

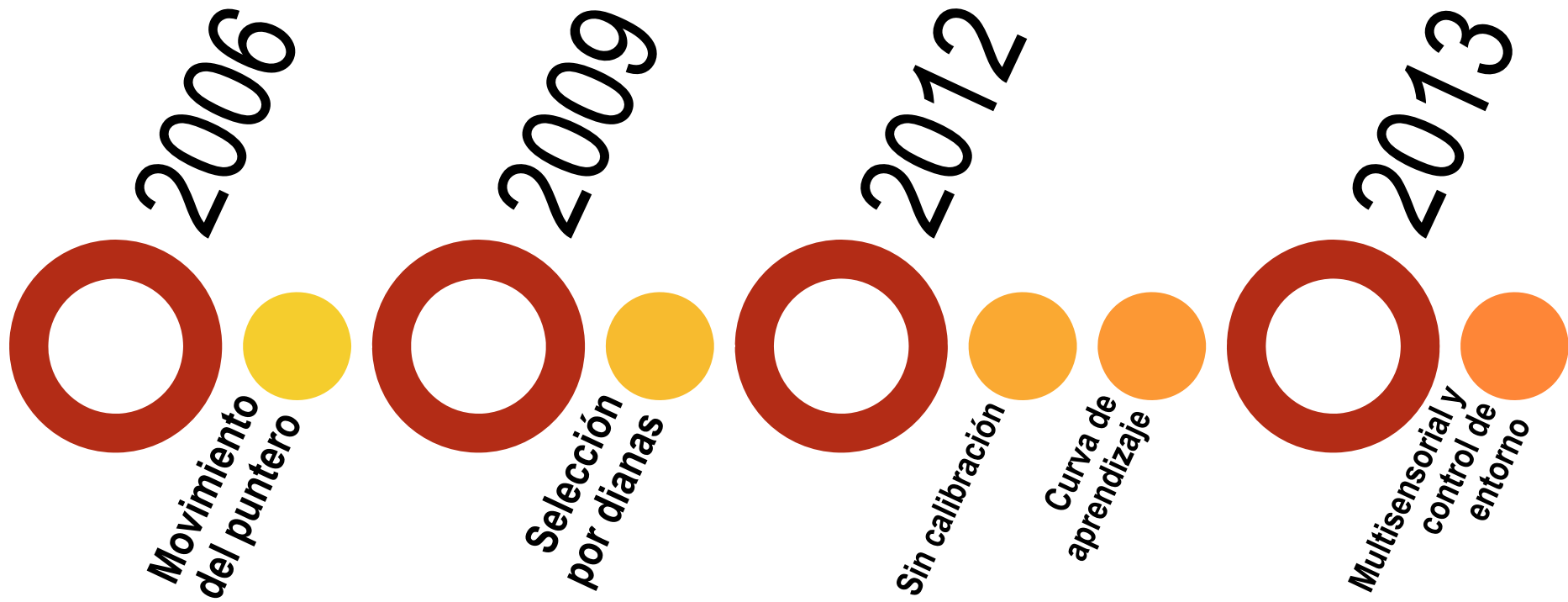
Control con la mirada.

UN NUEVO PARADIGMA DE INTERACCIÓN



¿Verdadero o falso?

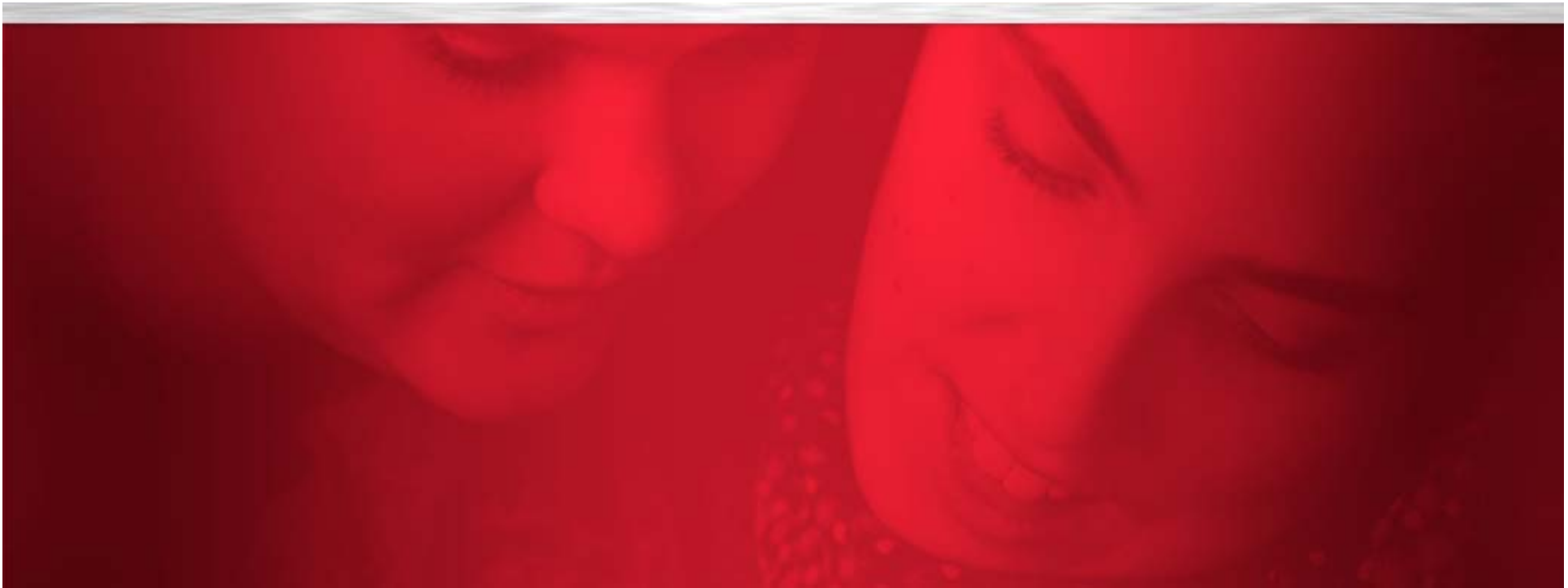
- El control con la mirada es para personas con muy poca movilidad.
- Las personas más afectadas pueden utilizar el control con la mirada.
- Antes de utilizar el control con la mirada hay que calibrar.
- El control con la mirada es para la comunicación.
- Los sistemas de control de la mirada empiezan en 6.000€
- Existen prerequisites para el control con la mirada.
- Cualquier programa es adecuado para la comunicación con la mirada.
- Conviene probar otros sistemas antes de probar el control con la mirada.
- La mayoría de las personas que atienden no tienen nivel para control con la mirada.
- Control con la mirada y autismo, vaya tontería.



