

Manual del usuario



ÍNDICE MANUAL DEL USUARIO

-¿Qué es e-Mintza?	3
-Secciones de e-Mintza	4
-Requisitos mínimos	4
Descarga para Windows	4
Descarga para MacOS	5
Descarga para Android	5
-Cómo usar e-Mintza	6
Descarga e Instalación	6
Entrar en e-Mintza	10
Salir de e-Mintza	11
-Herramienta de autor	12
1. BOTONES DE LA PARTE SUPERIOR	14
1.1. INSTRUCCIONES COMUNES DE EDICIÓN:	14
Botones INICIO, AUTOR Y EU o ES	14
Botones SI,NO Y SALIR	15
1.1.1.Título	15
1.1.2.Imagen del botón	16
1.1.3.Sonido del botón	20
1.1.4.Vídeo del botón	24
1.1.5.Color del botón	27
1.2.ARRASTRAR y SOLTAR	28
1.3.YO	30
1.4.AGENDA	31
2. PIZARRA	37
3. COLORES PANTALLA Y SENSIBILIDAD	38
4. CATEGORIAS Y ELEMENTOS	38
4.1.Introducción a las categorías y posibilidades de personalización	38
4.2.Elección del número de categorías	40
4.3.Editar categoría y sus elementos	41
4.3.1.Espacio de edición de categorías	41
4.3.1.1.Título de categoría	41
4.3.1.2.Imagen del botón de categoría	41
4.3.1.3.Color de categoría	41
4.3.2.Explicación de elementos y espacio de edición	42
4.3.2.1.Búsqueda	42
4.3.2.2.Editar	43
4.3.2.3.Nuevo	43
4.3.2.4.Activar y Desactivar	44
4.3.2.5.Subir y Bajar elemento	45
4.3.2.6.Elementos relacionados	45
-Observaciones Finales	48
-Créditos	49

¿Qué es e-Mintza?

e-Mintza (que en Euskera quiere decir *habla electrónica*) es un programa de descarga gratuita que genera un tablero de comunicación con pictogramas o imágenes y sonidos asociados permitiendo una comunicación directa y sencilla. Además, está preparada en cuatro versiones cada una de ellas con un tipo de voz (femenina joven, femenina adulta, masculina joven y masculina adulta) para que los usuarios puedan oírse reflejados en su nueva voz. El tablero es fácilmente personalizable en cuanto a la lengua utilizada, textos, imágenes, vídeos o sonidos en función de las necesidades del usuario, quien podrá interactuar preferentemente a través de una pantalla táctil en un dispositivo tipo tableta, pero también a través del ratón en el caso de una pantalla de ordenador no táctil.

Pensado inicialmente para facilitar la comunicación de las personas con autismo con quienes hemos evaluado la aplicación, el programa puede ser usado por muchas otras personas, dadas sus posibilidades de personalización. Así, por ejemplo, puede ser útil para niños con sordera que aún no han adquirido un lenguaje oral, personas con discapacidad intelectual grave, pacientes con daño cerebral adquirido por ictus o accidentes, personas mayores con enfermedades neurodegenerativas, personas que no pueden expresarse por requerir intubación o ventilación asistida durante su estancia hospitalaria, etc.

e-Mintza es una iniciativa conjunta de la Fundación Dr. Carlos Elósegui de Policlínica Gipuzkoa y Fundación Orange.

El desarrollo técnico ha sido realizado por la empresa Nesplora, contando con la esencial participación por parte de la Asociación de Autismo Gautena en las distintas fases del proyecto. Asimismo, parte de los pictogramas utilizados son del portal aragonés de pictogramas y recursos gráficos (ARASAAC).

e-Mintza ha contado con el apoyo económico del Plan Avanza2 del Ministerio de Industria, Turismo y Comercio.

Secciones de e-Mintza:

El programa se compone de dos aplicaciones:

- e-Mintza: se conforma como un tablero de comunicación con varias categorías básicas. Al pulsar sobre cada categoría se abre una nueva pantalla en la que se presentan una serie de pictogramas asociados a un sonido, de forma que al pulsar en cada pictograma la voz envía el mensaje directo asociado, que se ubica en la "pizarra" para formar una frase.

- Herramienta de autor: desde la que, el tutor (familiar, terapeuta o similar) o el mismo usuario, en su caso, podrán personalizar e-Mintza y diseñar un comunicador adaptado a las necesidades específicas de cada usuario. Se pueden añadir o editar en cada categoría, de forma sencilla, nuevos pictogramas, fotografías, sonidos o videos. Cada actualización que se realice desde la herramienta de autor se verá automáticamente reflejada en la aplicación e-Mintza.

Adicionalmente el programa ofrece la posibilidad de elaborar una agenda diaria personal.

Requisitos mínimos:

e-Mintza funciona sobre diferentes dispositivos táctiles y no táctiles: ordenadores de sobremesa, netbooks, portátiles y tabletas que soporten la tecnología Adobe Air. El tamaño mínimo requerido es de 10 pulgadas y una resolución mínima de 1024x600. El proyecto es multiplataforma, está preparado para funcionar sobre Windows, MacOS y Android a partir de la versión 2.2.

[Descarga para Windows:](#)

Requisitos para la utilización de e-Mintza en dispositivos Windows:

- Sistema operativo: Microsoft® Windows® XP Home, Professional, o Tablet PC Edition con Service Pack 2 o 3 (incluyendo las ediciones de 64-bit); Windows Server® 2003 o 2008; Windows Vista® Home Premium, Business, Ultimate, o Enterprise (incluyendo las ediciones de 64-bit); con Service Pack 2; o Windows 7 (incluyendo las ediciones de 64-bit).

- Procesador: Intel® Pentium® III 1GHz o superior; o Intel Pentium 4 2GHz o superior.
- RAM: 512MB mínimo (1GB recomendado).

Descarga para MacOS:

Requisitos para la utilización de e-Mintza en dispositivos MacOS:

- Sistema operativo: Mac OS X v10.5 o v10.6.
- Procesador: Intel Core™ Duo 1.83GHz o superior.
- RAM: 512MB mínimo (1GB recomendado).

Descarga para Android:

Para poder utilizar e-Mintza es necesario disponer de una tableta compatible con la tecnología de Adobe AIR (listado de tabletas certificadas por Adobe en http://www.adobe.com/flashplatform/certified_devices/tablets.html) y con los siguientes requisitos mínimos:

- Sistema operativo: Google Android™ 2.2 o superior.
- Procesador: ARMv7 o superior.
- RAM 256MB mínimo.

ATENCIÓN: La versión actual no es compatible con iPad.

Cómo usar e-Mintza:

Descarga e instalación:

El proceso de descarga es igual en todos los sistemas, sin embargo el proceso de instalación tiene las diferencias propias de cada sistema. Vamos a explicar cómo hacer el proceso completo en un dispositivo con sistema operativo Microsoft Windows:

a) Descargar:



Figura 1: Ventana de descarga de e-Mintza.

A la hora de hacer la descarga aparece una pantalla donde seleccionar el <idioma> en que se quiere descargar el programa pudiendo elegir entre: castellano, euskara o la versión bilingüe.

Figura 2: Idiomas en los que puedes realizar la descarga.

Debes seleccionar la <voz> con la que se desea hacer la descarga. e-Mintza ofrece cuatro tipos de voces diferentes, donadas por personas reales, dependiendo del usuario al que vaya dirigido. Las voces que se pueden elegir están catalogadas de la siguiente manera:

- Voz femenina adulta.
- Voz femenina joven.
- Voz masculina adulta.
- Voz masculina joven.

e-mintza

DESCARGA DE E-MINTZA WINDOWS

Seleccione los parámetros para la descarga:

Versión en: Español

Voz: Femenina joven

Indica para fines estadísticos qué tipo de usuario eres:

☐ Profesional
☐ Familiar
☐ Usuario
☐ Otro

País: España

Aceptar

Figura 3: Voces que puedes elegir para e-Mintza.

Así mismo, te agradeceremos para fines estadísticos, que nos indiques qué tipo de autor es el que realiza la descarga.

e-mintza

DESCARGA DE E-MINTZA WINDOWS

Seleccione los parámetros para la descarga:

Versión en: Español

Voz: Femenina joven

Indica para fines estadísticos qué tipo de usuario eres:

☐ Profesional
☐ Familiar
☐ Usuario
☐ Otro

País: España

Aceptar

Pulsa sobre <Aceptar> cuando hayas rellenado todos los parámetros.

Figura 4: Acepta las condiciones para efectuar la descarga.

Cuando hayas rellenado todos los parámetros pulsa sobre <Aceptar>. El programa tarda unos minutos en descargarse.



Figura 5: Ventana informativa: indica de que la descarga se está realizando.

b) Instalar:

Tras descargar e-Mintza, el proceso de instalación es como el de cualquier software, haciendo doble clic en el fichero .exe descargado y siguiendo los pasos que se indican.

La instalación está dividida en dos partes, tras aceptar la licencia de uso, por un lado el sistema comprueba si tienes Adobe Air instalado y actualizado. En caso contrario lo instala y/o actualiza. Tras la instalación de Adobe Air y pasados unos minutos se inicia automáticamente el proceso de instalación de e-Mintza, donde se nos permite seleccionar el directorio de instalación. Cuando finalice el proceso veremos una ventana de diálogo como la siguiente:



Figura 6: Ventana que te informa de que e-Mintza se ha instalado.

Entrar en e-Mintza:

Una vez realizada la descarga, aparecerá en el escritorio un icono llamado <e-Mintza> con una pequeña flechita que indica que es un acceso directo. Desde este icono accederemos al e-Mintza y a la Herramienta de Autor.



Figura 7: Entrar en e-Mintza.

Si no deseas tener el acceso directo en el escritorio puedes eliminarlo pulsando sobre este icono con el botón derecho y seleccionando la opción <Eliminar>. Puedes seguir accediendo al programa desde INICIO --- Programas --- e-Mintza.

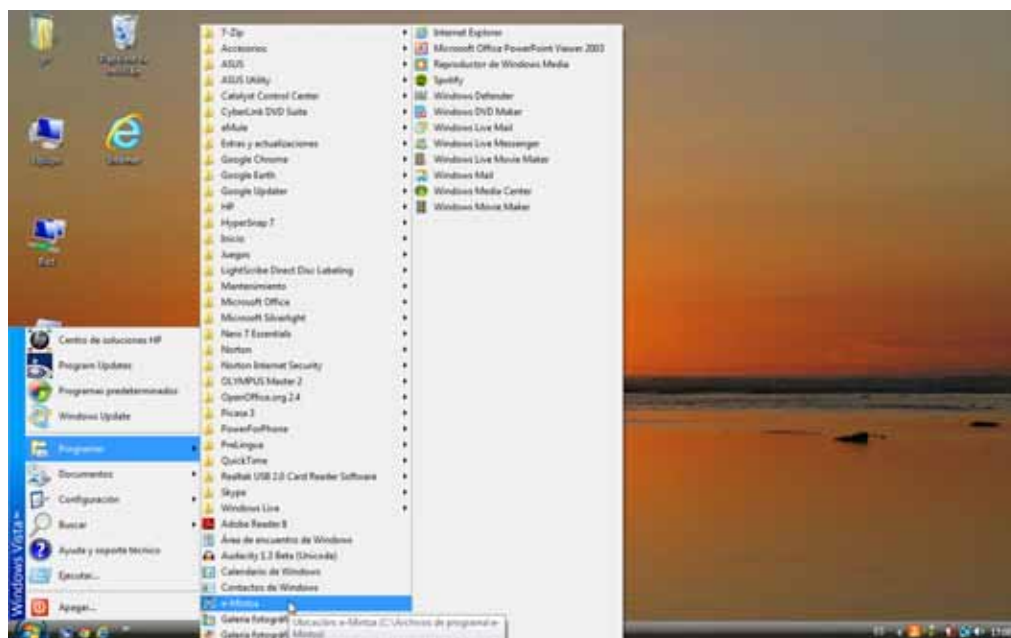


Figura 8: Cómo acceder a e-Mintza sin el acceso directo.

Al abrir e-Mintza directamente aparece el tablero comunicativo que utiliza el usuario con barreras de comunicación. La primera vez que abras e-Mintza se muestran 12 categorías preconfiguradas. Al pulsar sobre cada una de ellas se abre una nueva pantalla en la que se presentan una serie de pictogramas, cada uno con un sonido asociado, y, al pulsar sobre el pictograma, la voz envía el mensaje directo a una pizarra, que construye la frase. Por ejemplo, en la categoría comidas, se ofrecen distintos platos y alimentos y el usuario puede elegir entre todos ellos (representados por fotografías o pictogramas).

Salir de e-Mintza:

Con el fin de que el usuario no pueda salir accidentalmente por su cuenta, cuando se hace clic sobre el icono <SALIR> en la pizarra aparecerá un texto indicando que introduzca una secuencia de cierre. Esta secuencia consiste en pulsar <Sí> <Sí>, es decir, pulsar dos veces sobre el icono <Sí>.



Figura 9: La secuencia de cierre: pulsa dos veces sobre el botón <Sí>.

Hay que tener en cuenta que si cambias el concepto del botón <Sí> por otro, la secuencia de cierre se hará con ese nuevo elemento. Por ejemplo, si sustituyes el elemento <Me gusta> por el botón donde se encuentra <Sí>, la secuencia de cierre será pulsar dos veces sobre el botón <Me gusta>.

Herramienta de Autor:

Para poder personalizar el programa y adaptarlo a las necesidades y capacidades del usuario final hay que entrar en la Herramienta de Autor. Desde la Herramienta de Autor podrás familiarizarte con el programa y conocer las diferentes funciones que tiene.

