

Contenido

1. Aspectos generales del sistema a considerar
 - o 1.1. Requerimientos técnicos
 - 1.1.1. Software
 - 1.1.2. Hardware
 - o 1.2. Instalación del software
 - 1.2.1. Registro y primer uso
2. Integraboard - Panel de navegación
 - o 2.1 panel de menú
 - 2.1.1 Cómo desplegar el menú y utilizar sus opciones
 - o 2.2 Perfil
 - 2.2.1 Funcionalidades del perfil
 - Nombre
 - Edad
 - Tamaño de letra
 - Tomar Foto o asignar foto
 - Voz
 - o 2.3 Pictogramas
 - 2.3.1 Funcionalidades de los pictogramas
 - Menú de pictogramas
 - Crear Pictogramas
 - Previsualizar
 - Exportar e importar
 - Editar pictogramas
 - Eliminar pictogramas
 - o 2.4 Tableros
 - 2.4.1 Funcionalidades de los tableros
 - Menú de Tableros
 - Crear Tableros
 - Tablero de comunicación
 - Tablero de emociones
 - Tablero de rutinas
 - Tablero de sonidos
 - Previsualizar Tableros
 - Eliminar Tableros
 - Editar Tableros
 - Exportar e importar Tableros
 - o 2.5 Manual
 - o 2.6 Descarga de contenido
3. Players
 - o 3.1.1 funcionamiento de los players
 - Player de tablero de comunicación
 - Player de tablero de emociones
 - Player de tablero de Rutina
 - Player sin tiempo

- Player con tiempo
 - Player de tablero de Sonido
4. Casos de uso cotidiano
 5. Glosario

Dentro del nuevo sistema de integraboard V.4, existe un sistema aparte creado específicamente para tutores, profesores, profesionales dedicados a ayudar a las personas que utilizan nuestro sistema, se marcará con un "*" todos aquellos puntos que se pueden realizar en el software dedicado al profesional

1. Aspectos generales del sistema a considerar

1.1. Requerimientos técnicos

1.1.1. Software:

- Windows 10.
- .NET Framework 4.5.2.

1.1.2. Hardware:

- Procesador 2.4 GHz o superior.
- 2 GB de memoria RAM o superior.
- 50 MB de espacio disponible en disco duro.

1.2. Instalación del software

El proceso de instalación comienza una vez teniendo el archivo ejecutable llamado "IntegraBoardInstaller.exe", este se puede obtener tanto descargándolo como mediante un dispositivo USB. Para realizar la instalación solo se debe abrir el archivo antes mencionado, el instalador lo guiará a través del proceso de instalación, comprobará las dependencias y creará accesos directos en el escritorio y el menú de inicio dando el primer uso de manera inmediata.

1.2.1. Registro y primer Uso

La primera ejecución de IntegraBoard comienza al abrir el acceso directo de IntegraBoard en el escritorio ó en el menú de inicio de su computador, realizando la siguiente búsqueda: Programas -> Lifeware -> IntegraBoard.

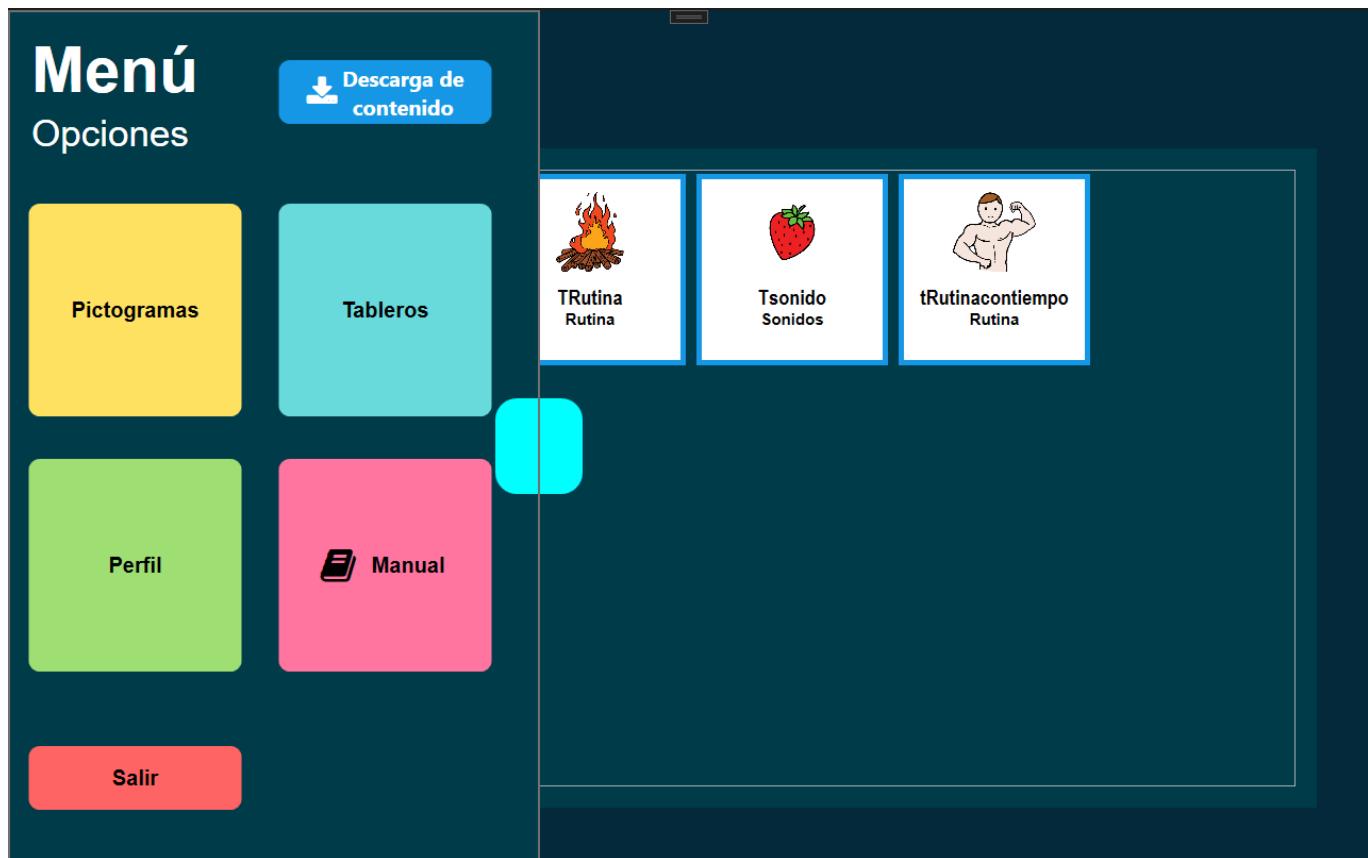
La primera vez que se ejecuta IntegraBoard, el programa se conectará con el servidor de actualizaciones de Lifeware para registrar la copia del software. Este proceso es automático y tarda alrededor de un minuto. Para esto es necesario tener habilitada una conexión a internet. Si el proceso es exitoso, buscará las actualizaciones y las instalará automáticamente en caso de ser necesario. El registro dentro de la aplicación es OBLIGATORIO para el funcionamiento del software.

La primera vez que se ejecute el programa, será obligatorio estar conectado a internet para realizar el registro de la copia. Las próximas veces no será necesaria la conexión a internet, y de ser así este omitirá las actualizaciones que hayan.

2. Integraboard - Panel de navegación

2.1 Panel de menú

2.1.1 Cómo desplegar el menú y utilizar sus opciones



Luego de realizar el registro y crear el perfil llegaremos a una pantalla en la cual está en blanco, para poder desplegar el menú solo deberemos presionar en el botón celeste del lado izquierdo de la pantalla el cual nos entregará las distintas opciones que trae el menú entre ellas está el perfil, pictogramas y tableros.

2.2 Perfil

2.2.1 Funcionalidades del perfil



1. Nombre

En esta opción podemos ver el nombre del perfil y además se puede editar haciendo click en el recuadro que contiene el nombre.

2. Edad

Esta opción muestra la edad del usuario y es modificable al presionar el botón "+" y el botón "-".

3. Tamaño de letra

La opción tamaño sirve para poder ajustar el tamaño de la letra de los pictogramas, ya sea cuando se está viendo los pictogramas o cuando se está trabajando dentro de los tableros.

4. Tomar foto o seleccionar foto

Para agregar una foto de perfil se puede hacer a través de dos opciones: el tomar una foto, botón desde el que se despliega otra pantalla del programa en el cual toma la cámara del dispositivo que se está utilizando, ó el seleccionar una foto la cual nos abrirá un buscador donde podremos navegar a través del dispositivo (archivos del computador) para poder encontrar una imagen que se quiera ocupar como imagen de perfil.