PCEYE GO, la nueva opción para control con la mirada

- Preciso para un elevado número de usuarios.
- Ligero y fácil de transportar.
- Sin bandeja de soporte.
- **USB** directo.
- **Procesador** en el dispositivo.
- **Compatible** con tablets, portátiles y monitores.
- Fácil de poner y quitar.
- Gran *trackbox*, compensación de movimiento de cabeza



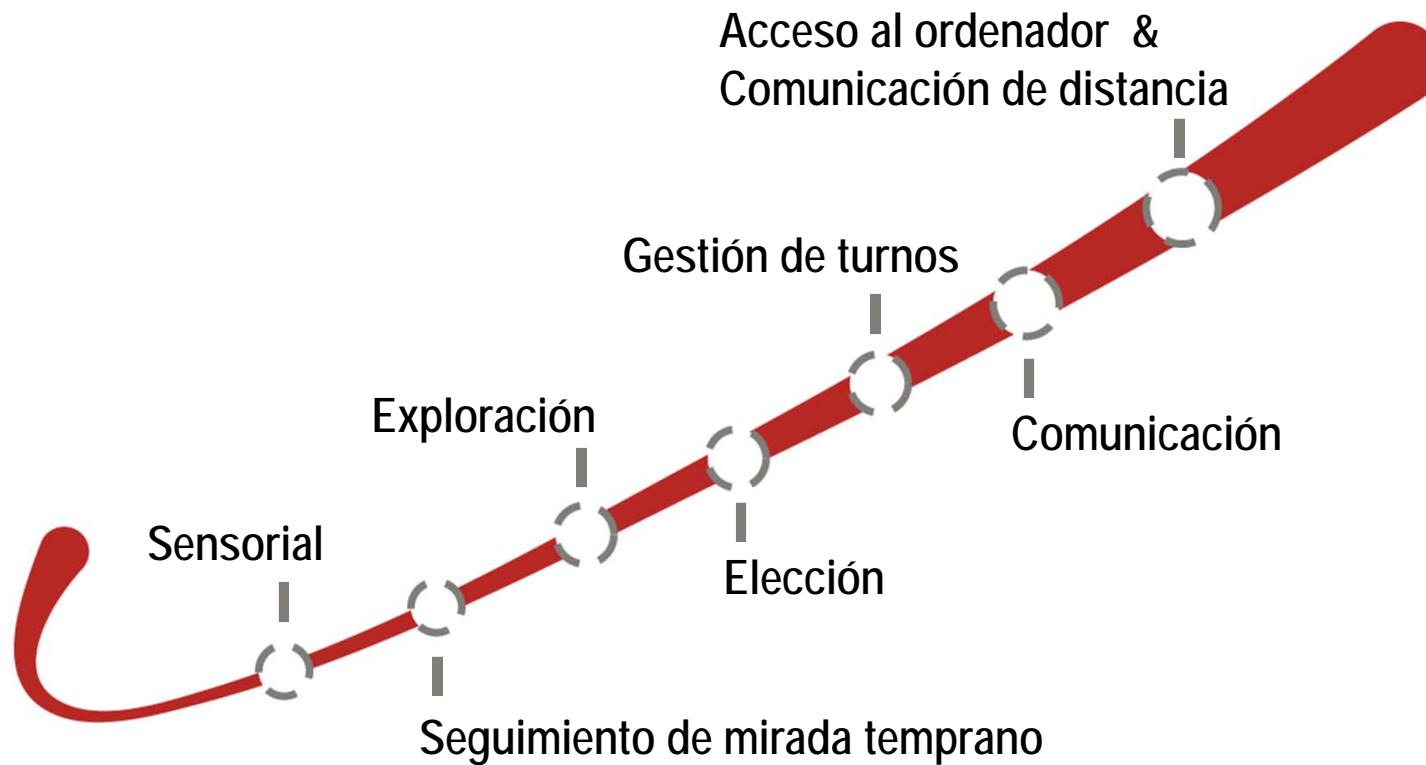


CURVA DE APRENDIZAJE

- Es posible aprender a **interactuar** con la mirada en actividades simples, sensoriales o tipo “causa-efecto”. Para trabajar con “dianas” grandes no hace falta hacer calibración.