Es muy recomendable que antes de empezar a editar crees una carpeta (con nombre de e-Mintza, por ejemplo) en tu ordenador o tableta y dentro de la misma una subcarpeta para cada apartado (documentos, imágenes, sonidos y vídeos). En estas carpetas podrás guardar toda la información que vayas introduciendo en el programa. Asimismo, es conveniente que hagas una copia de la carpeta con otro nombre (e-Mintza y e-Mintza1 por ejemplo) y que intentes no tocar la carpeta original una vez personalizada la información del programa. Este punto es de importante consideración, ya que si alguno de los elementos de estas subcarpetas se elimina o la carpeta entera se elimina por accidente, perderás todos los datos de personalización.

Para acceder a la herramienta de autor pincha sobre el botón <AUTOR> que está en la parte superior en el lado derecho. A continuación se abrirá una ventana donde se tiene que introducir la siguiente contraseña: admin.



Figura 10: Ventana de acceso a la Herramienta de Autor. Contraseña: admin.

Una vez se haya accedido a la Herramienta de Autor, puedes comprobar que la pantalla es muy similar a la del programa, la diferencia es que desde este apartado puedes editar el programa según las necesidades del usuario.

Para que sea más sencillo vamos a dividir la herramienta en cuatro secciones:

1. Botones de la parte superior.
2. Pizarra.
3. Colores.
4. Categorías y sus elementos.



Figura 11: La división de los cuatro apartados que vamos a describir a continuación.

1. BOTONES DE LA PARTE SUPERIOR:

Hemos agrupado los botones en base a sus posibilidades de edición, por eso en algunos apartados incluimos más de un botón, ya que los mecanismos de edición y los apartados editables son los mismos.

1.1 INSTRUCCIONES COMUNES DE EDICIÓN:

Botones INICIO, AUTOR y EU o ES:

Son los únicos botones que no permiten ser editados.

La función de <INICIO> es la de volver al punto de inicio del programa. Cuando pulsas este botón se eliminan todos los elementos que tengas seleccionados en la pizarra.

Pulsando el botón <AUTOR> se accede a la Herramienta de Autor de e-Mintza. Como paso previo te pide la contraseña (admin) para asegurarse de que sea el tutor el que accede al área de edición. El mismo botón se convierte en <e-Mintza> cuando te encuentres en la Herramienta de Autor. Pulsando sobre este botón saldrás de la herramienta, volviendo al programa.

En el caso de que hayas hecho la descarga de la versión bilingüe, puedes ver un botón <ES> (Español) o <EU> (Euskara) en el lado derecho de la pizarra. Este botón sirve para cambiar de un idioma a otro y no es editable.

Botones SÍ, NO y SALIR:

Los botones <SI>, <NO> y <SALIR> tienen las mismas posibilidades de edición. Si pulsas sobre cualquiera de estos tres botones puedes editar sus características físicas:

1. Título.
2. Imagen.
3. Sonido.
4. Vídeo.
5. Colores.

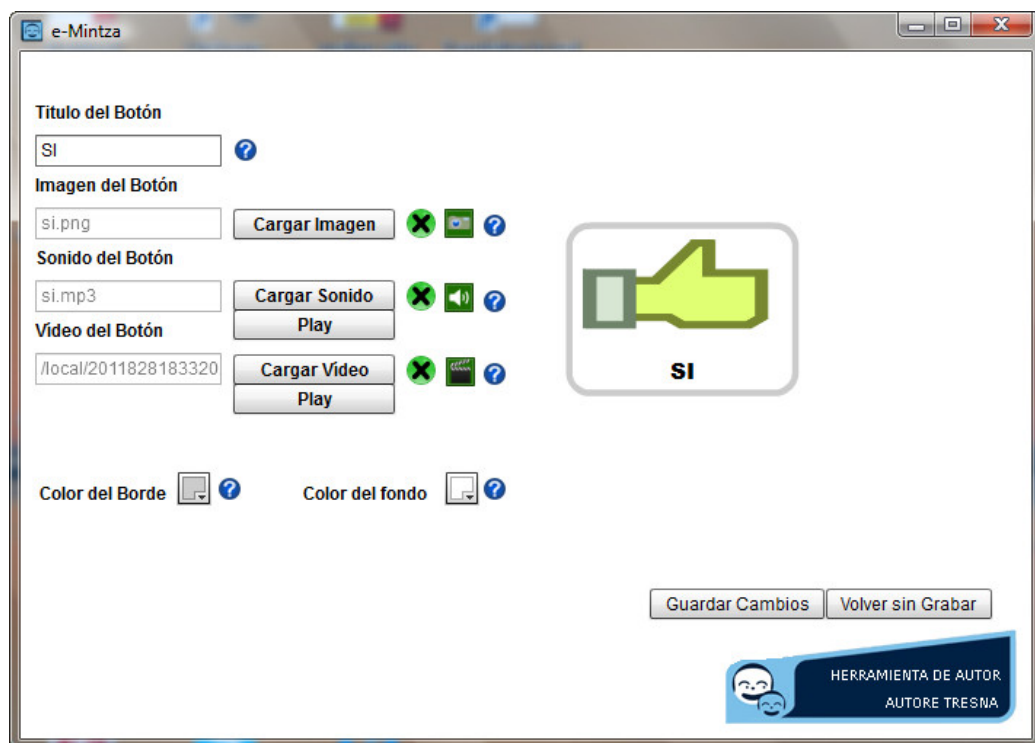


Figura 12: Sección de edición de los botones.

1.1.1. Título:

Introduce el texto que quieras que se visualice en el botón. Ten en cuenta que existe un espacio máximo determinado. Importante: comprueba que se visualiza el texto correctamente en la vista previa.

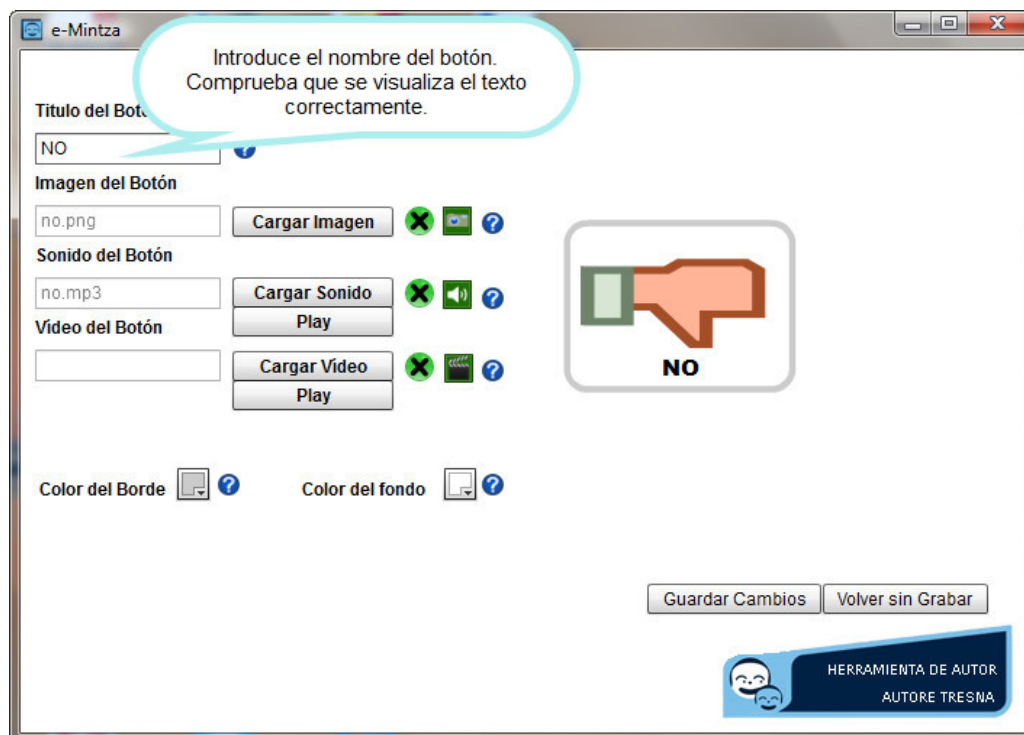


Figura 13: Ventana donde introducir el Título.

Si no vas a realizar más cambios dentro del elemento pulsa sobre el botón <Guardar cambios>.

Si de lo contrario no quieres que los cambios realizados queden grabados, pulsa sobre <Volver sin Grabar>.

1.1.2. Imagen del botón:

En el apartado de imagen de botón tenemos la posibilidad de <cargar imagen> (desde un archivo), <eliminar imagen> y <capturar imagen>, desde la propia webcam. Esta última opción aparecerá siempre y cuando tu dispositivo disponga de webcam.

El sistema admite los siguientes formatos de imágenes: *.jpg .png .gif*, aunque recomendamos los dos primeros. Igualmente es importante que la imagen sea horizontal, ya que las que están en vertical pueden sufrir una pequeña alteración visual.

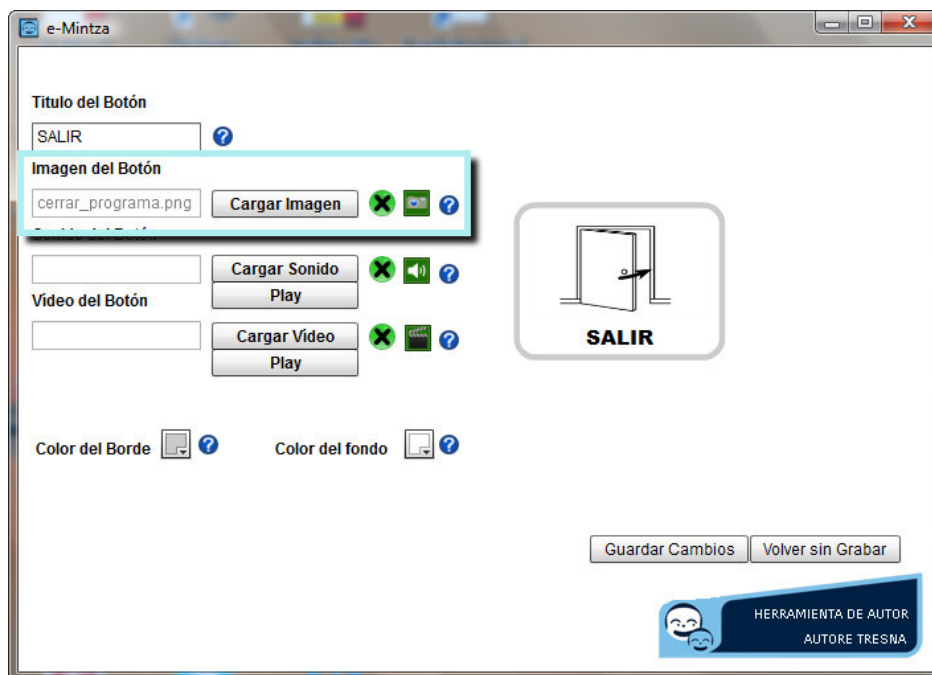


Figura 14: Espacio de edición de la Imagen del Botón.

Cuando vayas a editar la imagen tienes dos opciones:

1. Añadir una nueva imagen desde un archivo. Pulsando sobre el botón <Cargar imagen> se abre una ventana que por defecto se sitúa en la carpeta donde se encuentran todas las imágenes de e-Mintza. Debes acceder a la carpeta o apartado donde tengas guardada tu imagen, pinchar sobre la misma y pulsar el botón <abrir>. Recuerda las recomendaciones anteriores referentes a las imágenes.



Figura 15: Adjuntar imagen desde un archivo.

2. Capturar una nueva imagen desde la propia webcam. Si tu dispositivo dispone de webcam o tienes una webcam instalada en el mismo, aparecerá el icono de cámara de fotos situado al lado de la opción de <Cargar Imagen>. Pulsa sobre este icono y se abrirá una nueva ventana.

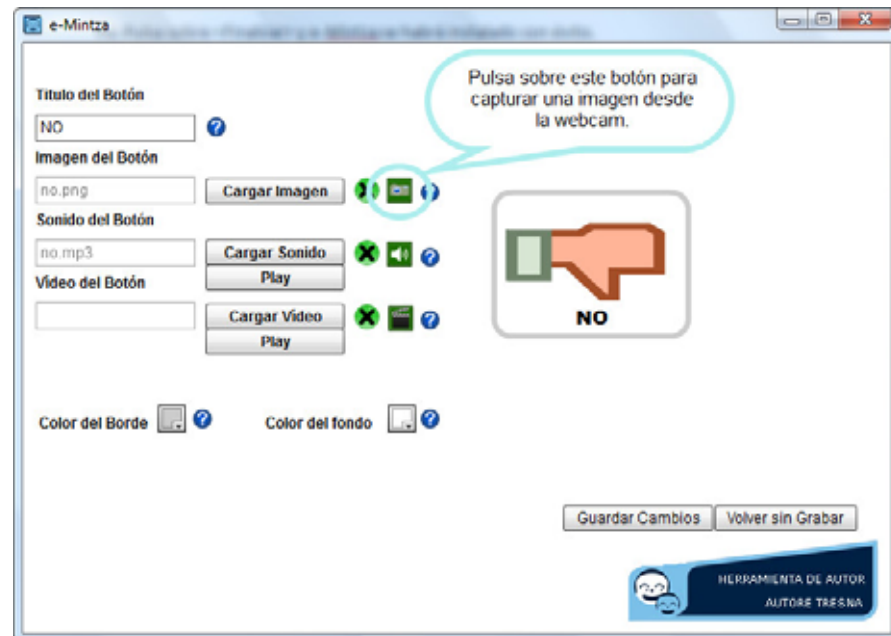


Figura 16: Botón para capturar una imagen desde la webcam.

Pulsa sobre <Captura Imagen> y la imagen capturada aparecerá en el recuadro de <Captura>.



Figura 17: Captura de la imagen desde la webcam.