5. Voz

La opción de voz nos permite modificar la voz que queremos que interprete los tableros. Para seleccionar hay que presionar el recuadro que tiene el nombre y se desplegará un listado donde se podrá seleccionar entre las voces que tiene instaladas en su dispositivo. Se puede probar la voz que se selecciona al presionar el botón escuchar.

2.3 Pictogramas

2.3.1 Funcionalidades de los pictogramas

1. Menú de pictogramas



El menú del pictograma se divide en distintas partes, tiene una barra buscadora donde se pueden aplicar filtros para poder encontrar pictogramas de manera más sencilla. Estos filtros pueden ser por nombre o por categoría, luego están las acciones que en los siguientes puntos se explicarán.

2. Crear Pictogramas

The screenshot shows the 'Crear Pictogramas' (Create Pictograms) screen. At the top left is a back button labeled 'Pictogramas'. The main title 'Crear Pictogramas' is centered at the top. Below the title is a large white square placeholder for the pictogram image, with two blue buttons to its right: 'Seleccionar Imagen' (Select Image) and 'Tomar Fotografía' (Take Photo). The main input fields are: 'Nombre del Pictograma:' (Name of Pictogram), 'Texto:' (Text), 'Etiqueta(s):' (Label(s)), and 'Categoría:' (Category). A dropdown menu for 'Categoría:' is open, showing 'Verbos' (Verbs). Below these fields are descriptive subtitles: 'Este es el nombre con el que se registrará el pictograma' (This is the name under which the pictogram will be registered), 'Este es el texto que se incluirá dentro del pictograma' (This is the text that will be included inside the pictogram), 'Las etiquetas son palabras que ayudarán a identificar un grupo de pictogramas' (Labels are words that help identify a group of pictograms), and 'Corresponde a la categoría asociada al pictograma' (Corresponds to the category associated with the pictogram). To the right of the input fields is an optional section titled 'Opcional:' (Optional) containing a button 'Seleccionar Sonido' (Select Sound) and the text 'el sonido seleccionado es:' (The selected sound is:). At the bottom are two buttons: 'Guardar' (Save) in blue and 'Cancelar' (Cancel) in red.

Al presionar la opción de crear pictogramas nos dirigiremos a una nueva ventana, donde se entregarán algunos datos a llenar dentro de estos datos están: nombre del pictograma, un texto que estará dentro del pictograma, etiquetas y categoría, además de esto tenemos que seleccionar o tomar una imagen para el pictograma. De manera opcional se puede agregar sonido a un pictograma mediante el botón “agregar sonido”. Opción de agregar sonido al pictograma: En esta opción tenemos la posibilidad de integrar un sonido que ya esté cargado en nuestro Integraboard, en caso de no tener ningún sonido cargado en nuestro programa tendremos dos opciones más las cuales uno nos permitirá buscar sonidos dentro de nuestro dispositivo y otro en el cual podemos grabar sonido dentro de nuestro programa.

3. Previsualizar



Para realizar la previsualización debemos seleccionar un pictograma. Una vez seleccionado uno de estos, presionamos el botón previsualizar y se abre una nueva ventana donde se muestra el pictograma en un tamaño más grande.

4. Exportar e Importar

Los pictogramas se pueden descargar desde [AQUÍ](#) o el siguiente enlace:

```
<https://updates.lifeware.cl/Recursos/pictogramasParaIntegraboard4.zip>
```

Exportar e importar pictogramas es un proceso tanto para extraer nuestros pictogramas creados en la aplicación como para poder integrar pictogramas dentro de la misma aplicación. La importancia que tiene este elemento dentro de la aplicación es que tenemos la posibilidad de respaldar cada uno de nuestros pictogramas, así como también la posibilidad de aumentar la cantidad de estos dentro de la aplicación.

- Imagen del menú de importar:

← Pictogramas Importar/Exportar

Importar Exportar

Categoría: Buscador:

| Imagen | Nombre del Pictograma | Categoría | Sonido |
|--------|-----------------------|--------------|--------|
| ! | Signo | Comunicación | |
| ? | Signo | Comunicación | |
| i | Signo 2 | Comunicación | |
| ? | Signo i2 | Comunicación | |
| icloud | | | |

Seleccionar Carpeta

Seleccionar Todos

Importar Seleccionados

Cancelar

Imagen del menú de exportar:

← Pictogramas Importar/Exportar

Importar **Exportar**

Categoría: Buscador:

| Imagen | Nombre del Pictograma | Categoría | Sonido |
|------------|-----------------------|------------|---------|
| | Gato | Naturaleza | voice_5 |
| | oceano | Naturaleza | voice_4 |
| | perro | Naturaleza | voice_1 |
| | Sentir Frio | Otros | |
| strawberry | | | |

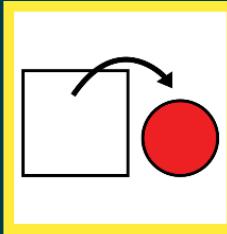
Seleccionar Todos

Exportar Seleccionados

Cancelar

5. Editar Pictogramas

← Pictogramas Crear Pictogramas



Seleccionar Imagen
Tomar Fotografía

Nombre del Pictograma: Este es el nombre con el que se registrará el pictograma

Texto: Este es el texto que se incluirá dentro del pictograma

Etiqueta(s): Las etiquetas son palabras que ayudarán a identificar un grupo de pictogramas

Categoría: Correspondiente a la categoría asociada al pictograma

Opcional:

el sonido seleccionado es:

Guardar Cancelar

La opción editar pictogramas hace referencia a que se pueden reemplazar todos los datos de un pictograma creado anteriormente. Al hacer click en "editar" se abrirá una nueva pestaña que mostrará cada uno de los datos que contiene el pictograma además de mostrar si tiene algún sonido vinculado.

6. Eliminar pictogramas

← Menú Pictogramas

Categoría: Buscador:

| | | |
|---|---|---|
|  Gato |  Frutilla |  Fuerte |
|  Personas Fuertes |  Fumar |  Funcionarios |

Acciones

Eliminar
 ¿Está seguro que desea eliminar este elemento?
Aceptar
Cancelar

Al pulsar esta opción se borrará del listado de pictogramas.

2.4 Tableros

2.4.1 Funcionalidades del tablero

1. Menú de tableros

The screenshot shows the 'Tableros' (Boards) section of the Integraboard application. On the left, there is a table listing five existing boards. Each board entry includes a pictogram, its name, type, labels, and assignment status. On the right, there is a sidebar titled 'Acciones' (Actions) containing several buttons for managing boards.

| Pictograma | Nombre de tablero | Tipo | Etiquetas | Asignación |
|------------|-------------------|--------------|-----------------------|------------|
| | TComunicación | Comunicación | tablero, comunicación | Asignado |
| | TEmociones | Emociones | tablero | Asignado |
| | TRutina | Rutina | | Asignado |
| | Tsonido | Sonidos | tablero sonido | Asignado |
| | tRutinacontiempc | Rutina | tiempo | Asignado |

Acciones

- Crear Tablero
- Previsualizar
- Asignar
- Editar
- Eliminar
- Importar/Exportar

El menú de los tableros contiene filtros para buscar por categoría de tableros o por nombre. Debajo de los filtros se encuentra el listado de tableros existentes en Integraboard, y al costado derecho de esto están las acciones que se pueden realizar.

2. Crear Tableros

← Menú Tableros

Tipo: Todos Buscador:

| Pictograma | Nombre de tablero | Tipo | Etiquetas | Asignación |
|------------|-------------------|--------------|-----------------------|------------|
| | TComunicación | Comunicación | tablero, comunicación | Asignado |
| | TEmociones | Emociones | tablero | Asignado |
| | TRutina | Rutina | | Asignado |
| | Tsonido | Sonidos | tablero sonido | Asignado |
| | tRutinacontiempc | Rutina | tiempo | Asignado |

Acciones

- Crear Tablero** ▾
- Comunicación
- Emociones
- Rutina
- Sonidos
- Probar**
- Editar**
- Eliminar**
- Importar/Exportar**

Para crear el tablero se debe seleccionar el botón "crear tablero", el cual despliega una lista de tipos de tableros posibles a crear, dentro de las que se puede elegir: Comunicación, Emociones, Rutina, Sonidos.

A) Tablero de comunicación

← Tableros Crear Tablero de Comunicación

| | | | |
|--|--|--|--|
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |

Propiedades del Tablero

Nombre:

Filas: - 4 +

Columnas: - 4 +

Etiquetas:

Seleccione el pictograma que representará al tablero:

Guardar

Crear Pictogramas **Editar Pictogramas** **Quitar Pictogramas**

Este tablero tiene como uso exclusivo poder formar oraciones para que el usuario pueda comunicarse con las demás personas.