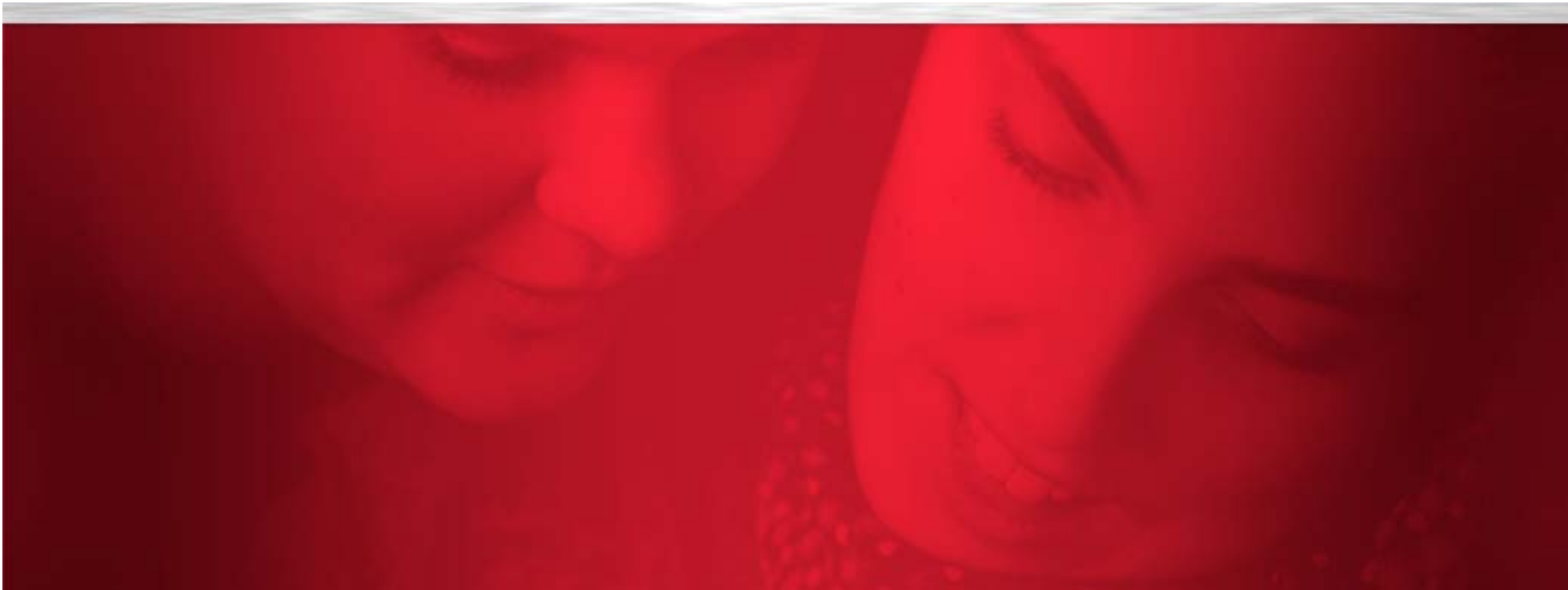
La Curva de Aprendizaje



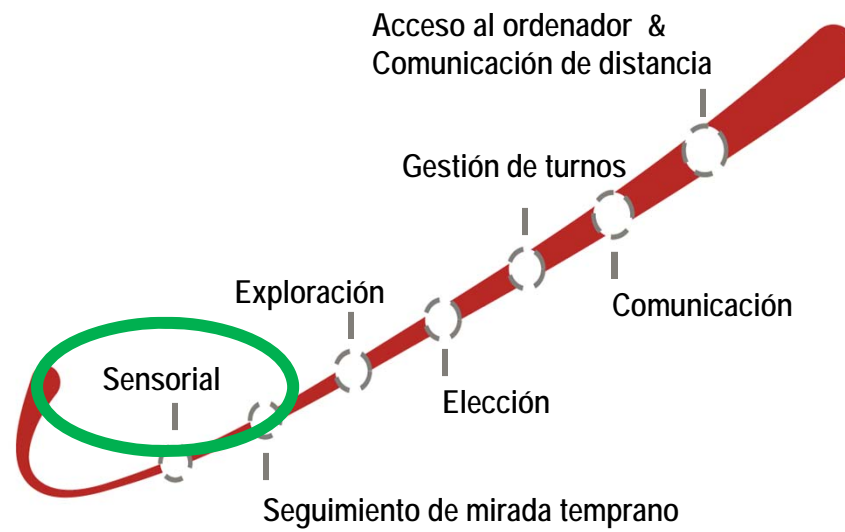
Sensory EyeFx

- 30 aplicaciones interactivas suministradas de serie.
- Eye Fx tiene 5 niveles, con 6 aplicaciones cada uno, que nos permite trabajar el proceso de exploración, elección, etc.
- <http://eyegazeassessment.com/videos.php>