Si quieres repetir vuelve a pulsar sobre <Captura Imagen>. Ten en cuenta que cuando se vuelve a capturar una nueva imagen se pierde la realizada anteriormente.



Figura 18: Fin de la captura de imagen.

Si no deseas guardar la imagen capturada pulsa el botón <Salir>.

Una vez hayas cargado la imagen, verás cómo queda dentro del botón.

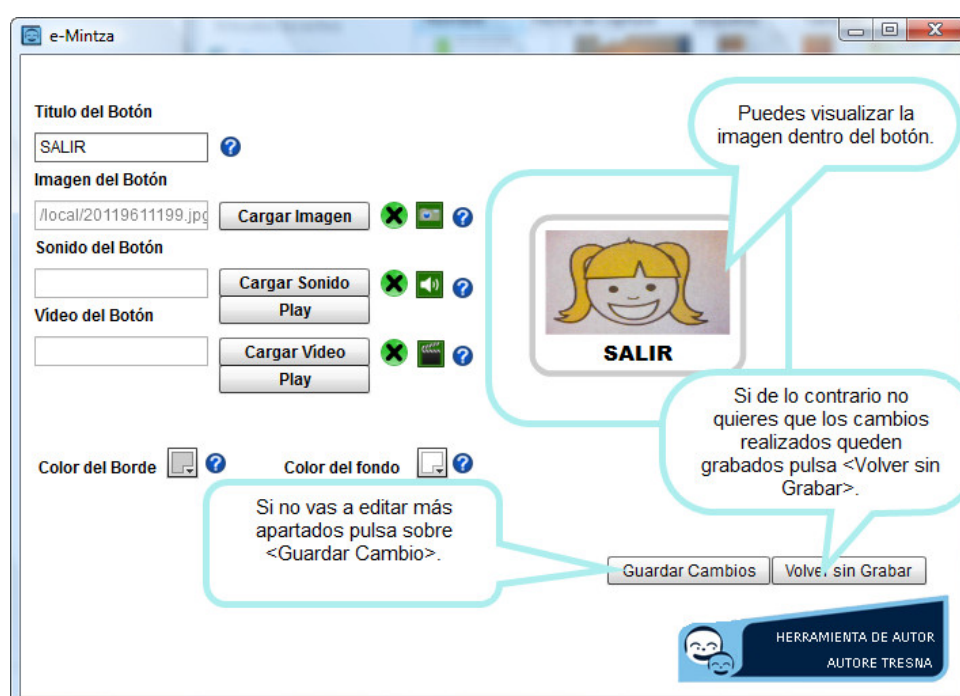


Figura 19: Visualizar la imagen elegida en el botón.

Si lo que quieres es eliminar la imagen tienes que pulsar sobre la “X” y posteriormente pulsar el botón <Guardar cambios>.

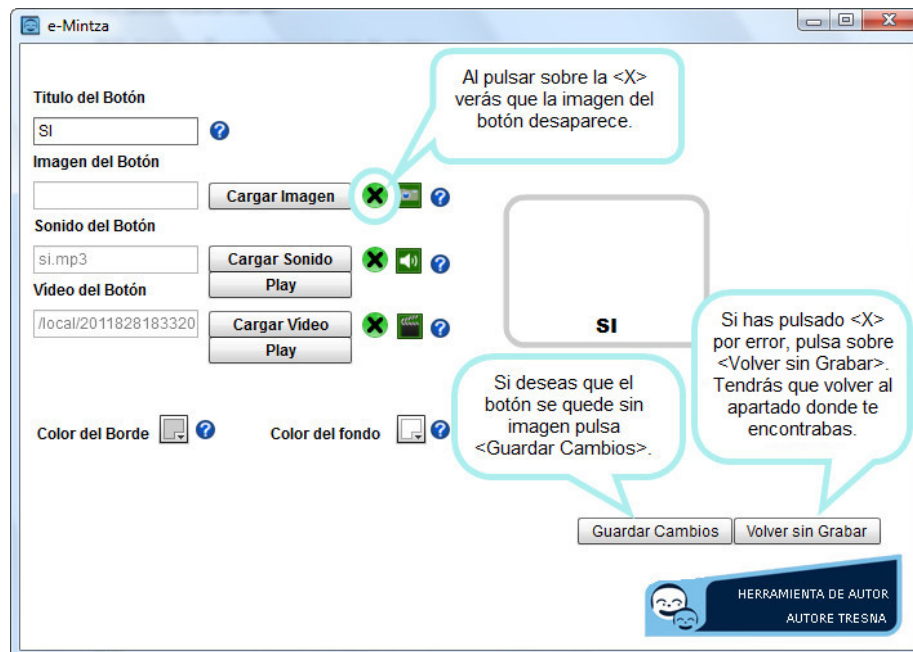


Figura 20: Fin de la edición de la Imagen del Botón.

1.1.3. Sonido del Botón:

En el apartado de Sonido de botón tienes la posibilidad de <Cargar sonido> (desde un archivo), <Eliminar Sonido> y <Capturar Sonido> desde el propio dispositivo. Esta última opción aparecerá siempre y cuando tu dispositivo disponga de sistema de sonido y micrófono.

El sistema admite únicamente el formato de sonido *mp3*.

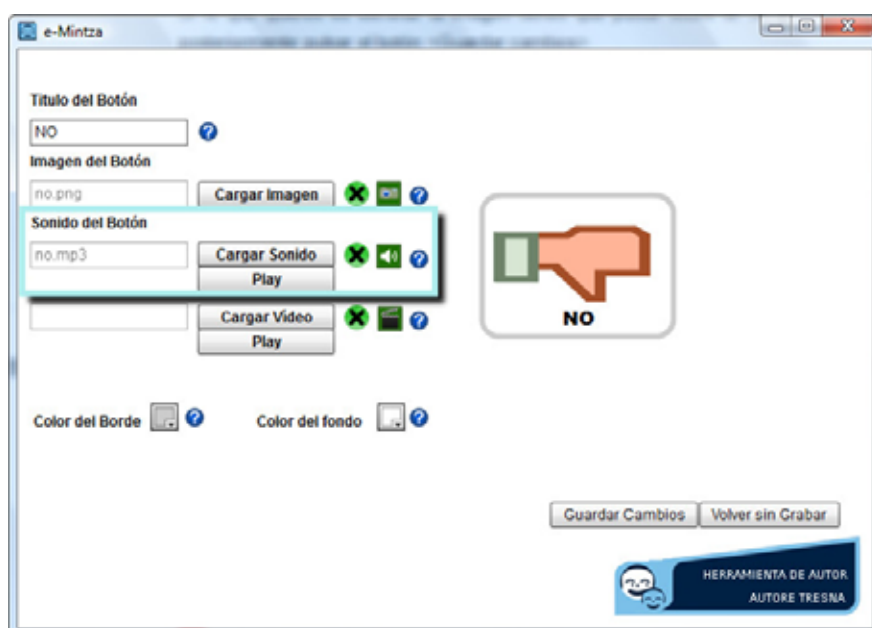


Figura 21: Espacio de edición del Sonido del Botón.

Igual que en el apartado de imagen del botón, cuando vayas a editar el sonido tienes dos opciones:

1. Añadir un nuevo sonido desde un archivo, siempre en el formato *mp3*. Pulsando sobre el botón <Cargar sonido> se abre una ventana que por defecto se sitúa en la carpeta donde se encuentran todos los sonidos de e-Mintza. Debes ir a la carpeta o apartado donde tengas guardado tu sonido, pinchar sobre el mismo y pulsar el botón <Abrir>.

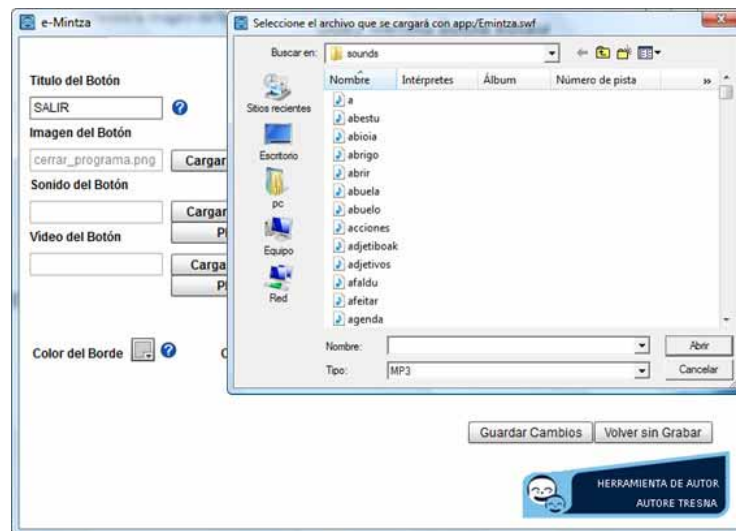


Figura 22: Adjuntar sonido desde un archivo.

2. Capturar sonido desde el propio dispositivo, siempre que disponga de micrófono. Si tu dispositivo dispone de sistema de audio y micrófono integrado, aparecerá el icono de audio situado al lado de la opción de <Cargar Sonido>. Pulsa sobre el mismo para realizar una grabación.

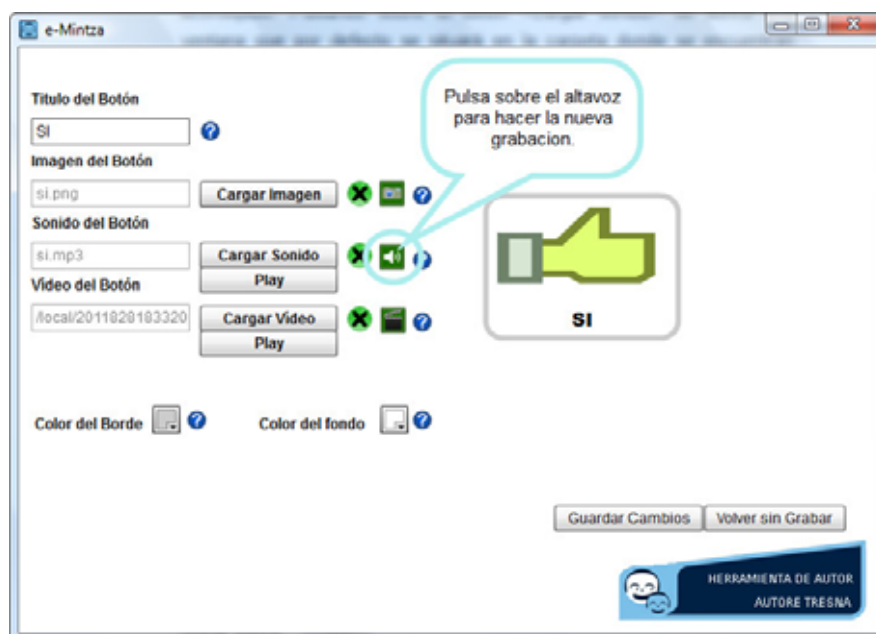


Figura 23: Botón para hacer la grabación del sonido.

Una vez pulsado el botón se abrirá esta ventana:

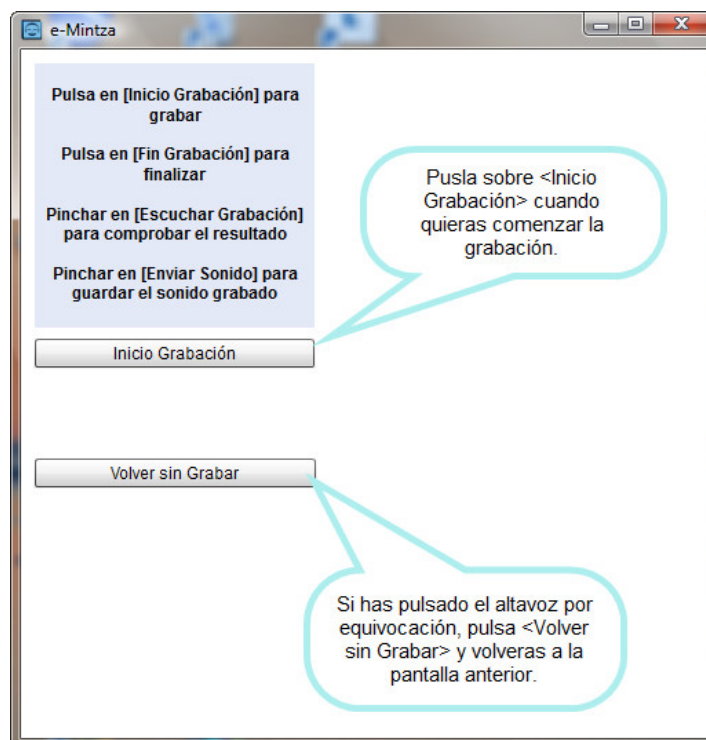


Figura 24: Primera ventana de grabación de sonido.

Cuando hayas finalizado la grabación pulsa el botón <Finalizar Grabación> que aparecerá en el mismo lugar donde se encuentra <Inicio Grabación>.