Observaciones para el uso de tableros de comunicación:

- En el recuadro izquierdo se pueden ubicar los pictogramas en cada uno de los casilleros mostrados en pantalla.
- En el costado derecho se pueden ver las distintas opciones que nos sirven para editar el tablero, ya sea la cantidad de filas y columnas de pictogramas, nombre del tablero, además de una imagen de portada, y etiquetas.
- Para finalizar se debe apretar el botón de guardar para que quede dentro de los tableros creados.

Observación: Es obligación asignar una portada al tablero para que pueda ser guardado. En caso contrario, el programa mostrará una alerta diciendo que debe asignar una portada.

B) Tablero de Emociones

El propósito de este tablero es poder representar las emociones del usuario a través de los distintos pictogramas que existen. Observaciones para el uso de tableros de comunicación:

- Este tablero tiene un máximo de 3 filas y 7 columnas, en los cuales se pueden ocupar pictogramas creados dentro de los casilleros en el recuadro izquierdo.
- En este caso las opciones son las mismas que contiene el tablero de comunicaciones, es decir, se le puede asignar un nombre, filas y columnas que contendrán los pictogramas, etiquetas y asignarle un pictograma como portada de tablero.

- Se finaliza la creación del tablero de la misma forma que el mencionado anteriormente.

C) Tablero de rutinas

El tablero de rutinas hace referencia a una serie de tareas representadas por pictogramas que debe lograr el usuario.

Observación para el uso del tablero de rutinas:

- Este tablero consta con un máximo de 7 columnas, también denominadas como "7 tareas" por rutina.
- En el recuadro izquierdo se puede observar los casilleros en donde se ubicarán los pictogramas.

Estos después de estas dos opciones se dividen en dos tipos, en tableros de rutina sin tiempo y tableros de rutina con tiempo

- En el costado derecho tenemos las distintas opciones, entre estas opciones esta la de darle un nombre, darle la cantidad de columnas que se requieren dentro del tablero, poner etiquetas al tablero, y la opción de darle tiempo o no a las tareas.

En caso de querer que el tablero sea con tiempo se debe marcar esta opción en la cual debajo de los pictogramas saldrán dos recuadros.

Caso A) Al no pinchar la opción "Tablero de rutina con tiempo":

Crear Tablero de Rutina

← Tableros

Propiedades del Tablero

Nombre: _____

Columnas: 4

Etiquetas: _____

Tablero de rutina con tiempo:

Seleccione el pictograma que representará al tablero:

Guardar

Crear Pictogramas Editar Pictogramas Quitar Pictogramas

- En este caso se verán solo la cantidad de pictogramas en columnas.

Caso B) Al si pinchar la opción "Tablero de rutina con tiempo":

Crear Tablero de Rutina

Nombre:

Columnas: 4

Etiquetas:

Tablero de rutina con tiempo:

Seleccione el pictograma que representará al tablero:

Guarda

- En este caso debemos colocar los pictogramas en las columnas que se requieran.
- Luego de eso, se deberá ir pictograma por pictograma colocando el tiempo que se necesita, para realizar este paso, se debe hacer clic en cada pictograma y debajo de este habrán recuadros donde se deben escribir el tiempo, ya sea en minutos y/o en segundos.
- Para guardar el tablero simplemente se debe asignar una portada y luego seleccionar el botón guardar.

D) Tablero de sonido

Crear Tablero de Sonido

| | | | |
|--|--|--|--|
|  Asignar |  Asignar |  Asignar |  Asignar |
|  Asignar |  Asignar |  Asignar |  Asignar |
|  Asignar |  Asignar |  Asignar |  Asignar |
|  Asignar |  Asignar |  Asignar |  Asignar |

[Crear Pictograma](#)
[Editar Pictograma](#)
[Quitar Pictogramas](#)
[Escuchar](#)



Guardar

Propiedades del Tablero

Nombre:

Filas:
-
4
+

Columnas:
-
4
+

Etiquetas:

Seleccione el pictograma que representará al tablero:

Este tablero tiene observaciones especiales, ya que solo se pueden ocupar pictogramas que tienen un sonido asignado. El principal uso de este tipo de tablero es poder reproducir todos los sonidos asociados a los pictogramas seleccionados.

Observación para el uso del tablero de sonido:

- Este tablero tiene un máximo de 7 columnas y 7 filas.
- En el recuadro izquierdo se tienen los distintos casilleros donde se pueden ubicar los pictogramas.
- En el costado derecho están las opciones y tiene las mismas opciones que los tableros anteriormente mencionados nombre, filas, columnas, etiquetas y la portada para identificar el tablero.
- Para guardar el tablero simplemente se debe asignar una portada y luego seleccionar el botón guardar.

3. Previsualizar Tableros



La opción de previsualización muestra cómo se vería el tablero dentro del player dentro de una nueva vista de la aplicación.

4. Asignar Tableros

| Pictograma | Nombre de tablero | Tipo | Etiquetas | Asignación |
|------------|-------------------|--------------|-----------------------|-------------|
| | TComunicación | Comunicación | tablero, comunicación | Asignado |
| | TEMociones | Emociones | tablero | No Asignado |
| | TRutina | Rutina | | No Asignado |
| | Tsonido | Sonidos | tablero sonido | No Asignado |
| | Rutinacontímp | Rutina | tiempo | No Asignado |

Para poder ver el tablero dentro del player debemos realizar esta acción primero, ya que al asignar el tablero se agrega a la ventana de menú principal y queda habilitado para utilizarse.

5. Eliminar Tableros

| Pictograma | Nombre de tablero | Tipo | Etiquetas | Asignación |
|------------|-------------------|---------|----------------|-------------|
| | TComunicación | | | |
| | TEmociones | | | |
| | TRutina | | | |
| | Tsonido | Sonidos | tablero sonido | No Asignado |
| | Rutinacontiempe | Rutina | tiempo | No Asignado |

Para poder eliminar un tablero debe primero marcar el tablero en el recuadro izquierdo donde se encuentra el listado, una vez marcado se debe pulsar el botón "eliminar".

6. Editar Tableros

| Pictograma | Nombre de tablero | Tipo | Etiquetas | Asignación |
|------------|-------------------|--------------|-----------------------|-------------|
| | TComunicación | Comunicación | tablero, comunicación | Asignado |
| | TEmociones | Emociones | tablero | No Asignado |
| | TRutina | Rutina | | No Asignado |
| | Tsonido | Sonidos | tablero sonido | No Asignado |
| | tRutinacontiempe | Rutina | tiempo | No Asignado |

Para poder editar los tableros ya realizados anteriormente, solo debemos pulsar dentro del menú de tableros la opción editar tableros, una vez seleccionado el tablero que deseamos editar, y ahí dependerá del tipo de tablero las distintas opciones que nos saldrán a editar dentro de los tableros.

7. Exportar e Importar Tableros

La opción de importar y exportar hace que se abra una nueva ventana, en la cual hay dos pestañas: la de importar y la de exportar.

Para realizar la importación se deben seguir las siguientes instrucciones:



- Una vez dentro de la opción de importar, se deberá seleccionar la opción seleccionar carpeta, que abrirá un buscador donde se deberá ubicar la carpeta en donde se encuentran alojados los tableros que se desean importar.
- Una vez seleccionada la carpeta se mostrarán los tableros de dentro de la carpeta para poder seleccionarlos. Se pueden seleccionar individualmente u ocupando la opción de seleccionar todo.
- Para completar la importación debemos seleccionar la opción de importar seleccionados, donde comenzará el proceso de carga de tableros dentro de la aplicación.

