



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.