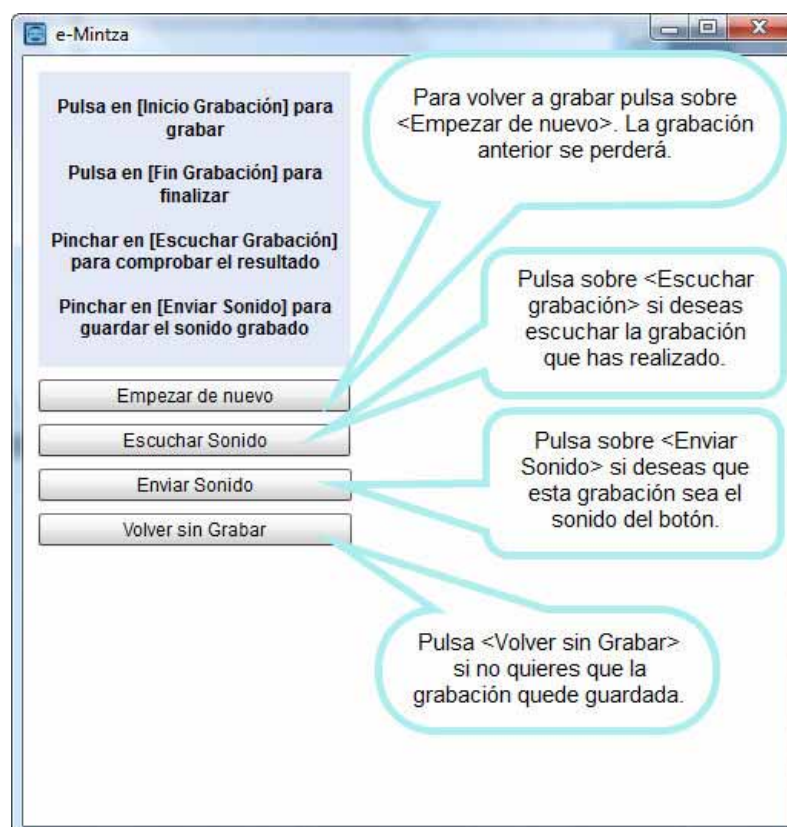


Figura 25: Segunda ventana de grabación de sonido.

Una vez hayas cargado el sonido podrás comprobar si se escucha correctamente pulsando el botón <Play> situado debajo del botón <Cargar Sonido>.

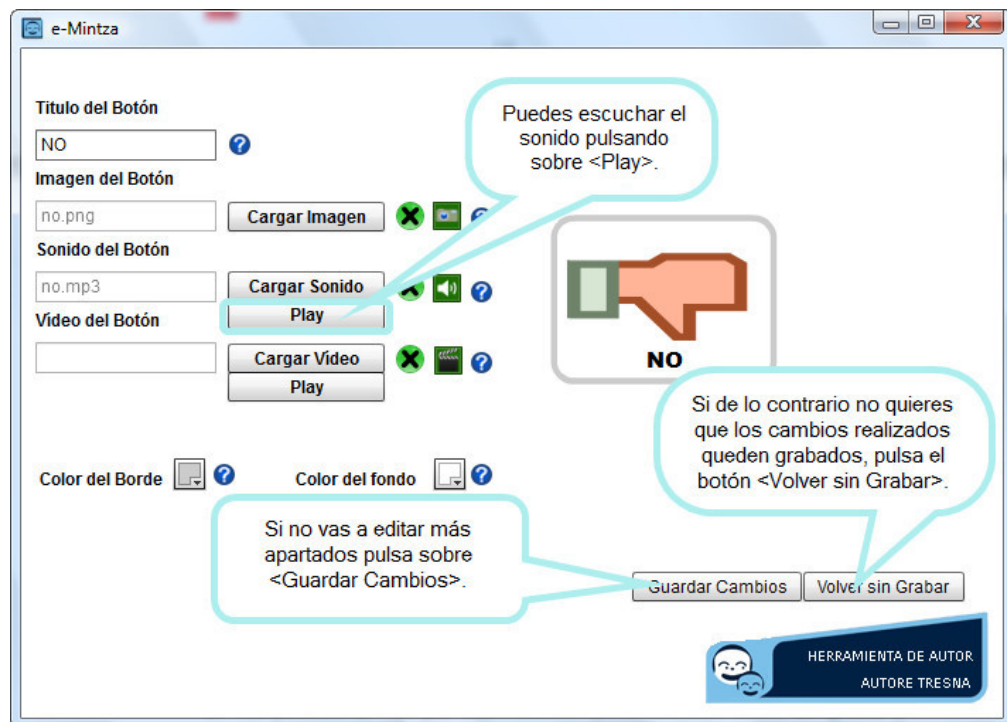


Figura 26: Botón para escuchar el nuevo sonido.

En el caso de que no vayas a editar más apartados pulsa sobre el botón <Guardar cambios>.

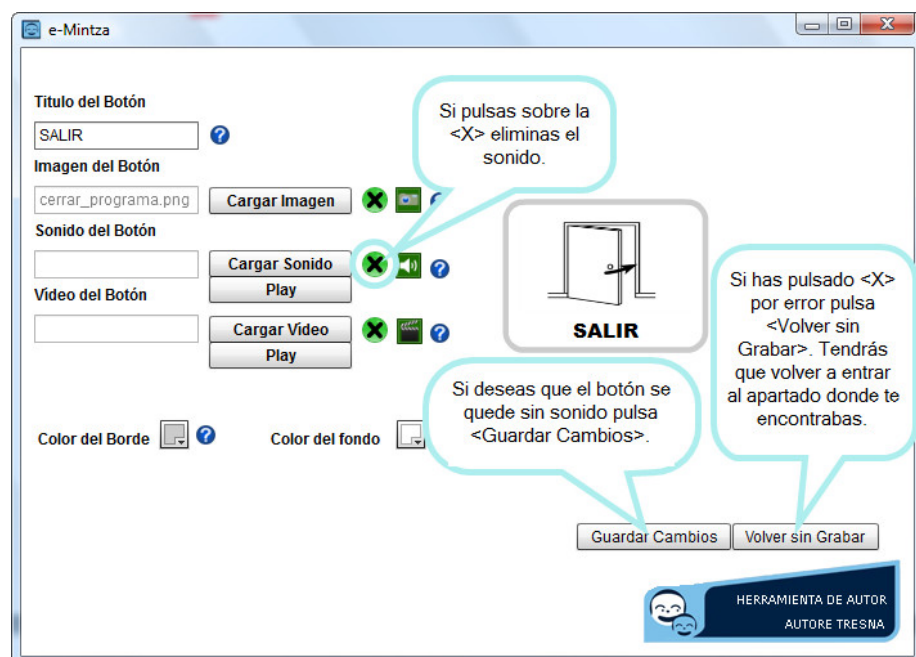


Figura 27: Fin de edición del Sonido del Botón.

Si lo que quieres es eliminar contenido del Sonido del Botón tienes que pulsar sobre la <X> y posteriormente pulsar el botón <Guardar cambios>.

Si has pulsado la <X> por equivocación pulsa el botón volver sin grabar y vuelve a entrar al mismo lugar donde estabas.

1.1.4. Vídeo del Botón:

En e-Mintza el vídeo es opcional, por ello el programa no cuenta con un vídeo asociado a cada elemento. Pero como podrás comprobar en la versión preconfigurada de e-Mintza hay algunos elementos, que además de imagen y el audio asociado también tienen vídeo asociado. Si crees que el usuario va a entender mejor un elemento gracias a la ayuda de un vídeo en tú mismo puedes introducirlo.

Igual que en los apartados de Imagen del botón y Sonido del botón, en el apartado de vídeo de botón tienes la posibilidad de <cargar vídeo> (desde un archivo), <eliminar vídeo> y <capturar un vídeo> desde la propia webcam. Esta última opción aparecerá siempre y cuando tu dispositivo disponga de webcam o tengas una webcam instalada.

El sistema admite únicamente el formato de vídeo *flv*.

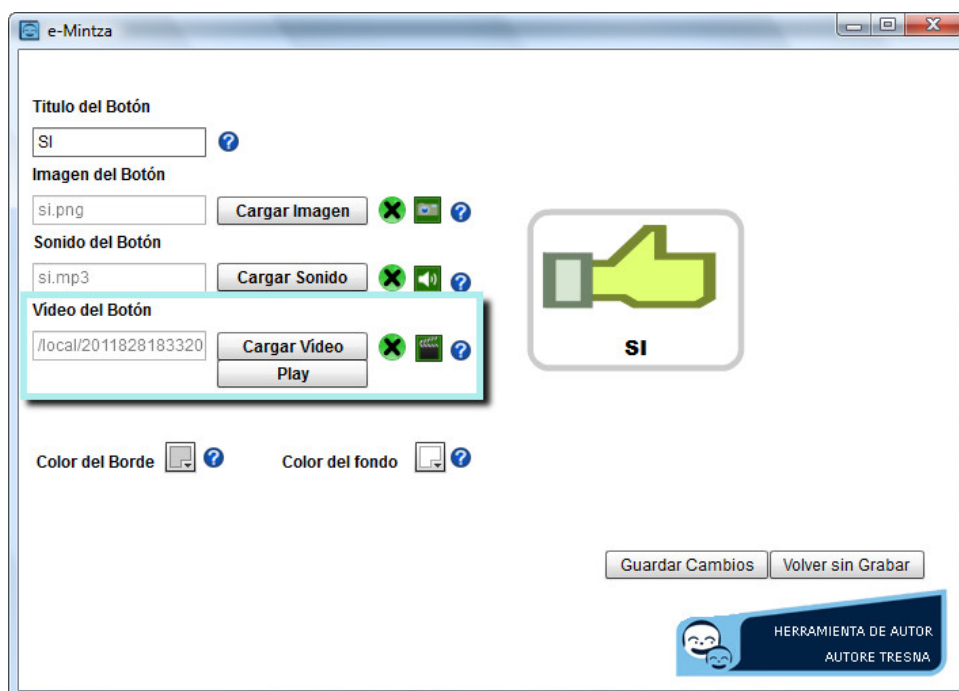


Figura 28: Espacio de edición del Vídeo del Botón.

Cuando vayas a introducir el vídeo tienes dos opciones:

1. Añadir un vídeo desde un archivo. Pulsando sobre el botón <Cargar Vídeo> se abre una ventana que por defecto se sitúa en la carpeta donde se encuentran todos los vídeos que hayas grabado para e-Mintza. Debes de ir a la carpeta o apartado donde tengas guardada el vídeo, pinchar sobre la misma y dar al botón de <abrir>. Recuerda las recomendaciones anteriores referentes al formato de vídeo.

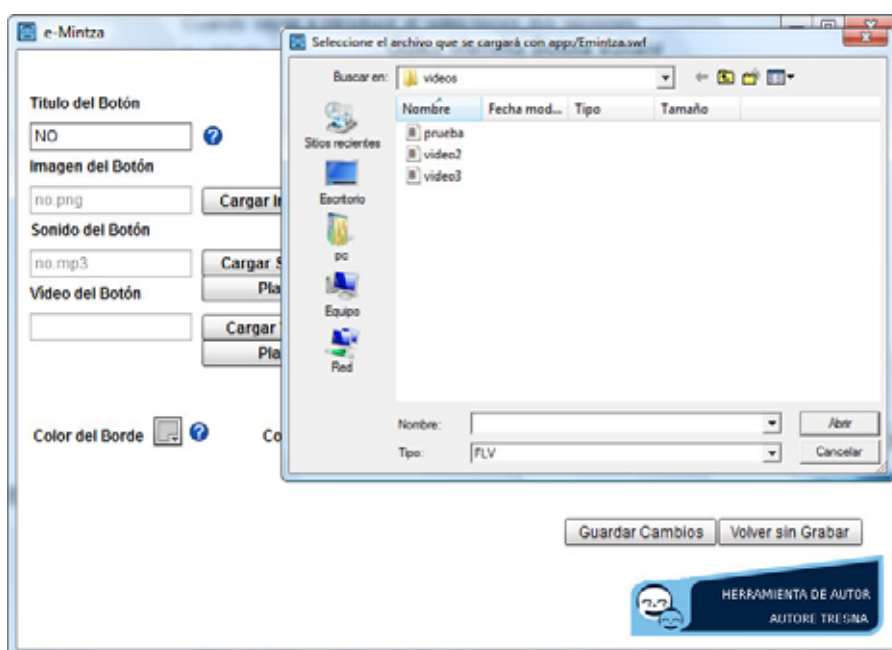


Figura 29: Adjuntar vídeo desde archivo.

2. Capturar vídeo desde la propia webcam. Si tu dispositivo dispone de webcam o tienes una webcam instalada en el mismo, aparecerá el icono de cámara de video situado al lado de la opción de <Cargar Video>. Al pulsar sobre este icono se abrirá la ventana de grabación. Para comenzar pulsa el botón <grabar> y cuando hayas finalizado pulsa <Stop>. El vídeo se envía automáticamente al apartado de vídeo.

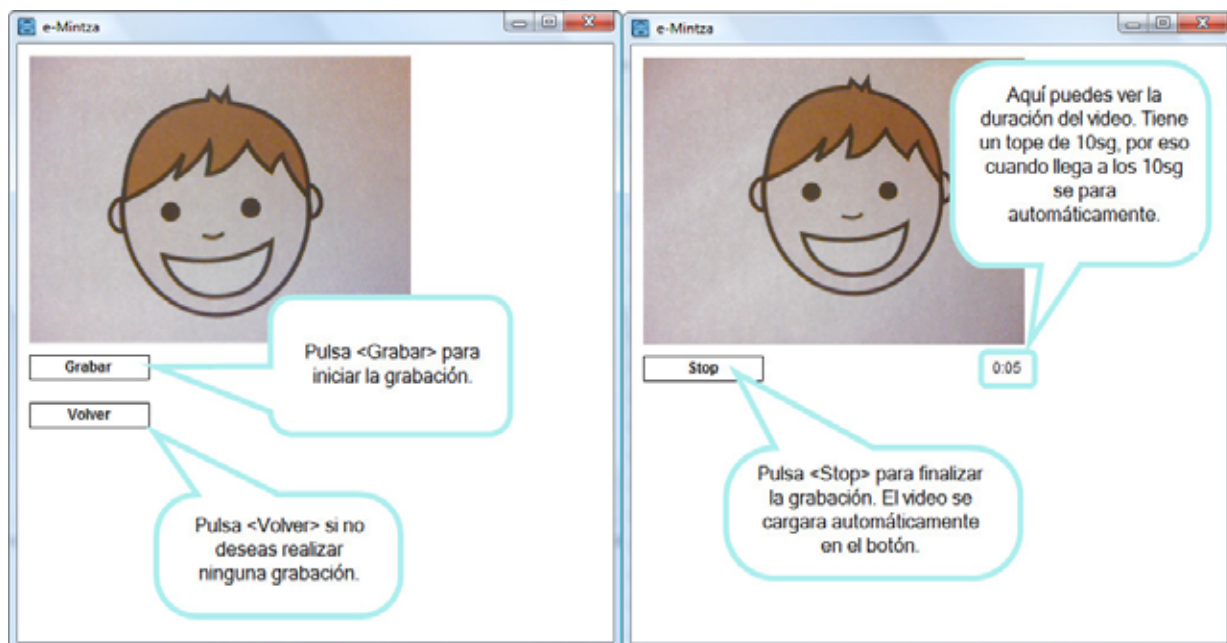


Figura 30: Grabación del vídeo desde la webcam.