Para realizar la exportación se debe seguir los siguientes pasos:

← Tableros Importar/Exportar

Importar Exportar

Categoría: Buscador:

| Pictograma | Nombre de tablero | Tipo | Etiquetas | Estado | Filas | Columnas |
|---|-------------------|--------------|-----------------------|-------------|-------|----------|
|  | TComunicación | Comunicación | tablero, comunicación | Asignado | 4 | 4 |
|  | TEmociones | Emociones | tablero | No Asignado | 3 | 4 |
|  | TRutina | Rutina | | No Asignado | 1 | 4 |
|  | Tsonido | Sonidos | tablero sonido | No Asignado | 4 | 4 |
|  | Rutinacontemp | Rutina | tiempo | No Asignado | 4 | 4 |

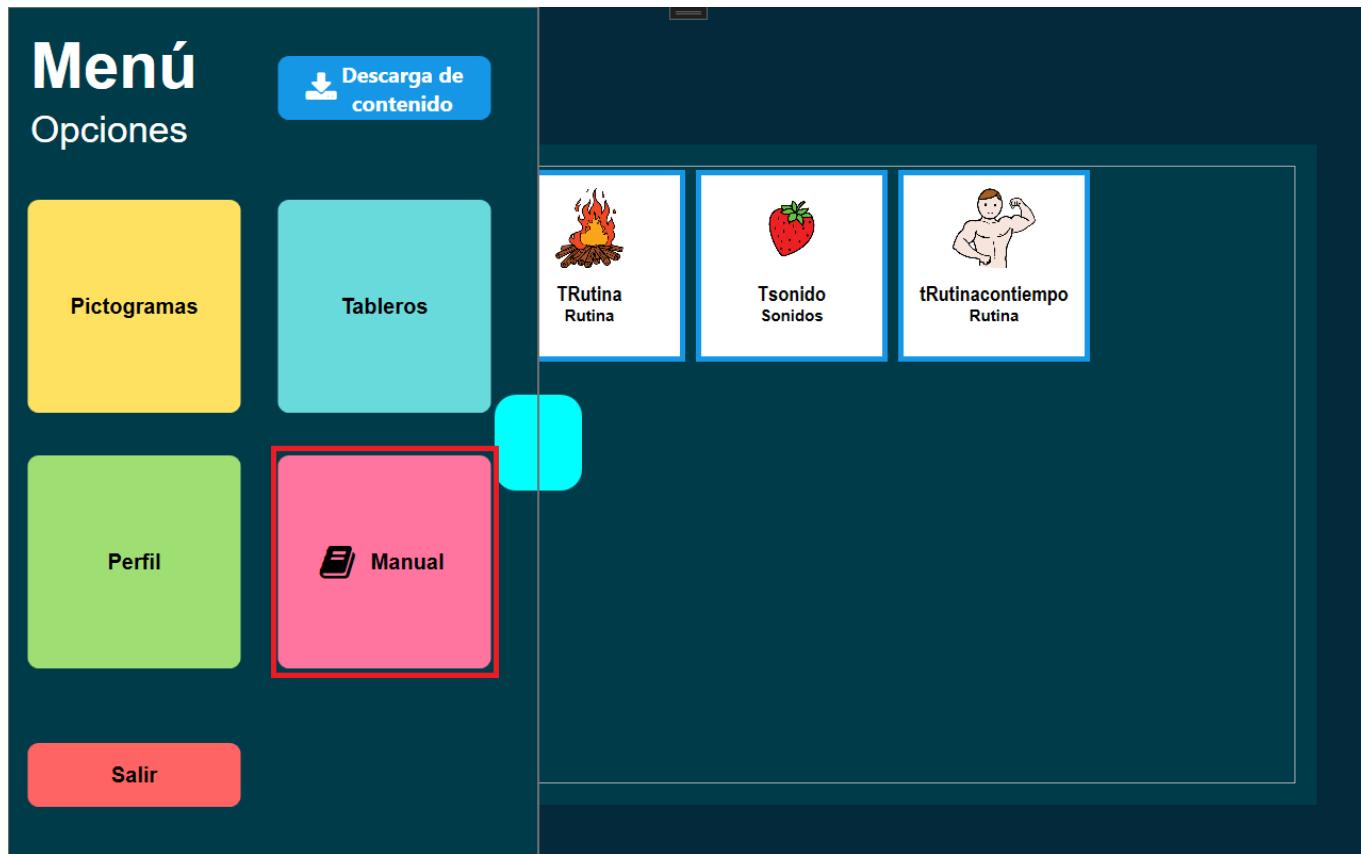
Seleccionar Todos

Exportar Seleccionados

Cancelar

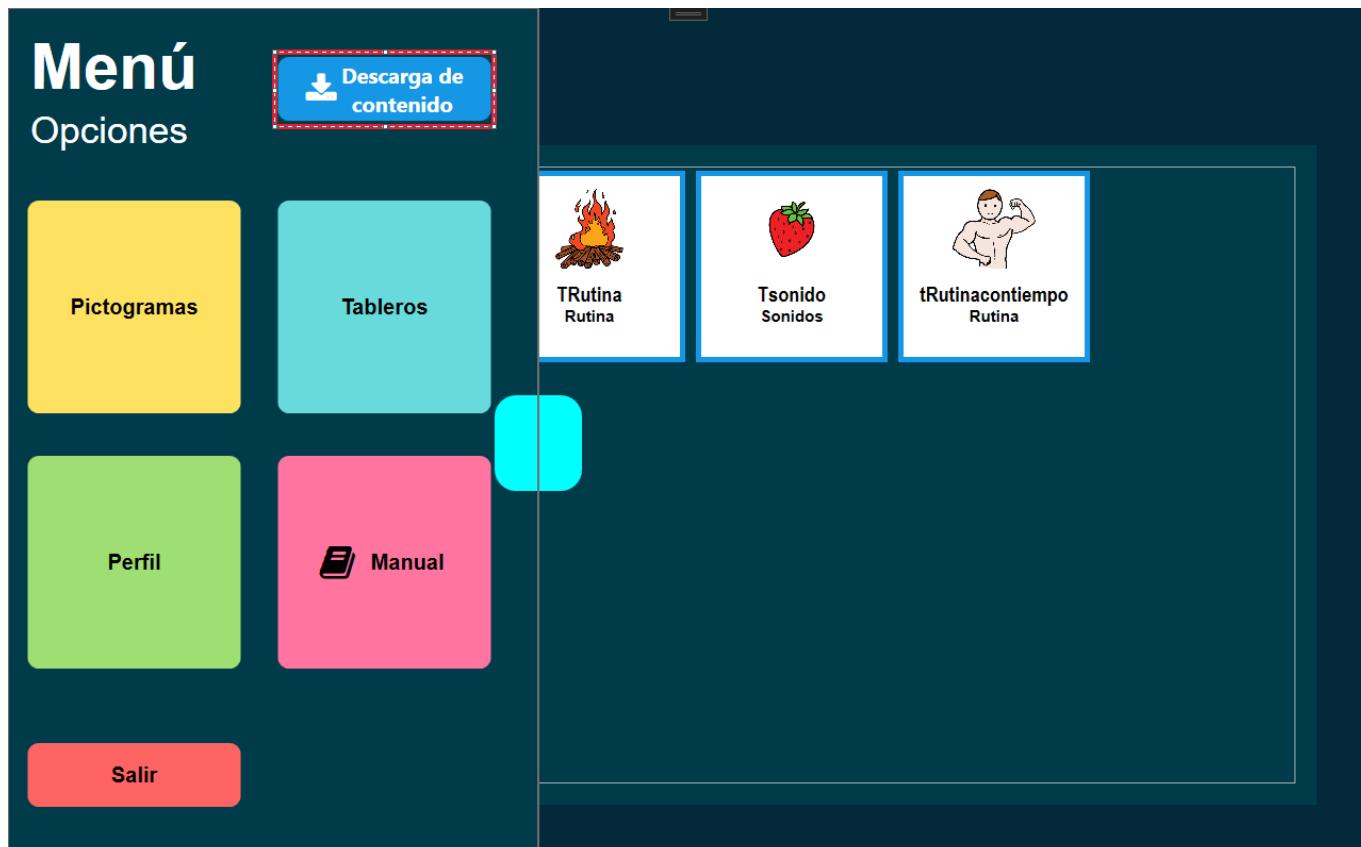
- Para iniciar el proceso de exportación debemos seleccionar la pestaña de exportar que está al lado de la opción de importar.
- Una vez dentro de la opción de exportación, podremos ver en el recuadro izquierdo el listado de los tableros creados en nuestra aplicación, y se puede seleccionar los tableros uno a uno o se puede elegir la opción marcar todos los tableros.
- Para finalizar el proceso de exportación de tableros debemos presionar la opción exportar seleccionados y se comenzará a realizar el proceso de exportación.

2.5 Manual



El botón "Manual" redireccionará al manual de usuario de IntegraBoard, donde podrá aprender a ocupar y entender todas las acciones disponibles a realizar dentro del programa.

2.6 Descarga de contenido



Este botón dentro del menú corresponde a que puede haber cambios dentro de los pictogramas que tienen por defecto en el propio Integraboard, por lo que si presiona este botón en el momento en el que haya nuevo contenido dentro de esta aplicación este se descargará dentro de la aplicación.

3 Players

3.1.1 Funcionamiento de los players

Para poder ocupar cada uno de los tableros y poder escucharlos o realizar las actividades que tienen dentro de estos es necesario volver a la pantalla principal de la aplicación, ahí estará cada uno de los tableros asignados desde el menú de tableros. Estarán representados con el pictograma que fue seleccionado como portada, y al presionar el tablero se abre el player y ahí va a depender de qué tipo de tablero es al cual se ingresó la forma en que se utilice.