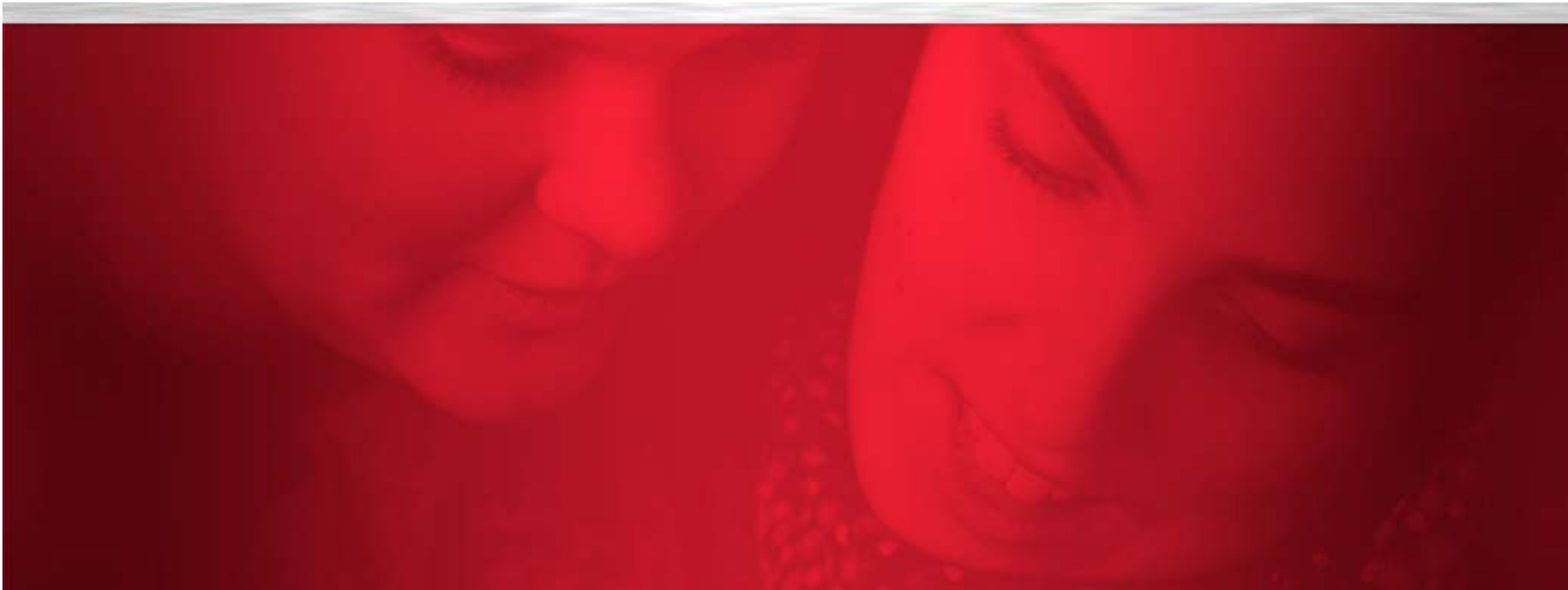
Paso 1
SENSORIAL



Sensorial

- Fomentar el contacto con la pantalla (sin calibración)
 - Causa-efecto
 - Efectos "especiales"
 - Pasar el ratón sobre...
 - "Guau!, algo está pasando!"