Una vez hayas cargado el vídeo puedes comprobar que se ve correctamente pulsando el botón <Play> situado debajo del botón <Cargar Vídeo>. Para cerrar la ventana que se abre pulsa el botón <Cerrar Vídeo>.

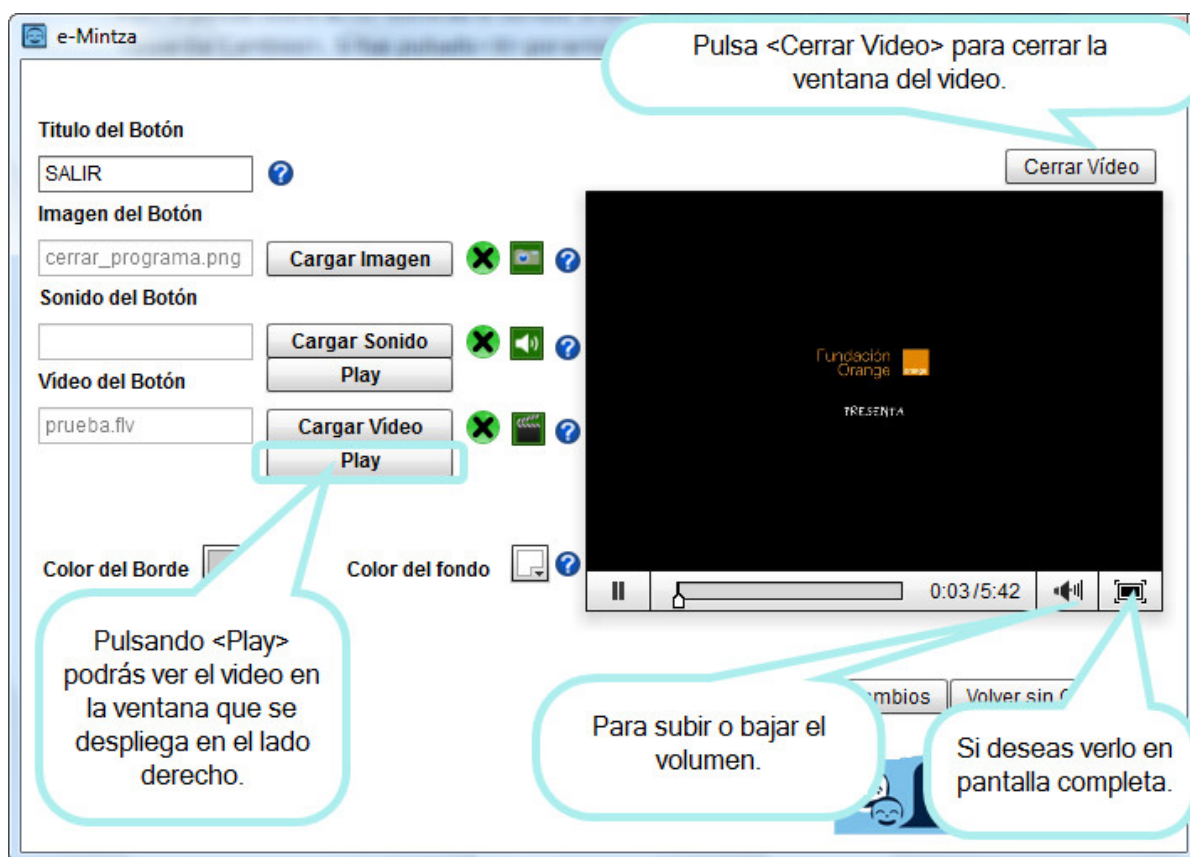


Figura 31: Visualización del vídeo desde la Herramienta de Autor.

En el caso de que no vayas a editar más apartados pulsa sobre el botón <Guardar cambios>.

Si lo que quieres es eliminar contenido del Vídeo tienes que pulsar sobre la <X> y posteriormente pulsar el botón <Guardar cambios>.

Si has pulsado la <X> por equivocación pulsa el botón <Volver sin grabar"> y vuelve a entrar al mismo lugar donde estabas.

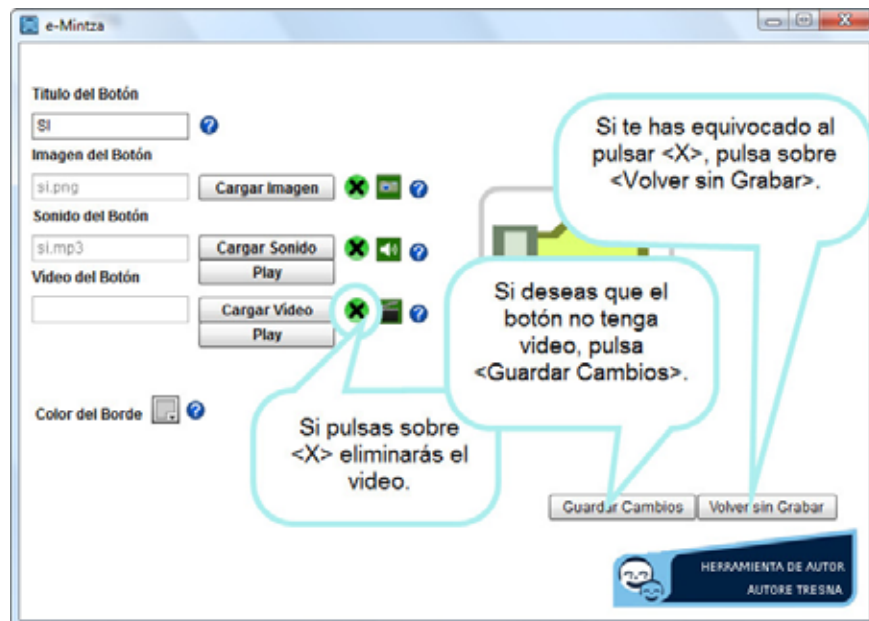


Figura 32: Fin de la edición de Vídeo del Botón.

1.1.5. Color del botón:

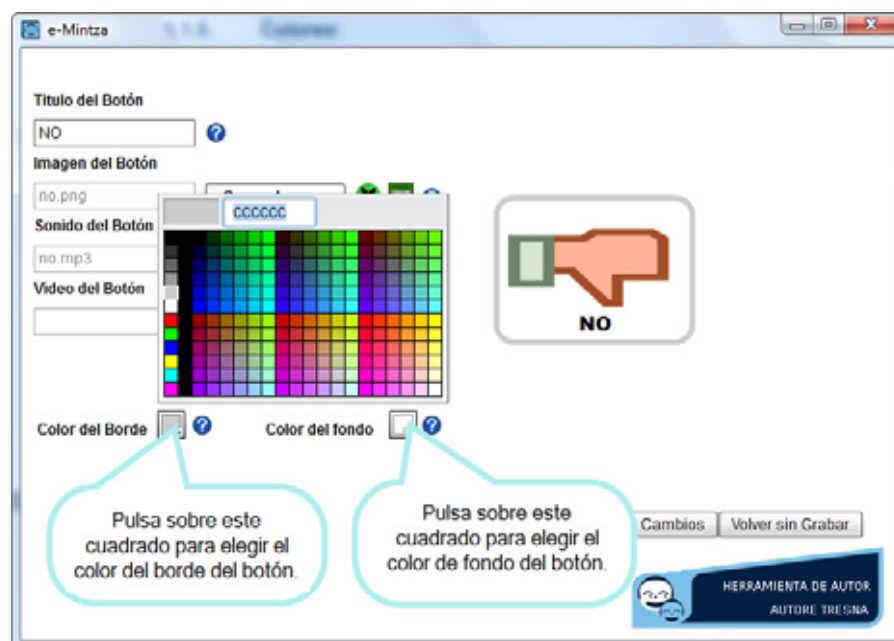


Figura 33: Edición de los colores.

En el caso de que no vayas a editar más apartados pulsa sobre el botón <Guardar cambios>.

Si te has equivocado de color vuelve a empezar.

1.2 ARRASTRAR y SOLTAR:

Dentro de cada pantalla habrá veces que desees ordenar los elementos por diferentes criterios, por ejemplo: por la frecuencia de uso, por la unión de elementos de un mismo grupo, etc. La función <Arrastrar y Soltar> te permite ordenar los elementos dentro de cada pantalla desde el propio programa (no desde la Herramienta de Autor).



Figura 34: Botón de ARRASTRAR y SOLTAR.

De la misma manera que en los botones <SI>, <NO> y <SALIR> puedes editar el título, la imagen, el sonido y los colores de este botón. Ver INSTRUCCIONES COMUNES DE EDICIÓN (pág.14).

Esta función se puede activar y desactivar desde la Herramienta de Autor. Cuando esté activada podrás hacer uso de la misma desde el programa. Cuando esté desactivada, el botón de <ARRASTRAR y SOLTAR> desaparece del programa.

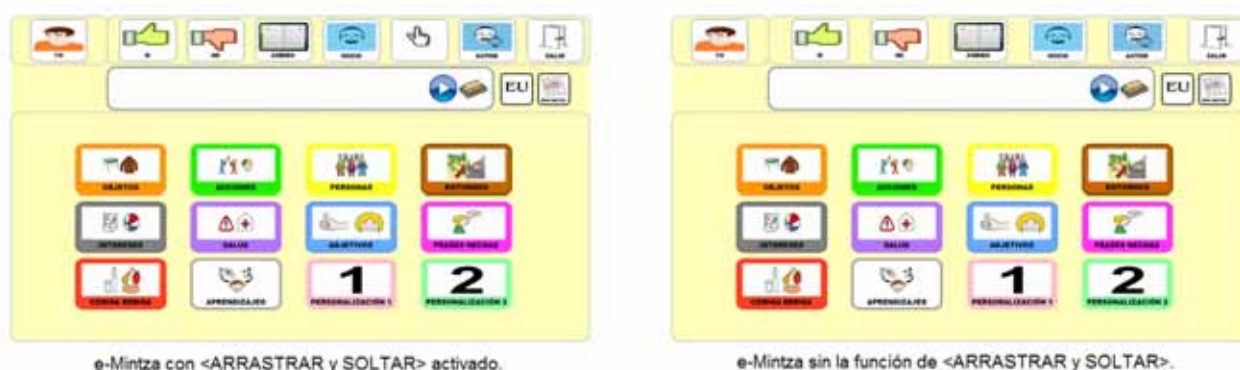


Figura 35: e-Mintza con el botón de ARRASTRAR y SOLTAR activado y desactivado.

Para activar o desactivar <ARRASTRAR y SOLTAR>:

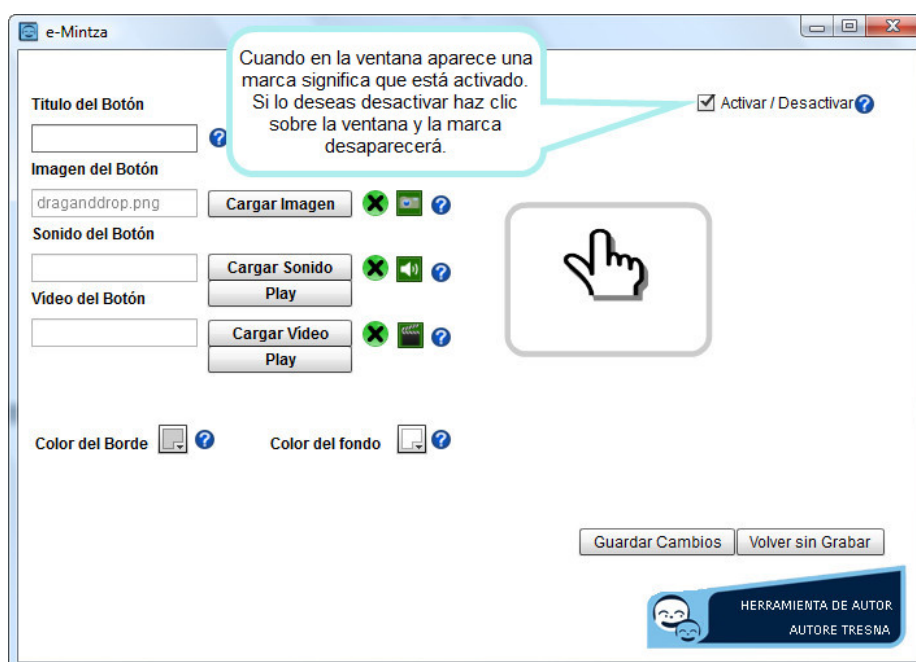


Figura 36: Activar y desactivar ARRASTRAR y SOLTAR.

Pulsa sobre el botón <Guardar Cambios> para que el icono <ARRASTRAR y SOLTAR> aparezca o no dentro del programa.

Quando <ARRASTRAR y SOLTAR> esté activado podrás usar esta función dentro de e-Mintza. Para ello, cuando te encuentres en la pantalla donde deseas realizar los cambios, debes pulsar el botón y cuando aparezca un recuadro amarillo, podrás hacer los cambios que quieras siempre que los elementos se encuentren dentro de una misma pantalla.



