actividad es muy gratificante, incluso para personas que no son capaces de fijar la mirada en objetivos pequeños.

Rasca rasca

Mira alrededor de la pantalla rascando las texturas para descubrir una imagen. Puedes cambiar las imágenes para aumentar la motivación.

En el parque

Explora esta escena visual interactiva y haz que cobre vida.

En clase

Mira a los objetos del aula de esta escena visual interactiva para que cobre vida.

DIANA

Manguera

Limpia el coche, apaga el fuego, riega las plantas, espanta a los insectos y asusta a los pájaros - utilizando la manguera gigante. Fíjate en los objetos para regarlos con la manguera y completar el nivel.



Burbujas

Al observar las burbujas explotarán y se dividirán en otras más pequeñas.

Tiro

A medida que vas superando los niveles tendrás que disparar más objetivos. Es una actividad contra-reloj. ¿Puedes superar tu puntuación más alta?

Muro interactivo x2, x4 y x6

Las actividades del muro interactivo te permiten mostrar 2, 4 o 6 vídeos en la pantalla. Cuando nos fijamos en la imagen que queremos se reproduce un vídeo. Tan pronto como miras a otro punto se el vídeo se detiene.

A TENER EN CUENTA: Puedes usar tus propios vídeos en Look to Learn, pero deben estar en formato flash (flv). (Ver p.18).

Chafa las frutas

Aplasta las frutas con el guante de boxeo gigante. Para ello tienes que mirar las frutas mientras flotan por la pantalla. Aplasta 20 piezas de fruta para completar la actividad.

Copos de nieve

Al mirar los copos de nieve que caen podrás construir un muñeco de nieve. Si consigues 25 copos de nieve completarás el nivel y el muñeco de nieve cobrará vida.

ELIGE

Para realizar selecciones en las actividades de "elección" se debe fijar la mirada en los objetos durante 1-2 segundos.

Hora de cenar

Elige la cena del personaje de los alimentos que aparecen a la derecha de la pantalla.

Jabalina

Elige qué objeto lanzará el atleta. Selecciona entre las distintas opciones en la parte izquierda de la pantalla.

Hombre de nieve

Elige cómo vas a ayudar al hombre de nieve. Elige entre las opciones del lado derecho de la pantalla.

Ruedas

Elige las ruedas que pondrás a el coche Carlos. Selecciona entre las opciones de la parte izquierda de la pantalla.

El batería

Elige qué baquetas va a usar Diego el baterista. Selecciona entre las opciones que se muestran en el lado derecho de la pantalla.

Opiniones

Echa un vistazo a la imagen en el centro de la pantalla antes de decidir si te ¡TE GUSTA o NO TE GUSTA! Si te gusta dirige tu mirada a la cara feliz verde. Si no te gusta, mira a la cara enojada roja.

Esta es una buena actividad de transición hacia la comunicación alternativa y la toma de decisión.

Fábrica de Monstruos

¡Crea tu propio monstruo aterrador en la fábrica de monstruos de Look to Learn! Puedes cambiar la boca, los ojos, los accesorios y el cuerpo.



¡Piedra, Papel, Tijeras!

El clásico juego ¡Piedra, Papel, Tijeras!

- El Papel gana a la Piedra envolviéndola
- La Piedra gana a las Tijeras despuntándolas
- Las Tijeras ganan al Papel cortándolo

Gana el mejor de 3 partidas. Esta actividad ayuda a desarrollar metas y habilidades de toma de decisiones.





CONTROL

Dardos

Mira la escena del Pub para iniciar la actividad. Haz clic lo más cerca del centro de la diana que puedas. Los dardos en los anillos exteriores suman 10 puntos, en el anillo azul suman 50 puntos y si puedes dar en el blanco ganas 100 puntos.

La poción del Mago

El mago está preparando una poción mágica con 4 ingredientes especiales. Fíjate bien como los va tirando a la olla, y luego copia la receta exacta. Selecciona cada uno de los ingredientes coloreados en el orden correcto. ¿Cuántos pasos puedes recordar?

Penalties

Esta actividad consiste en una tanda de penalties. El monstruo Molly y tú tenéis 5 intentos para marcar un gol.

Comienza la actividad mirando la pelota. Elige tu jugador y el color del equipo que quieras llevar.

Para chutar un penal, mira al área de la portería donde quieras disparar. El jugador hará un tiro y Molly el monstruo tratará de pararlo.