Paso 2

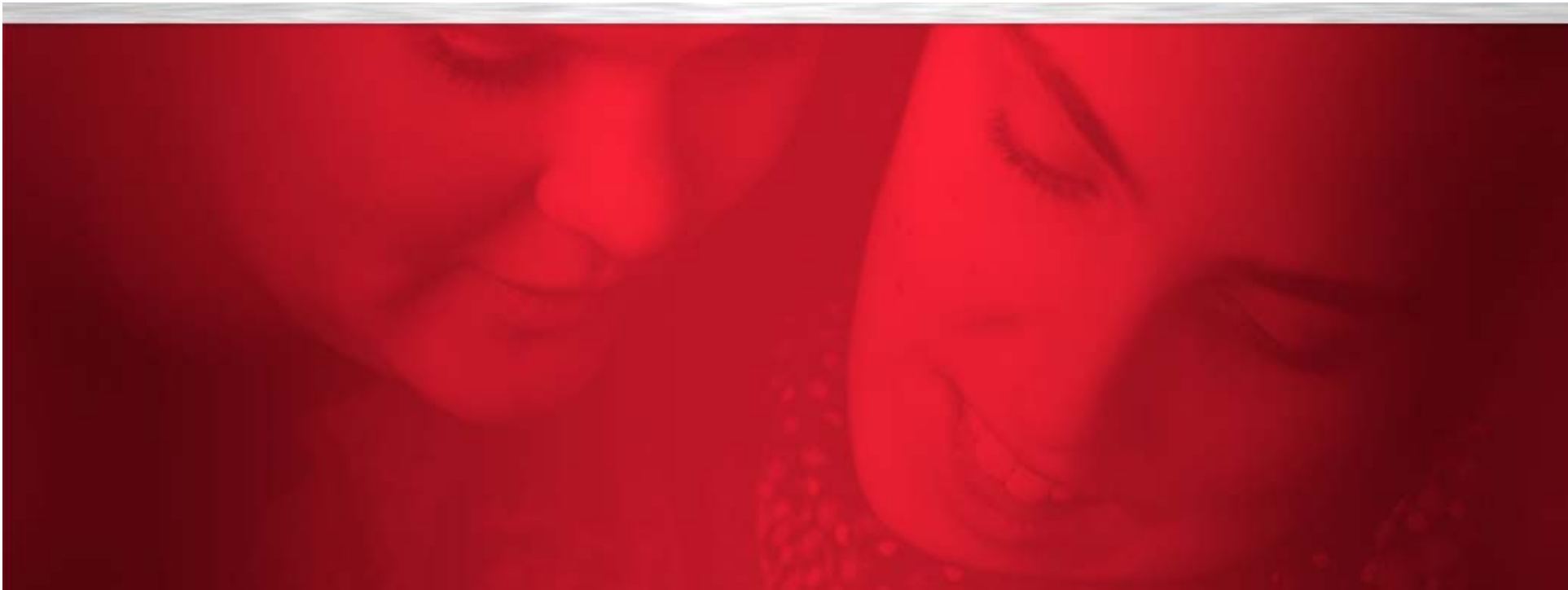
SEGUIMIENTO DE MIRADA TEMPRANO



Seguimiento de mirada temprano

- Ver vídeos/imágenes favoritos, llamativos, ...
 - Utilizar el puntero
 - Sin feedback visual
 - Observar los movimientos del cursor.
 - Apoyo comentando
 - Mira, ¿es ese papá? Pues sí parece papá





Paso 3

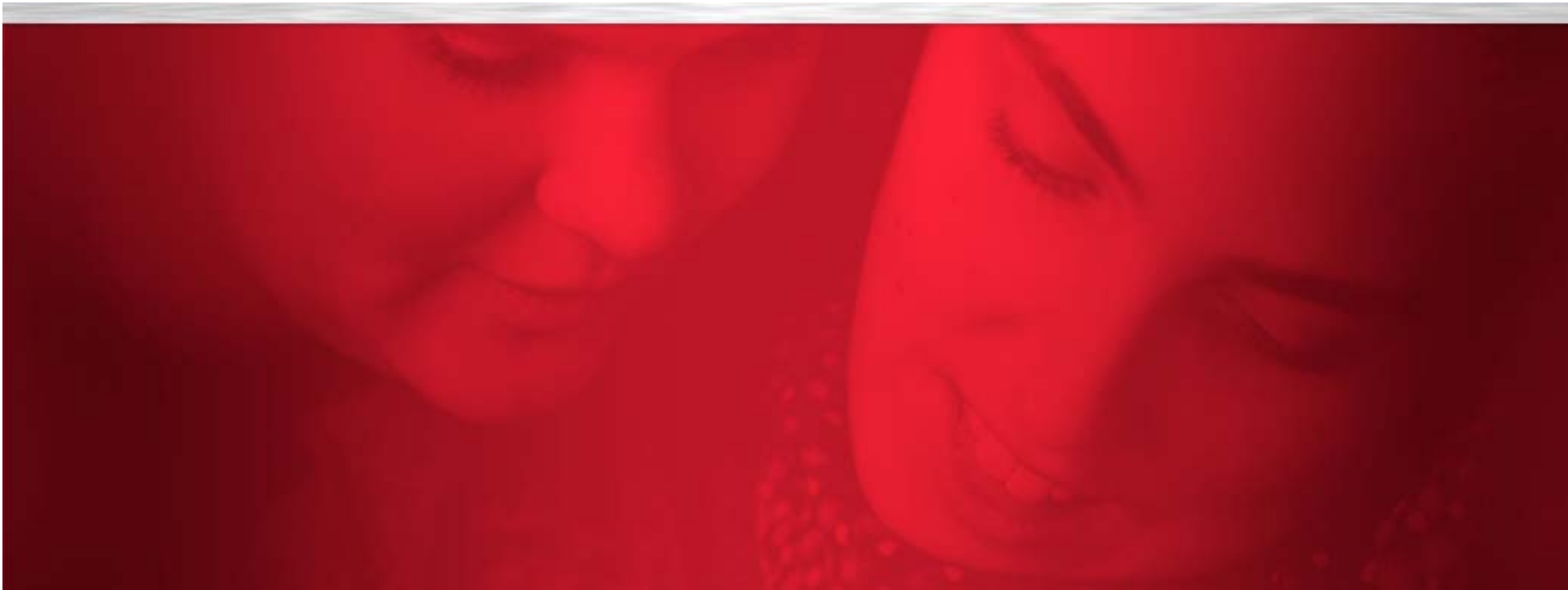
EXPLORACIÓN



Exploración

- Aprendiendo a modificar la pantalla
 - Salpicar, manchar, pintar...
 - Básico y sin fracaso
 - Tiempos de espera muy cortos
 - O clic asistido