Figura 37: Funcionamiento de la función ARRASTRAR y SOLTAR.

Cuando hayas finalizado pulsa otra vez sobre el botón y la función de <ARRASTRAR y SOLTAR> será desactivada.

1.3 YO:

De la misma manera que en los botones <SI>, <NO> y <SALIR> puedes editar el título, la imagen, el sonido y los colores de este botón. Ver INSTRUCCIONES COMUNES DE EDICIÓN (pág.14).

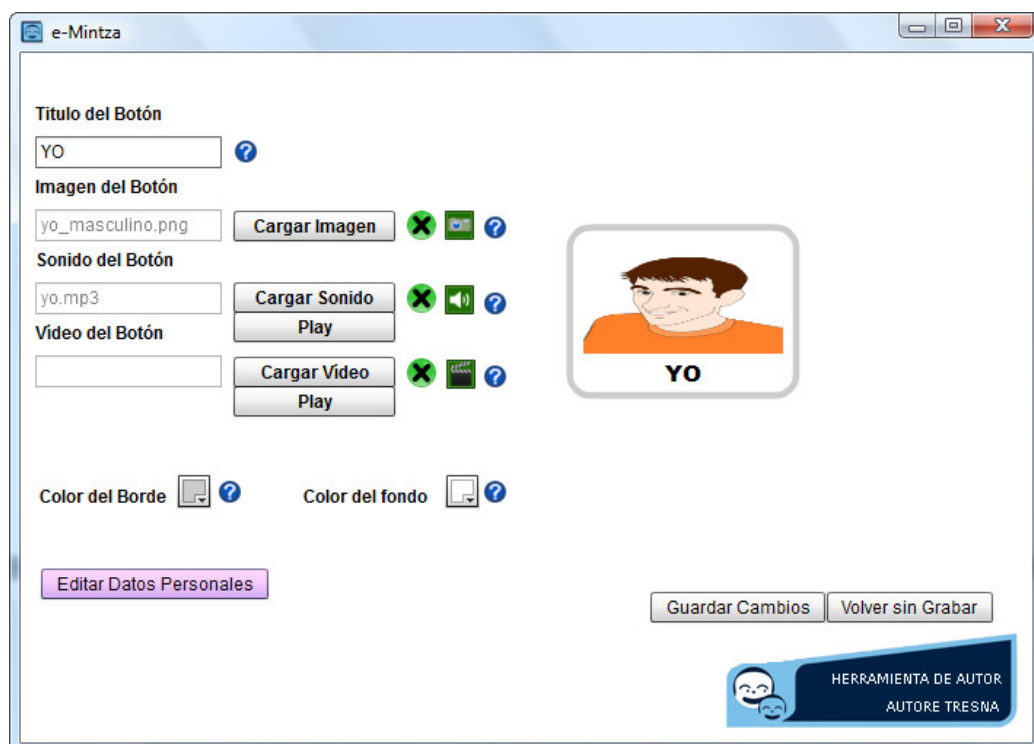


Figura 38: Espacio de edición del botón YO.

A la vez, el botón YO es una ficha de identificación personal. Para introducir todos los datos personales pulsa sobre <Editar datos personales> y se abrirá una nueva ventana donde puedes introducir los datos que desees.

Cuando hayas finalizado pulsa sobre <Guardar y Volver> y volverás a la pantalla inicial.

Figura 39: Espacio de edición de los DATOS PERSONALES.

1.4 AGENDA:

De la misma manera que en los botones <SI>, <NO> y <SALIR> puedes editar el título, la imagen, el sonido y los colores de este botón. Ver INSTRUCCIONES COMUNES DE EDICIÓN (pág.14).

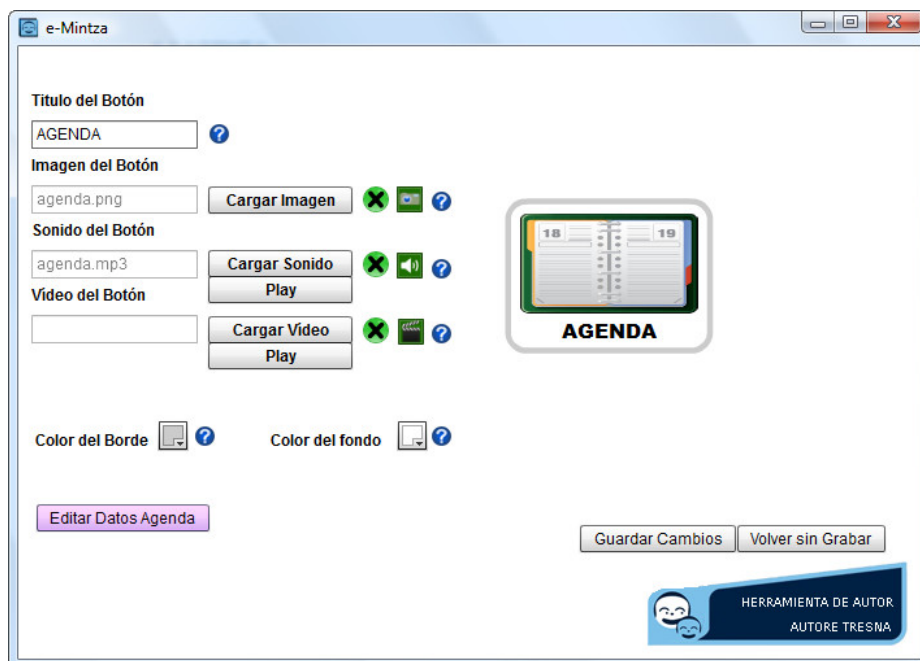


Figura 40: Espacio de edición de la AGENDA.

AGENDA te ayuda a organizar la vida de la persona. Para ello pulsa sobre <Editar Datos Agenda> y accederás a la sección de programación de actividades previstas en el espacio temporal que desees.



Figura 41: Espacio de edición de los Datos de la AGENDA.

Esta función permite programar un máximo de seis tareas por espacio temporal de ese día.

Si deseas introducir una tarea que se da de manera puntual, pulsa sobre el día que deseas programar para acceder a la ventana donde deberás

introducir los datos que describen dicha tarea. Si ya existe algún evento podrás modificarlo pulsando sobre el lápiz.

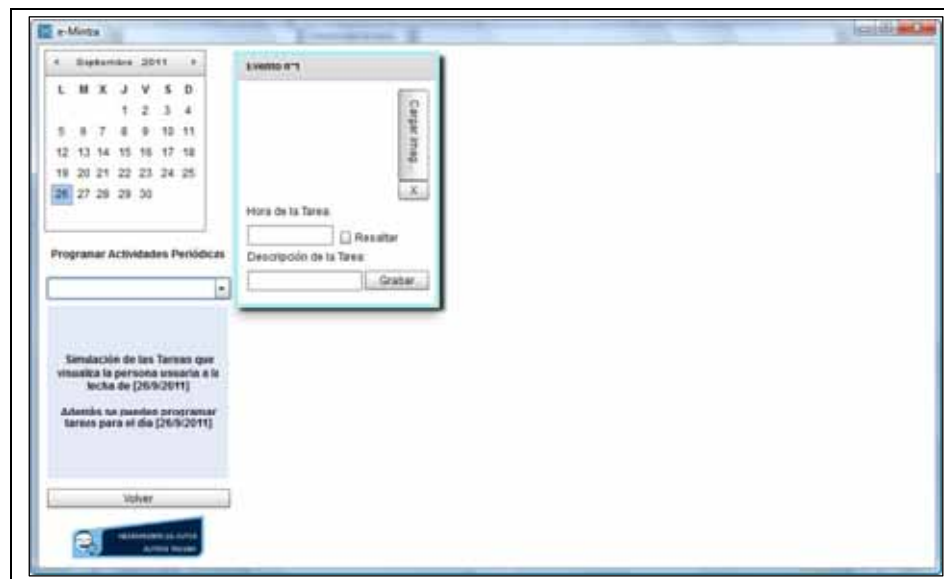


Figura 42: Ventana donde introducir los datos de las tareas.

Sin embargo, hay tareas que repetirás de manera periódica, por ello, con la función <Programar Actividades Periódicas> puedes hacer que cualquier tarea se repita automáticamente los días que desees.

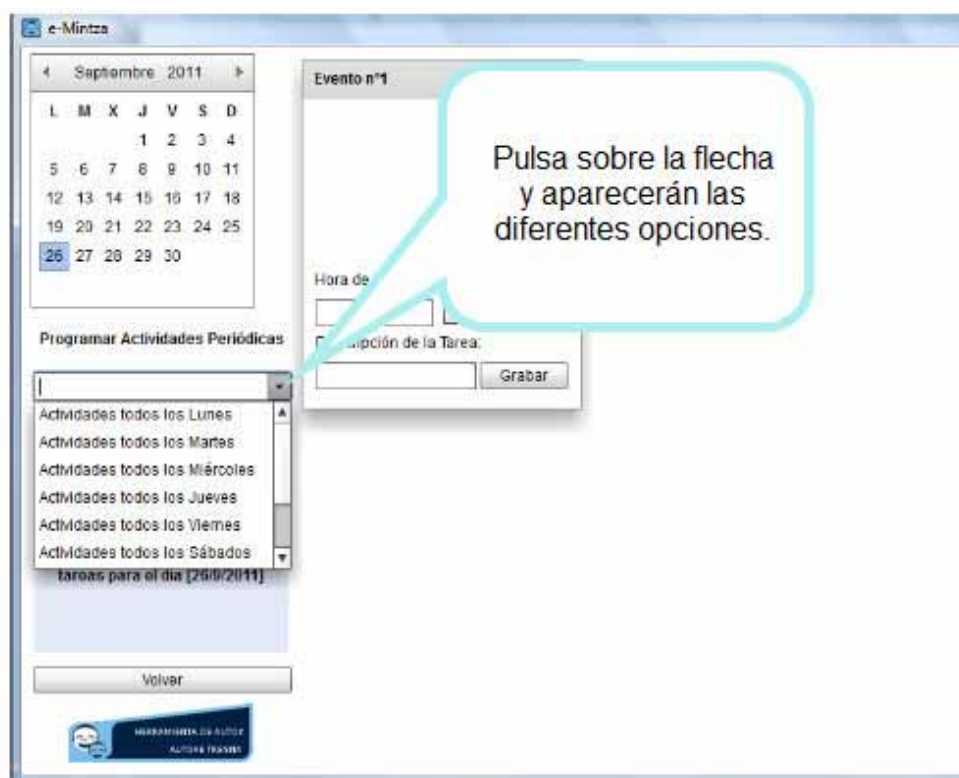


Figura 43: Opciones para repetir tareas con cierta regularidad.

De la misma manera, si pulsas sobre la flecha y a continuación una de las opciones dentro de las actividades periódicas (todos los lunes, por ejemplo), podrás añadir nuevas tareas o modificar las tareas creadas anteriormente.

Tienes que tener en cuenta, que si pulsas sobre una fecha donde aparece una tarea que pertenece a una opción de actividades periódicas y modificas esta, lo modificas para todas las fechas que pertenezcan a esa opción de actividades periódicas.

Para introducir cualquier tarea, debes rellenar los siguientes campos:

The image shows a software window titled "Evento n°1". Inside, there is a vertical button labeled "Cargar Imagen..." with a small "X" icon below it. A callout bubble labeled "a) Cargar imagen." points to this button. Below the button, there is a text input field labeled "Hora de la Tarea:" with a callout bubble labeled "b) Hora de tarea." pointing to it. To the right of this field is a checkbox labeled "Resaltar". Below these is another text input field labeled "Descripción de la Tarea:" with a callout bubble labeled "c) Descripción de la tarea." pointing to it. A "Grabar" button is located at the bottom right of the input fields.

Figura 44: Pasos a seguir para introducir una tarea.

a) Cargar imagen:

Para introducir la imagen que describe la tarea pulsa sobre el botón <Cargar Imagen> y se abrirá una nueva ventana en la que debes buscar la carpeta donde está tu imagen y seleccionarla. Para finalizar pulsa sobre abrir.

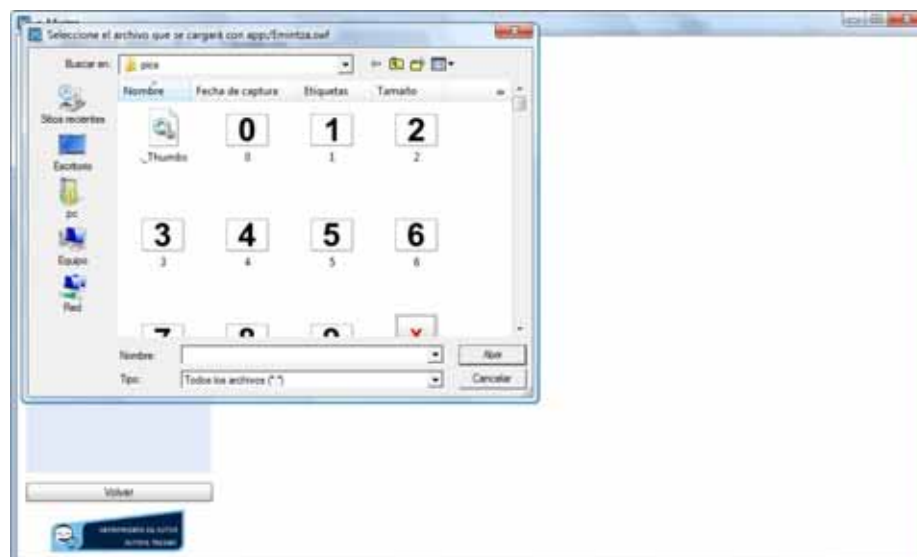


Figura 45: Cargar imagen desde archivo.