Los Players se separan entre los distintos tipos de tableros, ahora ahondaremos un poco en cómo funcionan cada uno de estos players y mostraremos cómo utilizarlos a diario.

A) Player del tablero de comunicación:

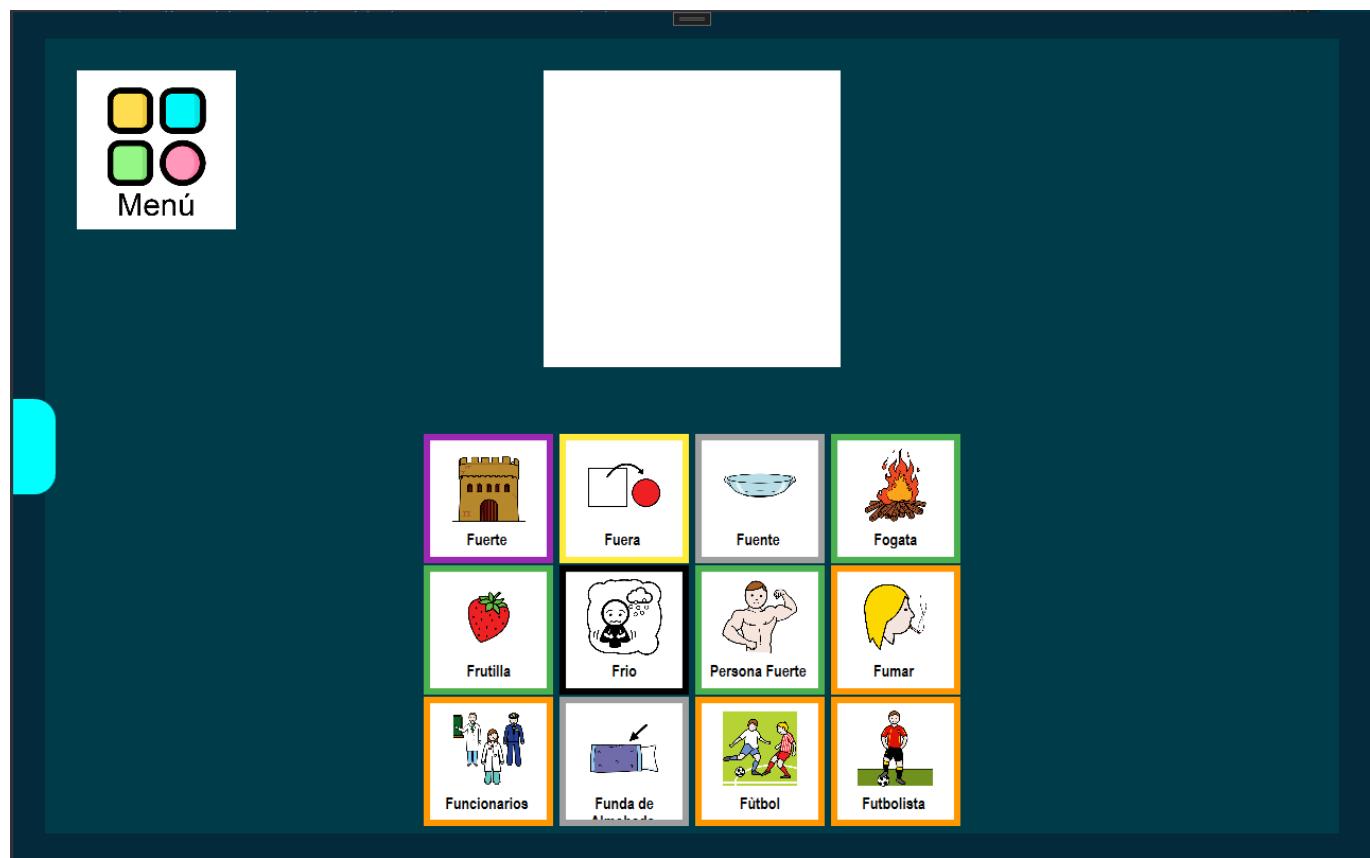
El player del tablero de comunicaciones se puede mostrar de la siguiente manera:



Se puede ver el tablero creado en el sector inferior, arriba de este habrá una franja en la cual se ubicaran los pictogramas una vez que esté sea seleccionado presionando del tablero. Una vez que este esté lleno de pictogramas se puede ocupar la opción de escuchar para escuchar cada uno de los pictogramas que formaran una oración, ó una vez escuchada la lista de pictogramas se puede limpiar con la opción siguiente. También hay un botón llamado sintetizar pictogramas que muestra el tablero un poco más grande en el cual la persona puede presionar los pictogramas y el programa comenzará a realizar la lectura de estos a través de la voz seleccionada en el perfil.

B) Player del tablero de emociones:

El Player de emociones se representa de la siguiente manera:



Este player nos muestra cada uno de los pictogramas que conforma nuestro tablero en el centro inferior de la pantalla, la idea de este tablero es que la persona que lo ocupe pueda presionar y en el recuadro grande que está encima del tablero mostrará el pictograma seleccionado en un formato más grande.

C) Player del tablero de Rutina:

El tablero de rutina se divide en dos partes, ya que este tiene la opción de tener tiempo o no tenerlo, por lo que vamos a explicar los dos players en la siguiente parte:

- Player sin tiempo:



Se puede ver en el player que está en fila cada uno de los pictogramas que forman este tablero de rutina, la idea de este tablero sin tiempo es para que la persona que ocupe esta aplicación pueda realizar cada una de las actividades de manera tranquila, también en la parte inferior de la pantalla hay dos botones, uno que es de saltar la tarea y otro que es de terminar la tarea, el caso del botón para saltar la tarea es que sea una acción que no sea completamente necesaria dentro del tablero y la persona pueda decidir saltar esa tarea para realizar la siguiente y la idea del botón terminar la tarea hace referencia a que se realizó con éxito la acción que se debía realizar en el panel anterior.

- **Player con tiempo:**



En este player podemos ver que el tablero de rutina presenta un logo de play en el centro de la pantalla, debajo de este están los pictogramas y en la zona inferior están 3 botones que tienen una acción en particular.

Para comenzar a utilizar este player lo que debemos hacer es presionar el botón play que está en el centro de la pantalla, ahí comenzará el tiempo atrás para realizar las actividades, una vez que se acaba el tiempo sale un mensaje de advertencia de que se acabó el tiempo en este caso se le dan dos opciones a la persona, puede agregarle más tiempo o puede saltar a la siguiente tarea, en caso de agregar más tiempo se agregaran 20 segundos más, en caso de no necesitar más tiempo se puede saltar a la siguiente tarea.

Los tres botones que están presente en la zona inferior de la pantalla sirven para:

- Saltar la tarea, es decir que si se ven que una tarea no es necesaria del todo se puede pasar a la siguiente acción para que el alumno la realice.
- Terminar la tarea, sirve para poder marcar la tarea como realizada con éxito y pasa a la siguiente tarea.
- El botón agregar tiempo aumenta 20 segundos en el marcador de tiempo ya existente.

D) Player del tablero de Sonido:

El tablero se representa de la siguiente manera:

| | | | |
|------|--------|-------|--|
| | | | |
| Gato | Oceano | Perro | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |

El player de este tablero es un poco más simple que el de los otros casos, ya que en este se nos presenta solamente el tablero creado anteriormente, por lo que para que estos puedan realizar el sonido que tiene integrado el pictograma se debe solamente tocar el pictograma.