Selecciona el símbolo de intercambio para jugar como portero, y dirige la mirada a la zona de la portería donde quieras ir.

Selva

Crea una escena de la selva: mira a un animal para seleccionarlo y luego mira a una de las estrellas para colocarlo.

Dinosaurios

Crea una escena prehistórica: mira a un dinosaurio para seleccionarlo y luego mira a una de las estrellas para colocarlo.

Bichos

Crea un escenario de bichos: mira un insecto para seleccionarlo y luego mira a una de las estrellas para colocarlo.



Bajo el agua

Crea una escena bajo el agua: mira a un animal para seleccionarlo y luego mira donde quieras colocarlo.

El bosque

Crea una escena de bosque: mira a un animal para seleccionarlo y luego mira donde quieras colocarlo.

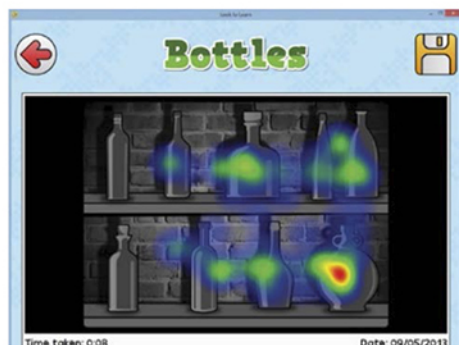


ANÁLISIS DE LAS ACTIVIDADES

Look to Learn incluye una herramienta de análisis integrada que te indicará dónde se ha dirigido la mirada durante una actividad. También se puede utilizar para analizar el rango de pantalla a la que se ha accedido y la relevancia de lo que el usuario ha estado mirando, así como para medir el progreso del usuario.

Uso de la herramienta de análisis

Una vez que el usuario ha realizado una actividad, has clic en "Análisis". Se mostrará una pantalla similar a esta:



- Las líneas de color indican donde el usuario ha mirado
- Cuanto más tiempo fije la mirada en algún punto de la pantalla, el color cambiará de azul > verde > amarillo > rojo
- "Tiempo Utilizado" indica el tiempo total en que la actividad ha estado abierta
- Haga clic en el disco para guardar el mapa de calor en forma de imagen. También puedes imprimirlo para hacer seguimiento de los registros de los usuarios.

NOTA: para las actividades sin un fondo estático, el mapa de calor se superpone sobre una imagen genérica.

Es importante interpretar éste análisis con cuidado si se está buscando un resultado concreto.

CAMBIAR IMÁGENES

Muchas actividades te permiten cambiar las imágenes. Haz clic en 'Cambiar imágenes' al inicio de la actividad. Haz clic en una imagen para cambiarla.



Para restablecer de nuevo a las imágenes predeterminadas, haz clic en la flecha verde en la esquina superior derecha.

CAMBIAR VIDEOS

Las actividades de muro interactivo permiten utilizar tus propios vídeos. Los vídeos tienen que estar en formato flash (.flv) antes de poder cargarlos. Hemos encontrado 2 maneras fáciles de convertir cualquier archivo de vídeo a .flv:

1. Conversor de video: Any Video Converter

(<http://www.any-video-converter.com>) es una aplicación que te puedes descargar, fácil de usar y que hace la conversión de todo tipo de vídeos. La versión de evaluación gratuita funciona con vídeos de hasta 3 minutos de duración.

2. SaveTube

(<http://www.savetube.com/>) te permite guardar cualquier vídeo de YouTube en formato .flv:

- Busca el vídeo que deseas utilizar en YouTube
- Copia la URL del vídeo
- Ir a la página web <http://www.savetube.com/>
- Pega la URL del vídeo
- Selecciona guardar el video en formato flash (.flv)
- Windows guarda el vídeo convertido automáticamente en la carpeta de descargas. Puedes mover el vídeo a la carpeta que quieras

ATAJOS DE TECLADO

Usa estos atajos de teclado para navegar por Look to Learn sin una pantalla táctil o ratón:

A	abre la herramienta de análisis
D	restaura imágenes o vídeos predeterminados
P or V	cambiar imágenes / cambiar vídeos
S	abrir Look to Learn / empezar una actividad / salvar mapa de calor
1-9	Abre la actividad correspondiente en la pantalla / cambia las imágenes o videos correspondientes
Enter/Intro	abre Look to Learn en la pantalla principal
Retroceso	te lleva a la pantalla anterior
Escape	te lleva a una pantalla anterior / sale de una actividad



Sensory Software International

www.sensorysoftware.com