Si la imagen elegida no es la correcta puedes cambiarla por otra siguiendo el mismo proceso o pulsando sobre la <X> para eliminarla.

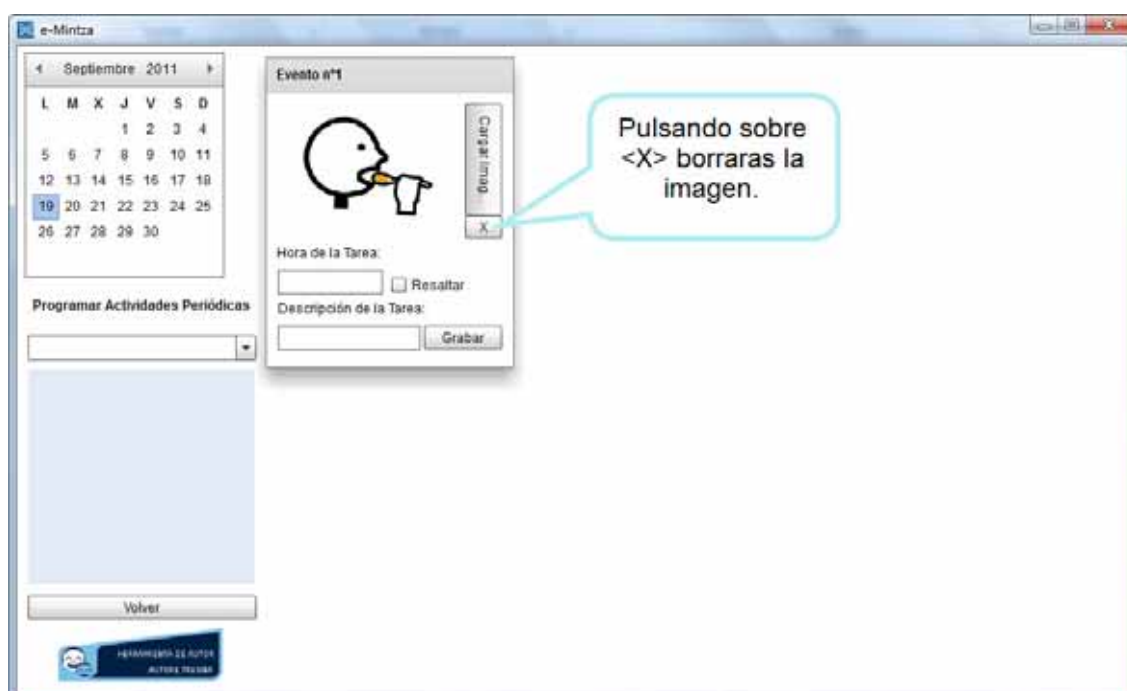


Figura 46: Visualización de la imagen.

b) Hora de tarea:

En este área debes introducir la hora de la tarea. Es importante tener en cuenta que las tareas se ordenan según el horario introducido. Por lo tanto es recomendable introducir el horario siempre con el siguiente formato:

HH:MM, siendo el dígito H el correspondiente a las horas y el dígito M correspondiente a los minutos. Por ejemplo las 9 de la mañana se escribirá: 09:00 y las 9 de la tarde: 21:00.

Si la actividad consiste en una secuencia de tareas sin horario asociado esta casilla se podría rellenar con una secuencia de números ordenados, siendo la primera tarea el número 1 y la última el número 6.

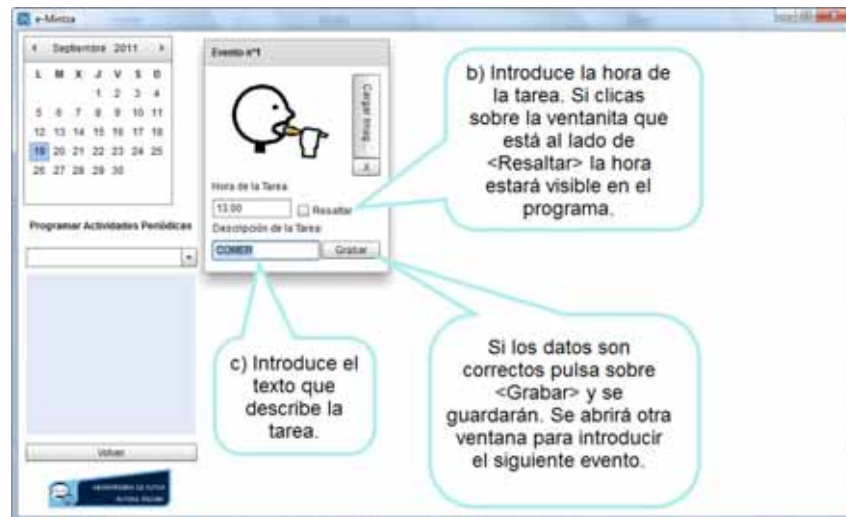


Figura 47: Apartados obligatorios para añadir la tarea.

c) Descripción de la tarea:

Introduce el texto con el que el usuario identifique la tarea.

d) Resaltar:

Cuando quieras que una tarea en particular adquiera una importancia relevante sobre las otras, dispones de la opción <Resaltar>. Al marcarla esta tarea se resaltarán con un borde amarillo.

Una vez rellenados los apartados anteriores, las tareas programadas para el mismo día aparecen automáticamente cuando el usuario pulse el botón <AGENDA>.

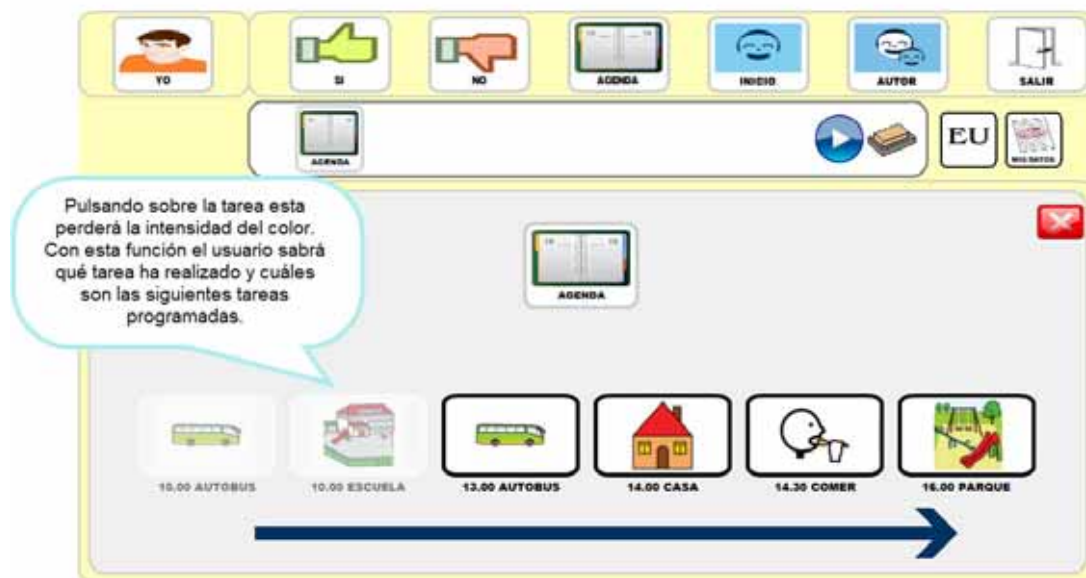


Figura 48: AGENDA en e-Mintza.

2. PIZARRA:

La pizarra es un campo situado en la parte central de la pantalla. En la misma se van situando todos los elementos que el usuario selecciona, hasta un máximo de seis. Mediante esta función se pueden construir frases y una vez finalizada la secuencia pulsando sobre el botón azul con una flecha, se escucha la frase completa. De lo contrario, si se ha equivocado pulsando sobre el borrador podrá eliminar la última palabra seleccionada.



Figura 49: Ejemplo de frase sobre la pizarra.

Recuerda que si pulsas en botón <INICIO> se eliminan todas las palabras que se hayan seleccionado anteriormente y se vuelve a la pantalla inicial de e-Mintza.

Desde la Herramienta de Autor puedes editar los colores del borde y fondo de la pizarra de la misma manera que en los otros apartados. Ver INSTRUCCIONES COMUNES DE EDICIÓN, apartado Color del botón (pág.27).

3. COLORES PANTALLA y SENSIBILIDAD:

En este apartado puedes configurar la pantalla y los bordes con el color que el usuario prefiera, evitando aquellos colores hacia los que presente hipersensibilidad. Ver INSTRUCCIONES COMUNES DE EDICIÓN, apartado Color del botón (pág.27).

También puedes elegir la sensibilidad de los botones. Es decir, el tiempo que hay que mantener pulsado el botón para que el programa lo seleccione y el elemento sea escuchado. De esta manera el programa puede adaptarse a la motricidad del usuario.

4. CATEGORIAS Y SUS ELEMENTOS :

4.1.Introducción a las categorías y sus posibilidades de personalización:

e-Mintza está dotado de 12 categorías, 10 de las categorías vienen con elementos incorporados y otras dos (*PERSONALIZACIÓN1* y *PERSONALIZACIÓN2*) son optativas para rellenar en función de las necesidades del usuario. Las categorías predeterminadas son: *OBJETOS*, *ACCIONES*, *PERSONAS*, *ENTORNOS*, *INTERESES*, *SALUD*, *ADJETIVOS*, *FRASES HECHAS*, *COMIDA BEBIDA* Y *APRENDIZAJES*.



Figura 50: Máximo de categorías en e-Mintza.

En cada categoría vienen incorporados una serie de elementos (dotados de título, imagen y audio) relacionados con la misma. Por ejemplo, en la categoría *OBJETOS* podrás encontrar los elementos: *Armario*, *Tijeras*, *Jersey*, *Cajón*...



Figura 51: Elementos de la categoría ACCIONES en el nivel más alto (12 categorías).

Se recomienda que para empezar a usar e-Mintza se reduzcan las categorías y los elementos a los que el usuario está acostumbrado a usar en su día a día. Es decir, si el usuario está usando una agenda con un número determinado de elementos, ponerla en común con el e-Mintza, respetando categorías, elementos, colores e imágenes. De este modo le resultará más fácil entender el cambio del soporte.



e-Mintza adaptado a cuatro categorías.

Cuando hay cuatro categorías, los elementos aparecerán en pantalla de cuatro en cuatro. Los círculos y números te dicen cuantas pantallas hay. El círculo azul te indica donde estás tú.

Figura 52: e-Mintza adaptado a cuatro categorías.

Si bien está introduciéndose en el uso de los sistemas alternativos de comunicación se recomienda empezar con una sola categoría y con los elementos más básicos en sus necesidades, como pueden ser: *agua, comidas, actividades que demande o que le gusten, orinar, dormir, escuela...*



Figura 53: e-Mintza adaptado a una categoría.

Es importante que se cumpla lo mencionado anteriormente, ya que si no el usuario podría recibir demasiados estímulos y distraerse, haciendo que no entienda la función de la tableta o bien crearle frustración ante la dificultad del programa. Por eso, lo más importante es conocer bien al usuario y tener detectadas sus necesidades y aptitudes.

Según vaya familiarizándose con los elementos se puede aumentar de manera paulatina el número de categorías y elementos a sus necesidades, intereses y posibilidades.

4.2.Elección del número de categorías:

La elección del número de categorías que quieres que aparezcan en el programa es un proceso sencillo. Encima del botón de cada categoría puedes ver una marca donde pone <Visible>. Si haces clic sobre ella, desmarcas la categoría y ya no estará visible en la pantalla.

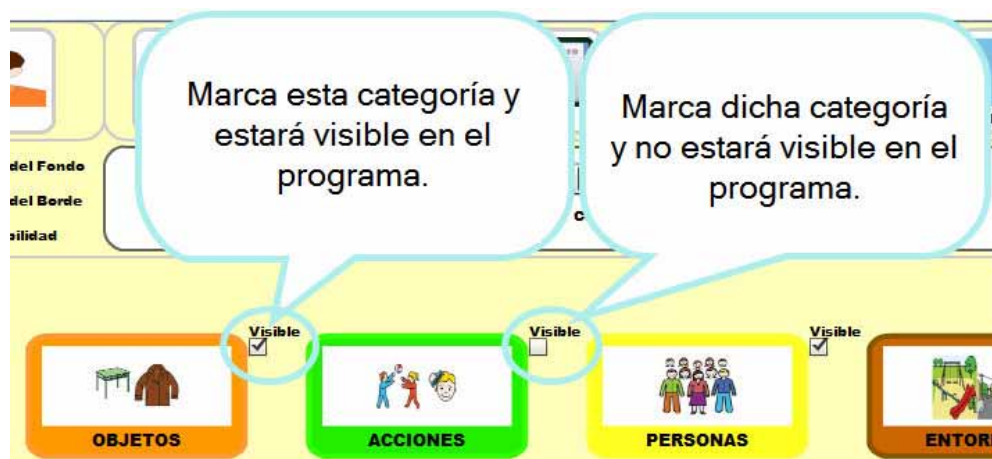


Figura 54: Restar o añadir categorías.

4.3. Editar categoría y sus elementos:

Pulsa sobre alguna categoría y accederás al espacio de edición de esta y de los elementos que incluye.



Figura 55: Espacio de edición de las categorías.

4.3.1. Espacio de edición de categoría:

En el botón de categoría puedes editar el Título, Imagen y color de la siguiente manera:

4.3.1.1. Título de la categoría:

Si deseas cambiar el título de la categoría introduce el nuevo texto en la ventana <Título de Botón>.

4.3.1.2. Imagen del botón de categoría:

Para cambiar la imagen al botón de categoría sigue los mismos pasos que en INSTRUCCIONES COMUNES DE EDICIÓN (pág.14).

