



## Sensory Guru EyeFX2 Software

### **BJ-1000145**

ideal para las primeras etapas de la curva de aprendizaje de la mirada!

La mirada es el método de acceso informático más sencillo **para trabajar causa y efecto: ise mira y algo sucede!**

Sensory Eye FX2 es un conjunto de 30 actividades diseñadas para **apoyar el desarrollo de habilidades visuales esenciales** como la localización y la selección de un estímulo, el cambio de mirada entre estímulos, la búsqueda y la memoria visual y mucho más. Está totalmente habilitado para la mirada, proporcionando oportunidades para la estimulación visual y el desarrollo de habilidades de control de la mirada.

El software se divide en **5 etapas de exploración**, las cuales van progresando presentando un modo ligeramente más avanzado de interacción con la mirada en cada nivel. Estas etapas funcionan como un **campo de entrenamiento para enseñar a los usuarios que se inician en el control con la mirada** las herramientas y los métodos de control del acceso al ordenador:

**1) Respuesta a la mirada.** El ojo crea los estímulos: las actividades de respuesta a la mirada permiten a los usuarios explorar la causa y el efecto: cuando miran, ocurre algo. Cuando apartan la mirada, se detiene.

**2) Interacción con la mirada.** Objetos que responden a la mirada: las actividades de interacción con la mirada introducen algunos métodos de interacción como la activación de la permanencia y la focalización. Estas aplicaciones permiten a los usuarios explorar cómo su mirada puede desencadenar una respuesta de los objetos en la pantalla.

**3) Zona de la mirada.** Las actividades de la zona de la mirada estimulan la atención visual animando a los usuarios a apuntar a zonas específicas de la pantalla y a mejorar sus habilidades de control de la mirada. Las actividades de nivel 3 ayudan a desarrollar las habilidades de orientación y atención necesarias para lograr una calibración sólida.

**4) Exploración de la mirada.** Estas actividades están diseñadas para promover la exploración y el juego, fomentando el compromiso



con una zona más amplia de la pantalla.

**5) Control de la mirada.** Finalmente, estas actividades pueden ayudar a los usuarios a lograr un mayor control, un mayor grado de precisión y una comprensión más detallada de las funciones de permanencia y activación de los interruptores.

## Características:

Todas las actividades tienen 5 niveles y opciones de edición del juego, de acceso, de la imagen y del sonido. Además, tienen enlace directo con los programas Communicator 5 y TD Snap.

- **Opciones de mirada**

Elige entre 'Cursor de mirada', 'Punto de contracción' y 'Mirar y cambiar' para explorar diferentes opciones de interacción.

- **Fondos de Pantalla**

Cambia las imágenes de fondo y selecciona entre una gama de diseños de imágenes y videos optimizados para la participación.

- **Imágenes de estímulo**

Experimenta con diferentes estímulos y agrega imágenes amigables para el usuario para facilitar la actividad.

- **Mapas de calor**

El software muestra el mapa de calor de la mirada en tiempo real para que puedas ver qué zonas de la pantalla se están usando y en cuáles el usuario no está interactuando.

- **Perfiles de usuario**

Permite varios perfiles de usuario en un solo dispositivo. Puedes editar contenido, grabar y personalizar según las necesidades de cada usuario. Además del **trabajo por perfiles** permite **grabar los resultados** por fecha para que puedas llevar un seguimiento de cada usuario.

- **Biblioteca multimedia**

Incluye una biblioteca multimedia con **cientos de imágenes, videos y sonidos** para usar en tus diseños personalizados de actividades.



¡También incluye videos de estimulación visual!

## **¡Usa tu ordenador con la mirada!**

Una vez controles el seguimiento con la mirada, podrás comunicarte, controlar tu entorno, y utilizar todos los programas de tu ordenador Windows gracias al lector ocular más avanzado del mundo: PCEye 5. Descúbrelo [aquí](#).

- 30 actividades agrupadas en 5 niveles de exploración
- Software de control de Eye Gaze FX2
- Biblioteca multimedia
- Mapas de calor en tiempo real
- Contenido personalizable
- Grabaciones de pantalla: funcionalidad útil en contextos de evaluación, así como para proporcionar un medio para capturar imágenes generadas por el usuario para compartir con otros.
- Trabajo por perfiles
- Exclusivo para lectores oculares de Tobii Dynavox: PCEye 5, PCEeye Mini, PCEye Plus, I-13/I-16.