Paso 4
ELECCIÓN





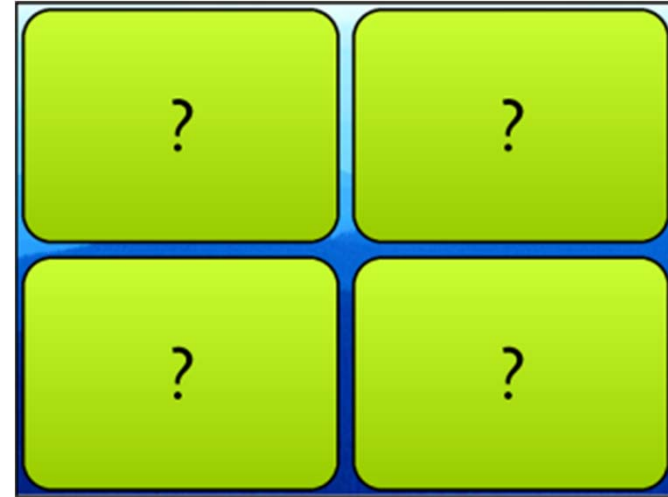
Elección

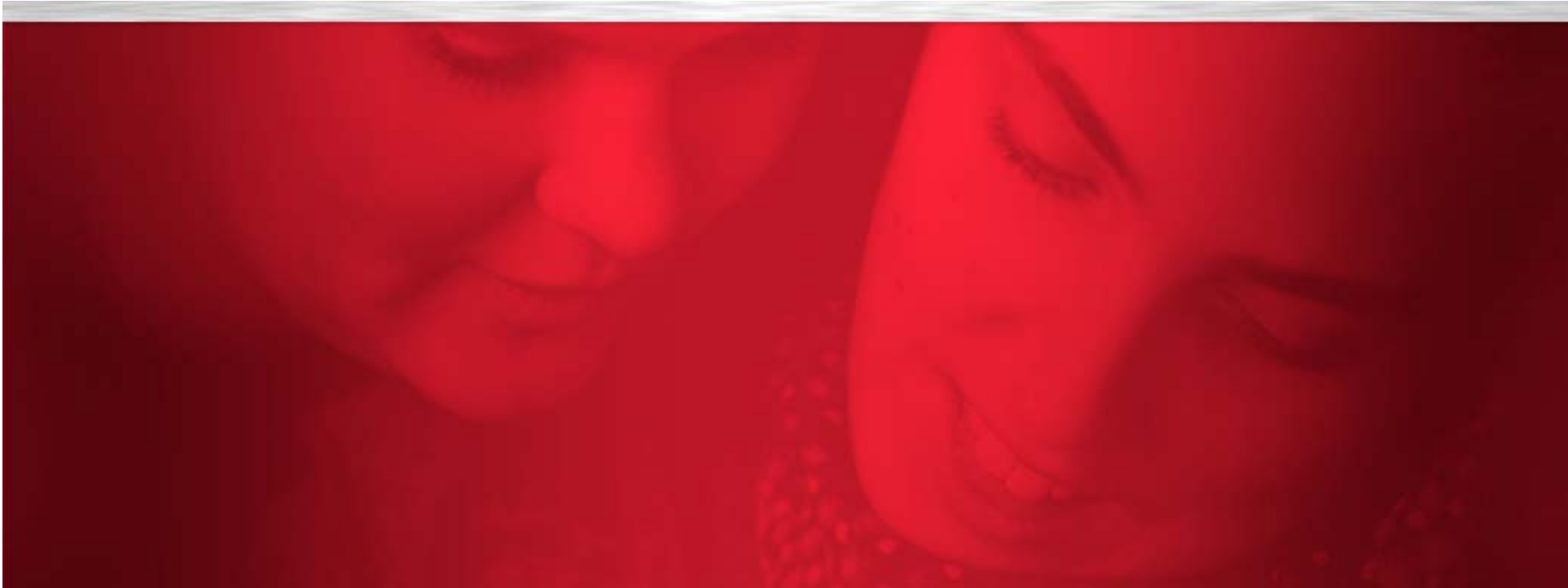
- El foco no se pone aún en el vocabulario de CAA.
- Elecciones sencillas y divertidas.
- No fracaso
 - Sin consecuencias negativas si se equivoca
- Se empieza a trabajar el aumento del tiempo de fijación
 - Incrementando ligeramente el tiempo de selección, etc...
- Feedback visual (punto, reloj, etc). Tipo, color, tamaño cada vez más importante
 - ¿Está el usuario cómodo con esa configuración? ¿Es necesario ajustar?