4. Casos de uso cotidiano

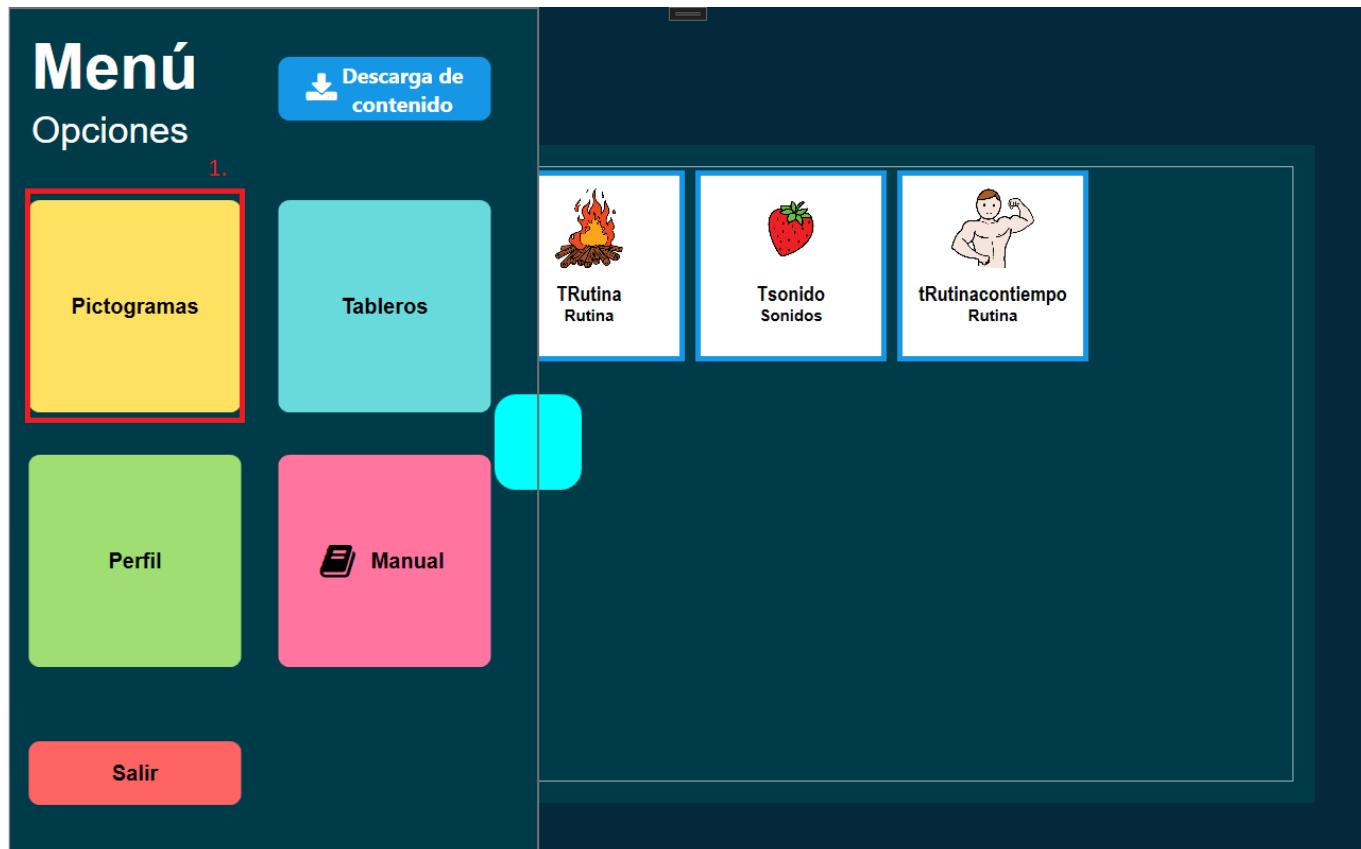
4.1. Preparación

Para poder trabajar con el tablero sin problemas primero debemos preparar los datos. Necesitaremos crear en el siguiente orden los siguientes datos:

- Pictogramas: Estos son necesarios para poder crear un tablero y trabajar con el sistema.
- Tableros: Estos contienen pictogramas y son categorizados como tableros de comunicación o de enseñanza.

4.2. Crear Pictogramas

- En caso de querer importar varios pictogramas:



This screenshot shows the "Pictogramas" screen. At the top left is a back arrow and the word "Menú". The title "Pictogramas" is centered above a grid of 12 pictograms. On the left, there are dropdown menus for "Categoría: Todas" and "Buscador: []". On the right, the word "Acciones" is followed by five blue buttons: "Crear Pictograma", "Importar/Exportar" (which is red-outlined with a red number "1" above it), "Previsualizar", "Editar", and "Eliminar".

| Gato | Océano | Perro | Friό |
|----------|----------------|--------|--------------|
| | | | |
| Frutilla | Fogata | Fuente | Fuera |
| | | | |
| Fuerte | Persona Fuerte | Fumar | Funcionarios |
| | | | |



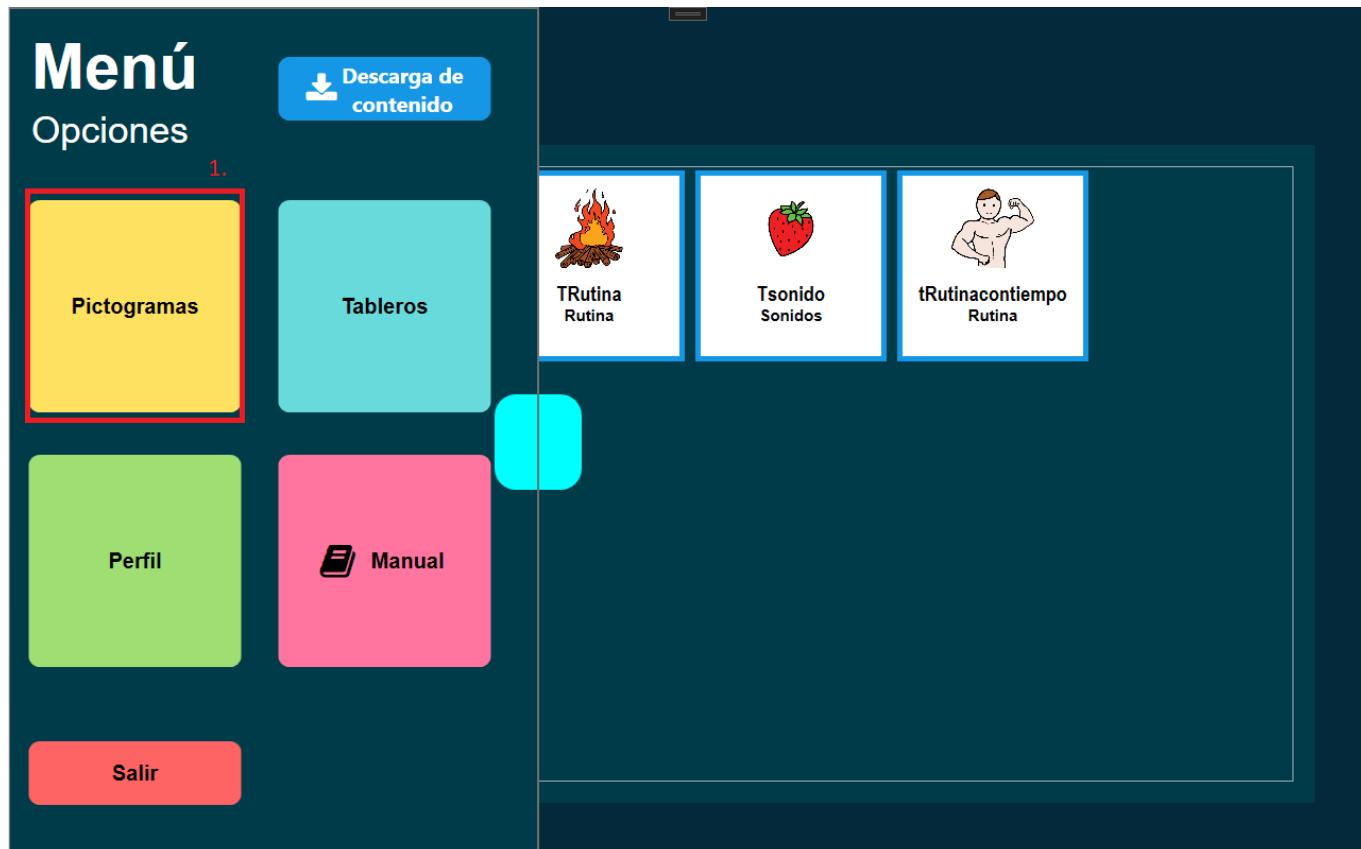
Paso 1: Ir a la sección Pictogramas.

Paso 2: Importar Carpeta (en caso de querer agregar pictogramas masivamente), seleccionar la carpeta en el buscador:

Paso 3: seleccionar los pictogramas.

Paso 4: Presionar Aceptar.