4.3.1.3. Color de categoría:

Para cambiar el color del botón de categoría ver INSTRUCCIONES COMUNES DE EDICIÓN, apartado Color del botón (pág.27).

4.3.2. Explicación de elementos y espacio de edición:

Dentro de cada categoría se encuentran los elementos (palabras) que vienen incorporadas en una lista. Seleccionando los elementos que están dentro de esta lista puedes editarlos, activarlos y organizarlos de la mejor manera según el usuario.

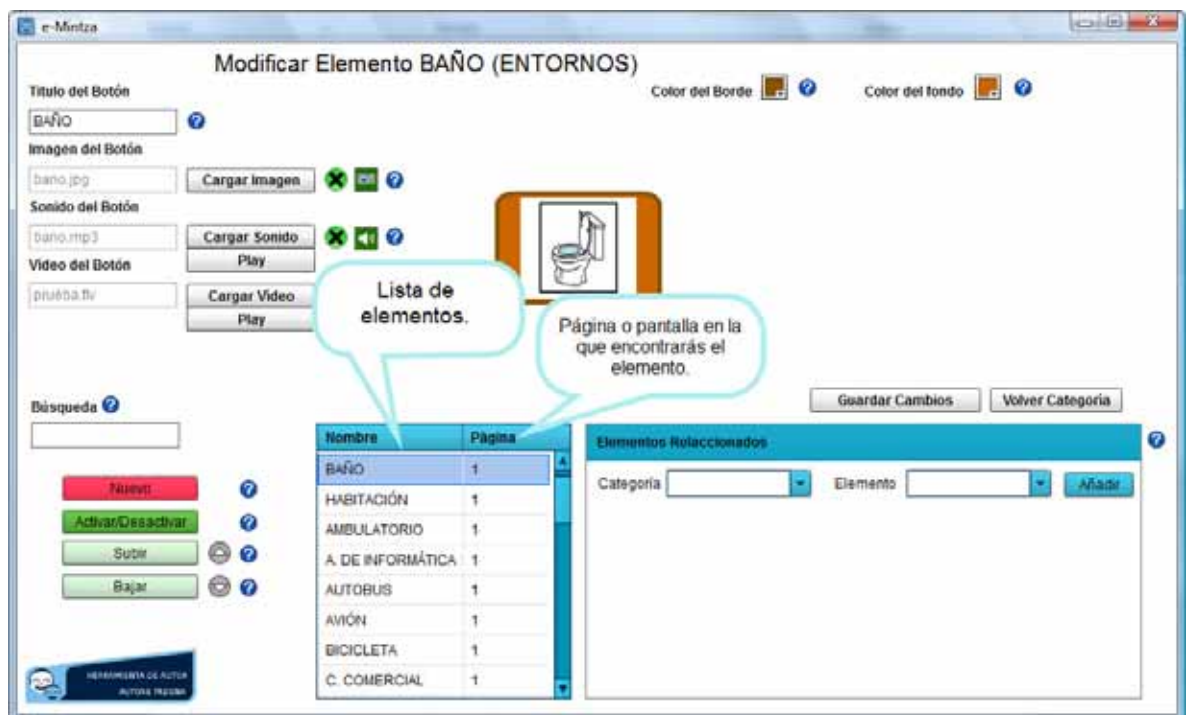


Figura 56: Elementos dentro de la categoría.

4.3.2.1. Búsqueda:

Con el fin de facilitar la búsqueda de elementos introduce los caracteres del elemento que buscas y te aparecerán los elementos que coinciden.



Figura 57: Ventana que facilita la búsqueda.

4.3.2.2. Editar:

En la lista de elementos podrás editar el Título, Imagen, Sonido y Vídeo de cada uno. Para ello, debes pulsar sobre la palabra que deseas editar y los campos aparecen en la parte superior. Para editar cualquier elemento Ver INSTRUCCIONES COMUNES DE EDICIÓN (pág.14).



Figura 58: Espacio de edición de los elementos.

4.3.2.3. Nuevo:

Si quieres crear algún elemento que no está en la lista de la categoría pulsa sobre el botón <Nuevo> y aparecerá la ventana de <Añadir nuevo elemento (Categoría)>.



Figura 59: Crear un elemento nuevo dentro de una categoría.

Para crear un nuevo elemento deberás de introducir Título, Imagen, Sonido y Vídeo. Ver INSTRUCCIONES COMUNES DE EDICIÓN (pág.14).

Una vez introducidos los datos pulsa sobre <Guardar cambios>. Si a continuación quieres volver a la categoría, pulsa sobre otro de los elementos en la lista y volverá a aparecer el botón <Volver categoría>.

4.3.2.4. Activar y Desactivar:

Los elementos que vienen dentro de cada categoría se pueden desactivar si no deseas que aparezcan en el programa pulsando sobre el elemento y acto seguido sobre <Activar/Desactivar>.

Una vez el elemento esté desactivado se situará al final de la lista de elementos y en lugar de tener marcado el número de página aparecerá con el texto de borrado.



Figura 60: Activar y Desactivar elementos.

Si deseas volver a activarlo pulsa sobre el elemento y vuelve a pulsar sobre <Activar/Desactivar>.

4.3.2.5. Subir y Bajar elementos:

Puedes subir o bajar de página los elementos. Si un elemento es demandado continuamente por el usuario con esta función puedes colocar dicho elemento en la primera página. O de lo contrario si hay algún elemento que no lo usa con frecuencia lo puedes colocar al final con el fin de facilitarle y agudizarle la comunicación.

Para ello pulsa sobre el elemento que deseas cambiar de posición y luego pulsa sobre <Subir> o <Bajar> dependiendo de lo que quieras hacer.

4.3.2.6. Elementos relacionados:

Todo elemento puede tener hasta un máximo de cinco elementos relacionados en la herramienta comunicativa, de manera que aparecerán en pantalla simultáneamente. El objetivo de esta función es facilitar la construcción de frases al usuario.

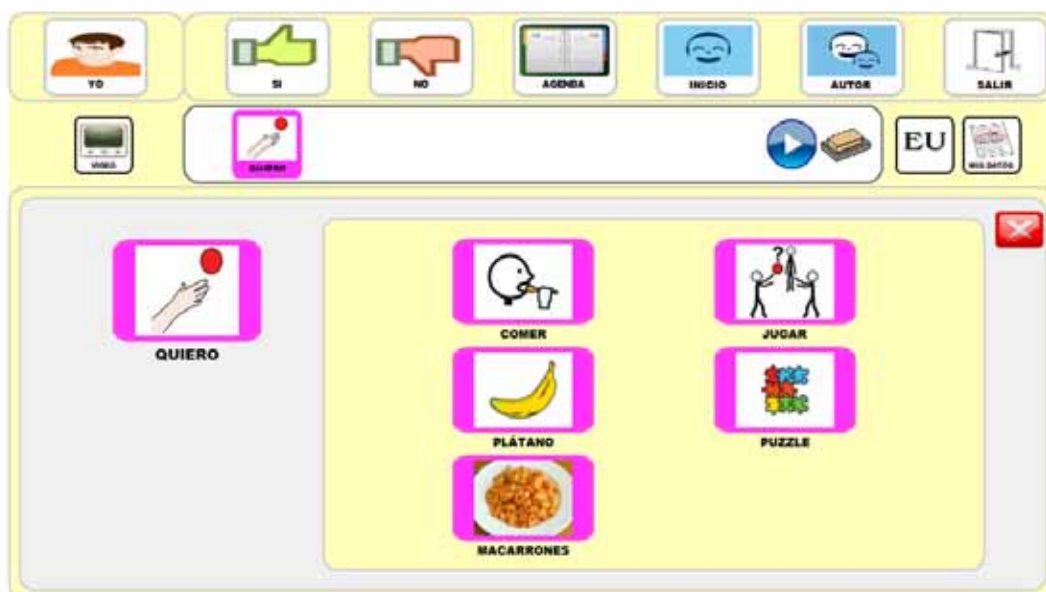


Figura 61: Elementos relacionados en e-Mintza.

Es importante que recuerdes que los elementos relacionados que desees introducir tienen que ser elementos que ya están creados dentro de alguna de las categorías. Por eso, para introducir un elemento tienes que seguir estos pasos.

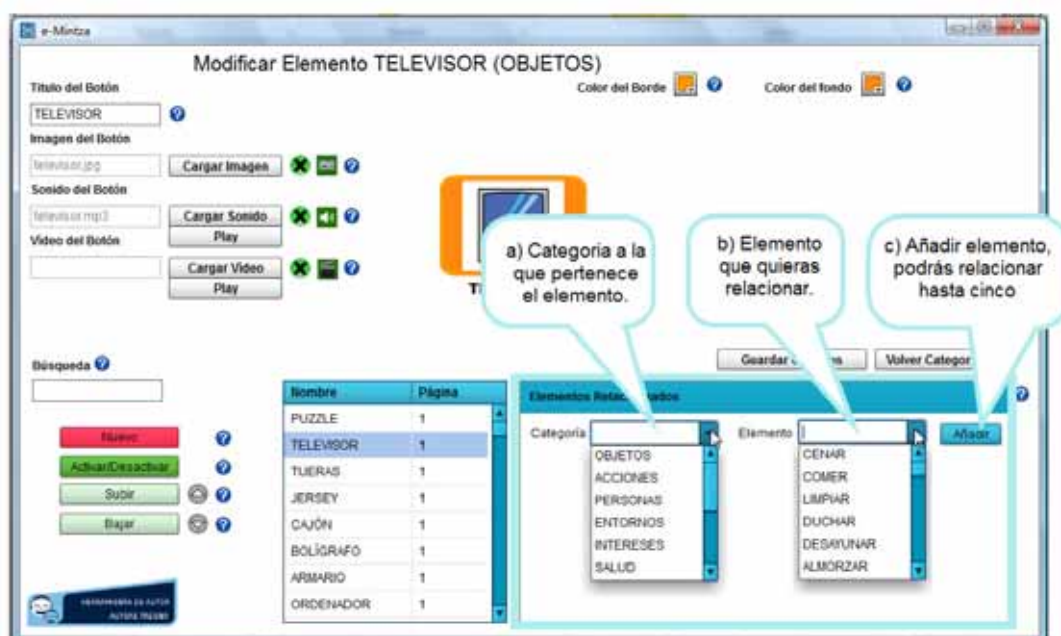


Figura 62: Pasos a seguir para crear un elemento relacionado.

a) Categoría:

Marca la categoría a la que pertenece el elemento que deseas relacionar. Ver figura 62.

b) Elemento :

Elige el elemento que deseas relacionar. Ver figura 62.

c) Añadir:

Pulsa sobre el botón <Añadir> para incluir el elemento seleccionado. A continuación, aparecerá una nueva ventana para crear otro elemento relacionado. Tiene un máximo de cinco elementos relacionados. Ver figura 62.

d) Quitar:

Si deseas eliminar alguno de los elementos ya relacionados pulsa sobre <Quitar> y ese elemento desaparecerá.

Observaciones finales:

Esto es todo. Ya sabes editar de manera personalizada e-Mintza. Deseamos que sea muy útil para la persona que lo vaya a utilizar e insistimos que es una herramienta dentro de un plan coherente de apoyo comprensivo y funcional.

En la página web de e-Mintza podrás encontrar varios vídeos con información acerca del origen, uso y manejo de e-Mintza.

<http://fundacionorange.es/emintza.html>

Si tienes cualquier sugerencia, por favor, rellena el cuestionario que puedes encontrar en la página donde se realiza la descarga.

The image shows the 'e-mintza' download interface. At the top, there are logos for Fundación Orange, Instituto de Carlos III, Plan Avanza 2.0, nesplora, and GAUTENA. The main window is titled 'e-mintza' and 'DESCARGA DE E-MINTZA WINDOWS'. It prompts the user to 'Seleccione los parámetros para la descarga:'. The form includes dropdown menus for 'Versión en' (set to 'Español') and 'Voz' (set to 'Masculina joven'). There is a section 'Indica para fines estadísticos qué tipo de usuario eres:' with radio buttons for 'Profesional', 'Familiar', 'Usuario', and 'Otro'. A 'País:' dropdown is set to 'España'. An 'Aceptar' button is at the bottom. A callout bubble points to the 'Indica para fines estadísticos' section with the text: 'Haz clic sobre el texto y se abrirá un cuestionario donde podrás hacernos llegar cualquier comentario.' At the bottom of the page, a line of text reads: 'Si tienes algún comentario sobre e-Mintza agradeceríamos que nos lo hicieras llegar a través de [este cuestionario anónimo](#).'

Figura 63: Enviar sugerencias.

Créditos:

Investigador Principal:

Joaquín Fuentes (*Fundación Carlos Elósegui de Policlínica Gipuzkoa y Gautena*)

Investigadores Asociados:

Ane Basurco (*Fundación Carlos Elósegui de Policlínica Gipuzkoa*)

Blanca Villamía (*Fundación Orange*)

Fermín Sánchez (*Nesplora*)

Inge Lazkoz (*Gautena*)

Nerea Azpiazu (*Fundación Carlos Elósegui de Policlínica Gipuzkoa*)

Verónica Pensosi (*Fundación Orange*)

Gestión del proyecto:

Arantxa Arozena (*Fundación Dr. Carlos Elósegui de Policlínica Gipuzkoa*)

Manuel Gimeno (*Fundación Orange*)

Teresa Serrano (*Fundación Orange*)

Contacto de prensa:

Víctor Suárez (*Fundación Orange*)

Mantenimiento:

Fundación Orange

El equipo e-Mintza agradece la contribución de las personas de diferentes edades que nos donaron sus voces, y la de las familias que nos han ayudado a hacer realidad este proyecto. Muchas gracias a todos. Mila esker denori.

www.fundacionorange.es

www.policlinicagipuzkoa.com