Elección

■ Dianas

- Ir disminuyendo el tamaño de las dianas
 - Comenzar con pantalla completa e ir disminuyendo tamaño.
 - Márgenes grandes entre dianas
- Para empezar investigar juegos en:
 - <http://www.tobii.com/en/assistive-technology/global/education/eye-gaze-learning-curve/>





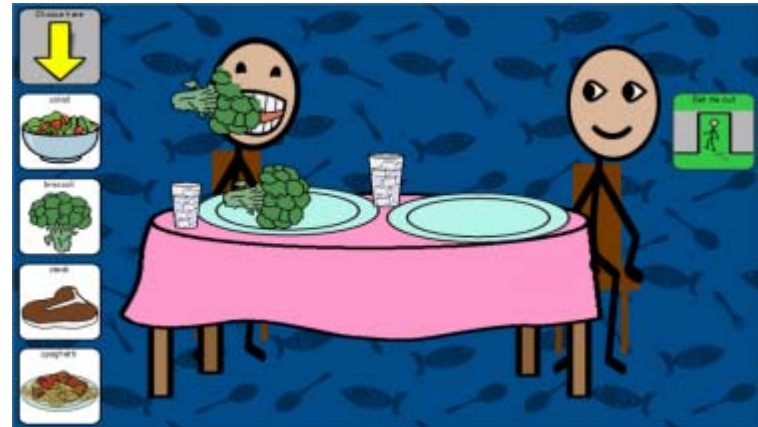
Paso 5

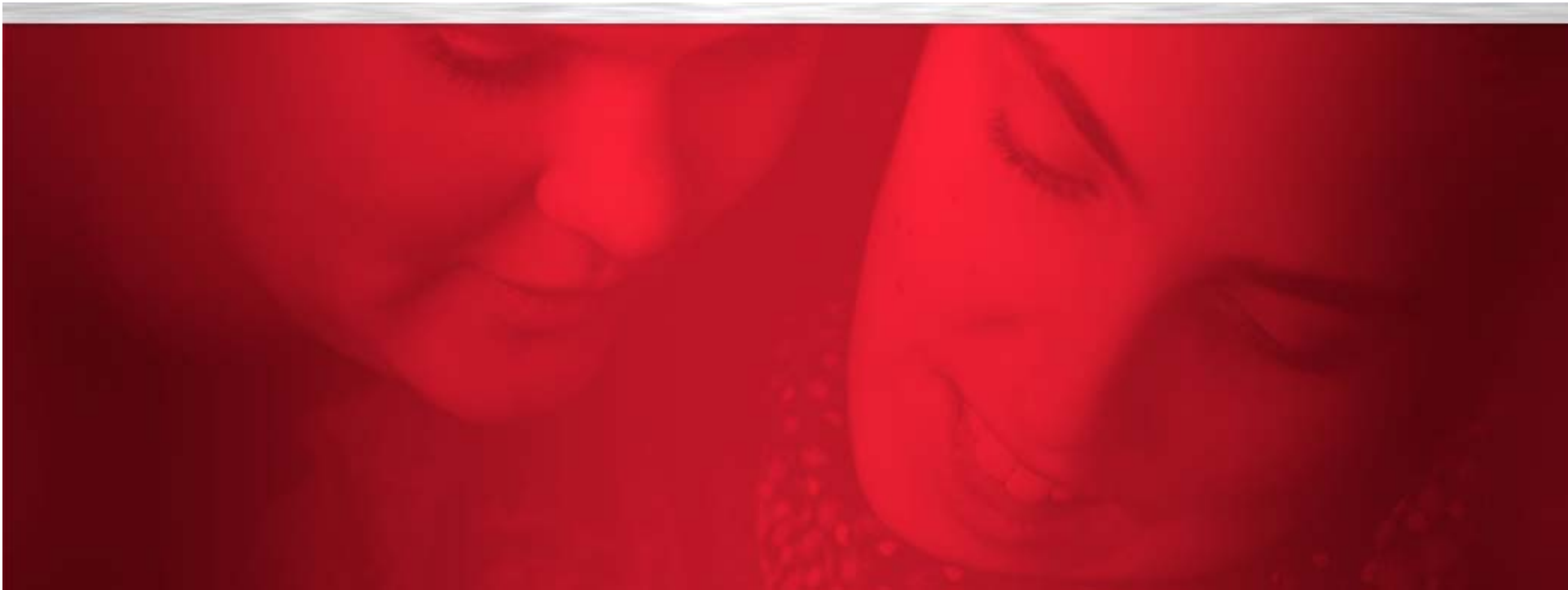
GESTIÓN DE TURNOS



Gestión de turnos

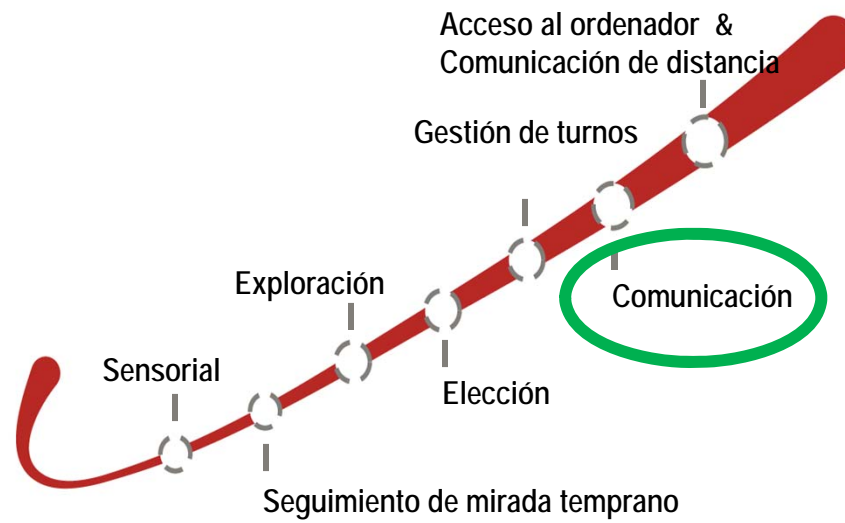
- Actividades que supongan toma/cambio de turno conversacional
- Interactuar con apoyos (fuera del dispositivo de comunicación)
- Integrar con pantallas digitales/pantallas táctiles, , , ,