- En caso de querer agregar pictograma individualmente:



Pictogramas

← Menú Categoría: Todas Buscador: Acciones

| | | | |
|--|--|--|--|
| | | | |
| | | | |
| | | | |

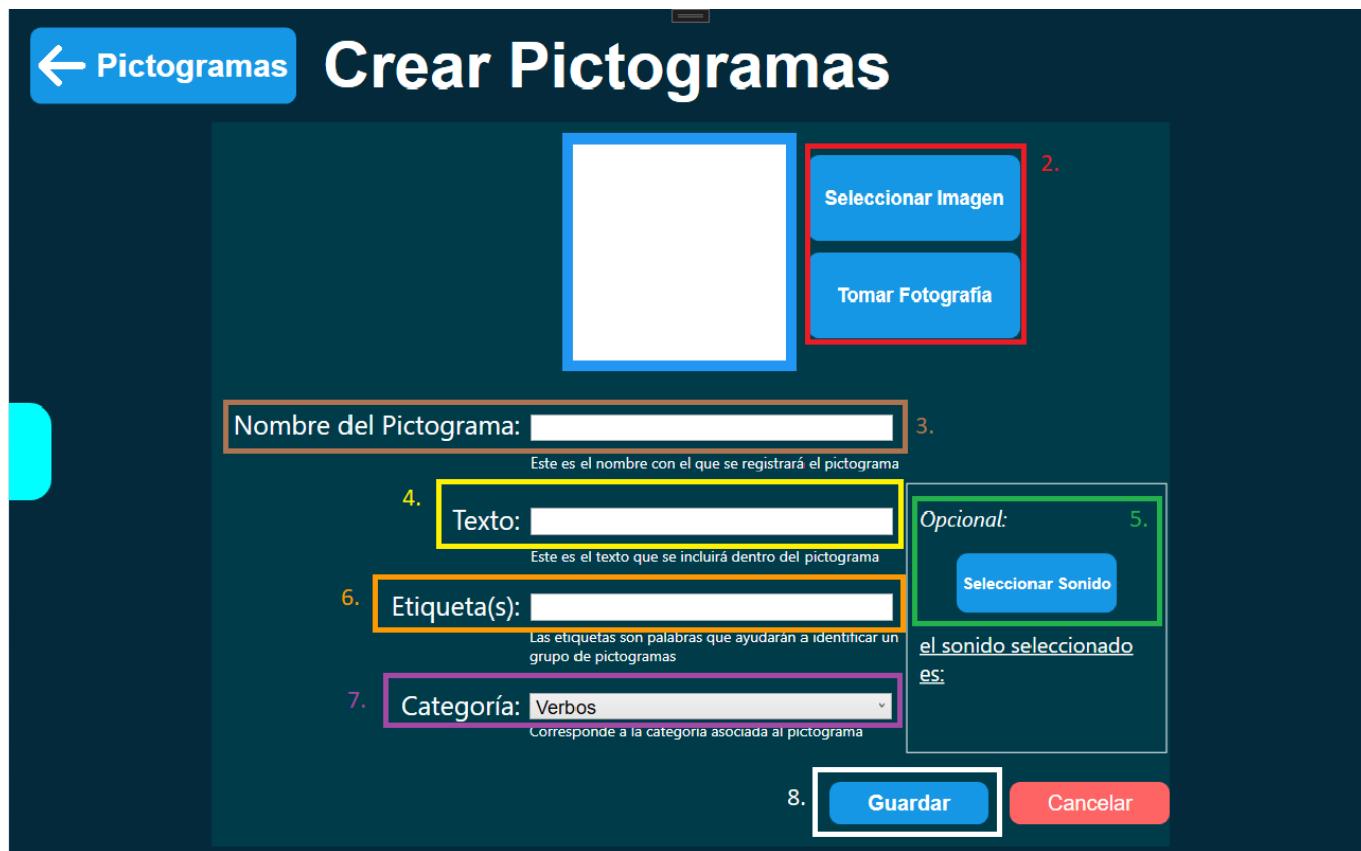
1. Crear Pictograma

Importar/Exportar

Previsualizar

Editar

Eliminar



Paso 1: Crear nuevo pictograma.

Paso 2: Agregar nueva imagen o seleccionar la imagen a utilizar de las que ya están cargadas en el programa.

Paso 3: Agregar título (esto nos permitirá buscar el pictograma en otra oportunidad).

Paso 4: Agregar texto (este será el texto que aparecerá bajo la imagen).

Paso 5: Agregar sonido (este ítem es opcional, los sonidos nuevos deben ser descargados por cada beneficiario).

Paso 6: Agregar categoría (esta opción da la posibilidad de encasillar el pictograma en un grupo para buscarlo de manera reducida a futuro).

Paso 7: Agregar etiquetas (Esta opción tiene un límite de 5 etiquetas y deben ser puestas entre comas, por ejemplo: casa, hogar, etc).

Paso 8: Guardar (aparecerá un mensaje: "el pictograma fue creado con éxito").

- Para guardar un sonido:

← Pictogramas Crear Pictogramas

Nombre del Pictograma: Este es el nombre con el que se registrará el pictograma

Texto: Este es el texto que se incluirá dentro del pictograma

Etiqueta(s): Las etiquetas son palabras que ayudarán a identificar un grupo de pictogramas

Categoría: Verbos Corresponde a la categoría asociada al pictograma

Opcional:

1. Seleccionar Sonido
el sonido seleccionado es:

Guardar Cancelar

← Pictogramas Seleccionar Sonido

Seleccione un sonido ya cargado:

Buscador:

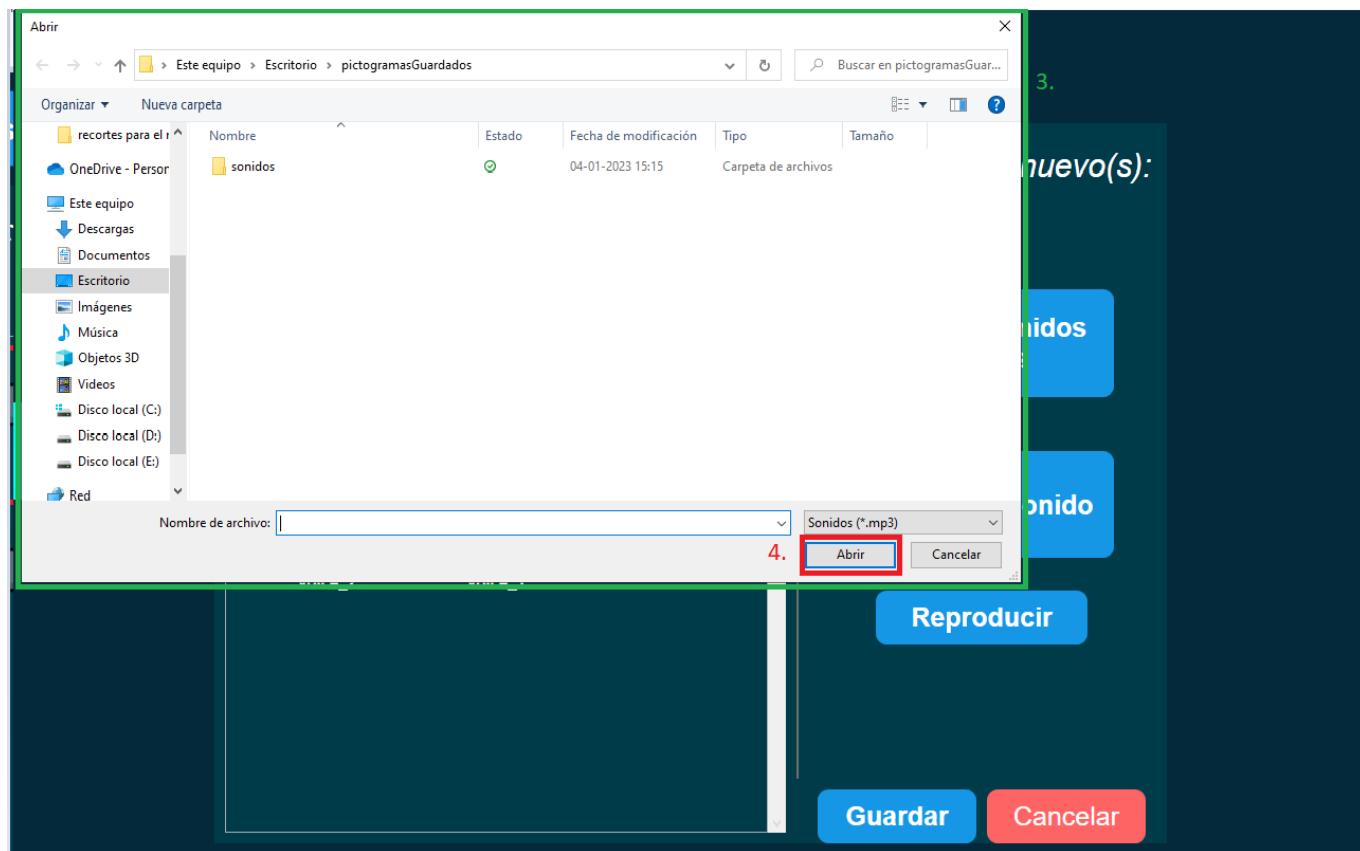
5.  voice_5 voice_4 voice_3
voice_2 voice_1

Subir sonido(s) nuevo(s):

2. Agregar sonidos nuevos
3. Grabar un Sonido

Reproducir

6. Guardar
7. Cancelar



Paso 1: Seleccionar sobre la opción sonido.