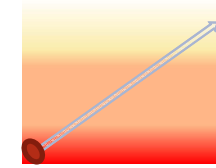




Paso 6

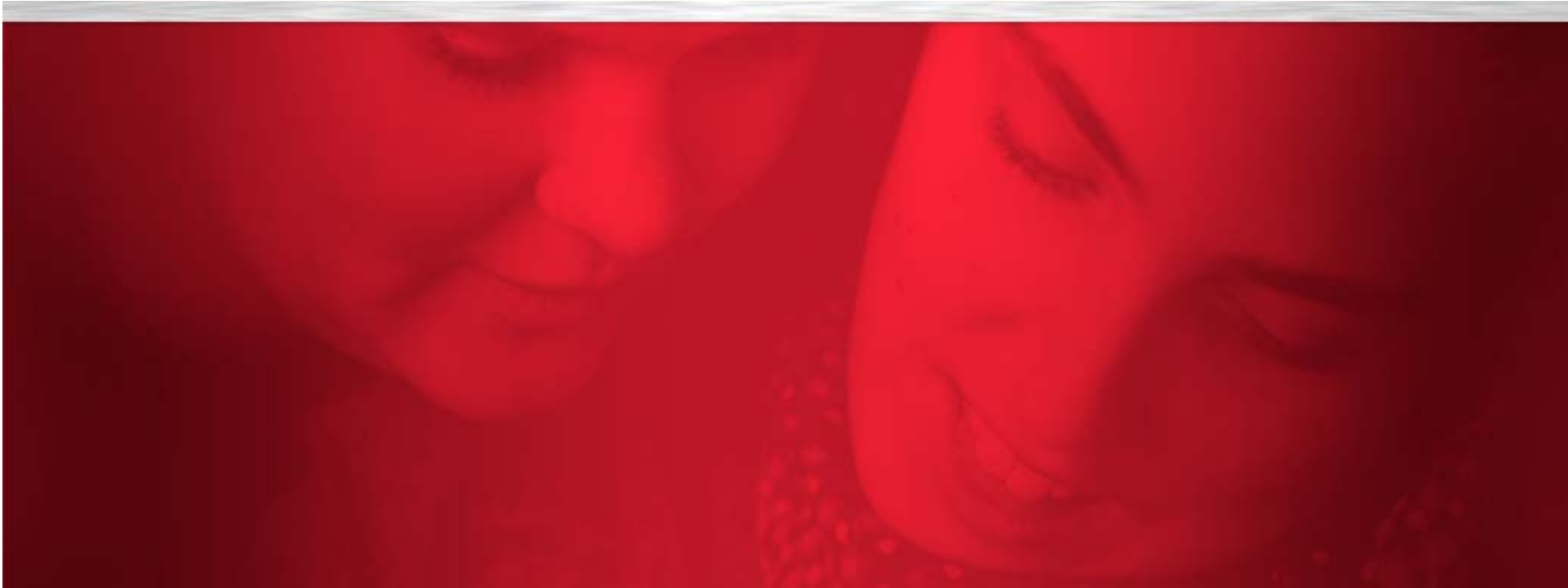
COMUNICACIÓN





Comunicación

- The Grid 2 o Tobii Communicator
- Acceso por celdas
- Personalización de los vocabularios
 - Creación de plantillas
 - Al principio, se pueden hacer alrededor de las actividades anteriores.
 - Buenas prácticas
 - Valoración del tamaño de celda
 - Buen espaciado entre dianas
 - Buen posicionamiento en pantalla
 - Al principio con escenas y zonas-diana



Paso 7

ACCESO AL ORDENADOR Y COMUNICACIÓN DE DISTANCIA



Acceso al ordenador y Comunicación de distancia

- Usuarios completos para acceso por celdas:
 - Tobii Sono Key de Tobii Communicator
 - Fast Talker de The Grid 2
- Acceso a Windows: Gaze Selection
 - Más preciso (puede acertar dianas más pequeñas)
 - Acceso al ordenador más rápido
 - Acceso relajado. El proceso en dos pasos evita errores





4 ideas sobre control con la mirada

- Integra el seguimiento de la mirada en sala multisensorial
- Combina control con la mirada con BJ ToyBox o control de entorno.
- Utiliza el seguimiento de la mirada para realizar valoraciones de usuarios. Discapacidad intelectual, autismo, ceguera neurológica.
- Si quieres, visita tu centro y probamos el seguimiento de la mirada con todos los usuarios y los ubicamos en la curva de aprendizaje. Contacta con tu delegado.