Paso 2: Hacer click en agregar nuevo sonido (mp3) ó se puede grabar uno.

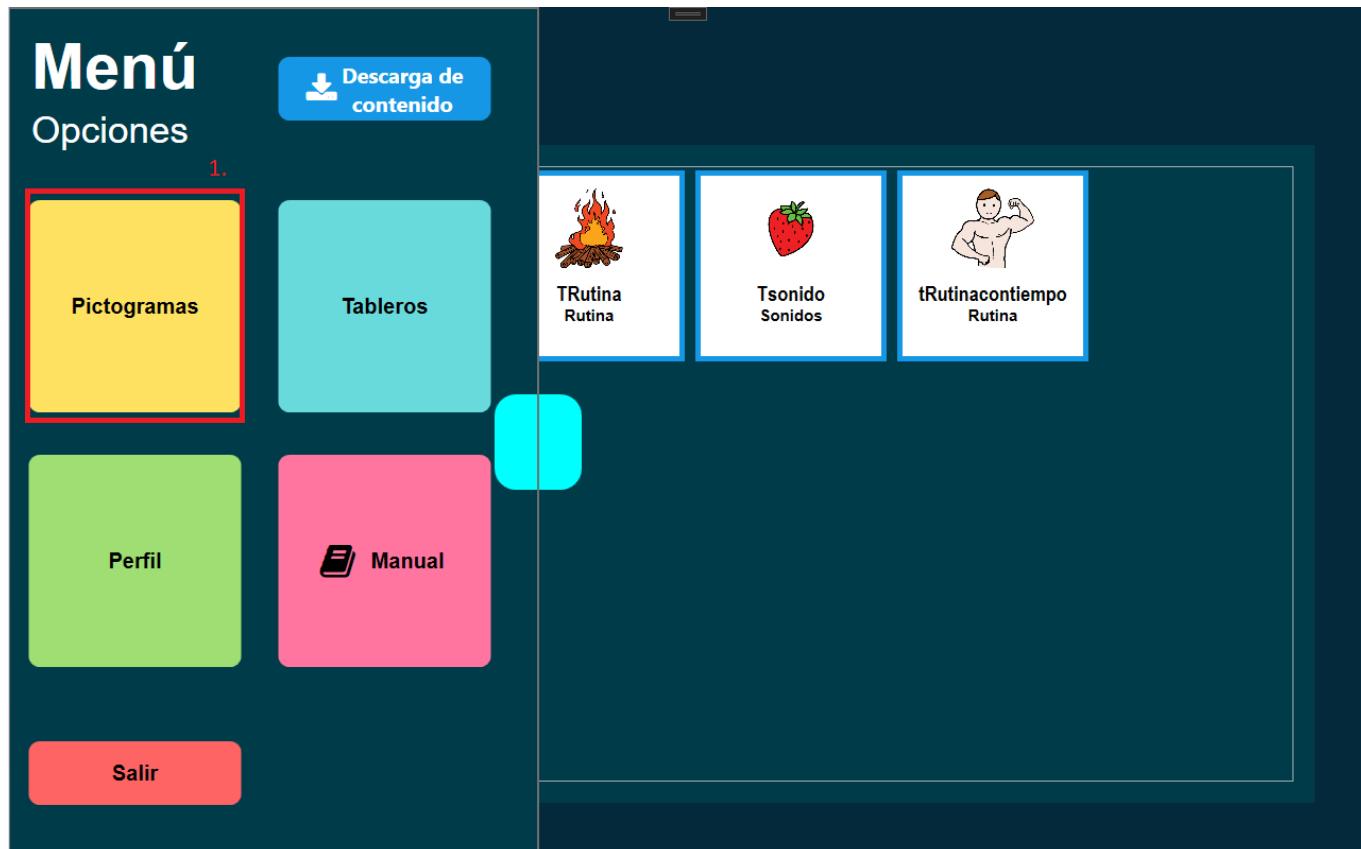
Paso 3: Seleccionar sonido desde nuestro dispositivo.

Paso 4: Hacer click en abrir.

Paso 5: Presionar sobre audio seleccionado.

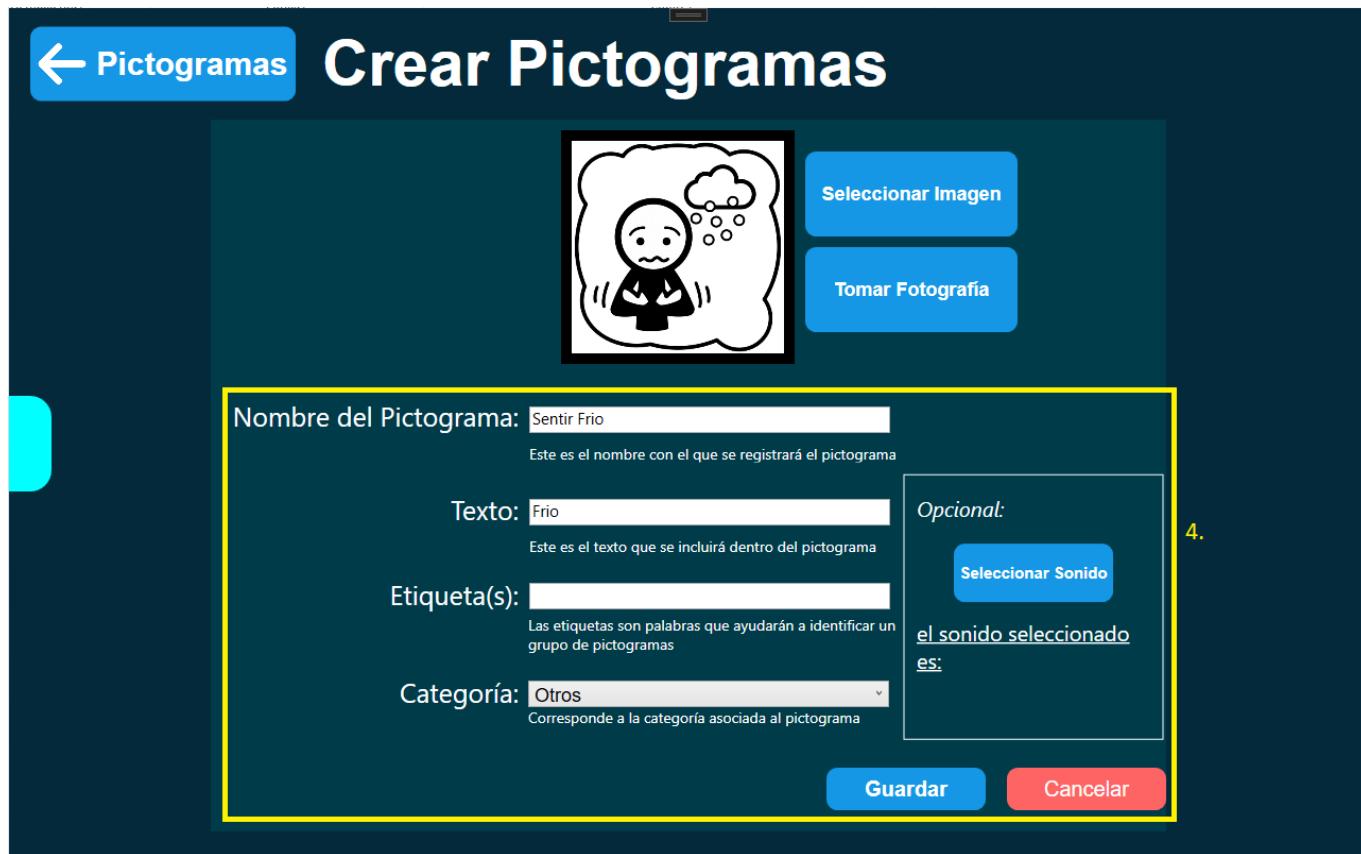
Paso 6: Sobre audio seleccionado presionar guardar.

- Editar Pictograma:



This screenshot shows the "Pictogramas" screen. At the top left is a back arrow and "Menú". The title "Pictogramas" is in the center. Below it are "Categoría: Todas" and a "Buscador" input field. On the right is a column of "Acciones" buttons: "Crear Pictograma", "Importar/Exportar", "Previsualizar", "3.", "Editar" (in a green box), and "Eliminar". The main area displays a grid of 12 pictograms: Gato (orange cat), Océano (blue ocean), Perro (yellow dog), Frio (cloudy person), Frutilla (red strawberry), Fogata (campfire), Fuente (fountain), Fuera (box and ball), Fuerte (brown castle), Persona Fuerte (muscular man), Fumar (yellow person smoking), and Funcionarios (three people in lab coats).

2.



Paso 1: Ir a la sección Pictogramas.

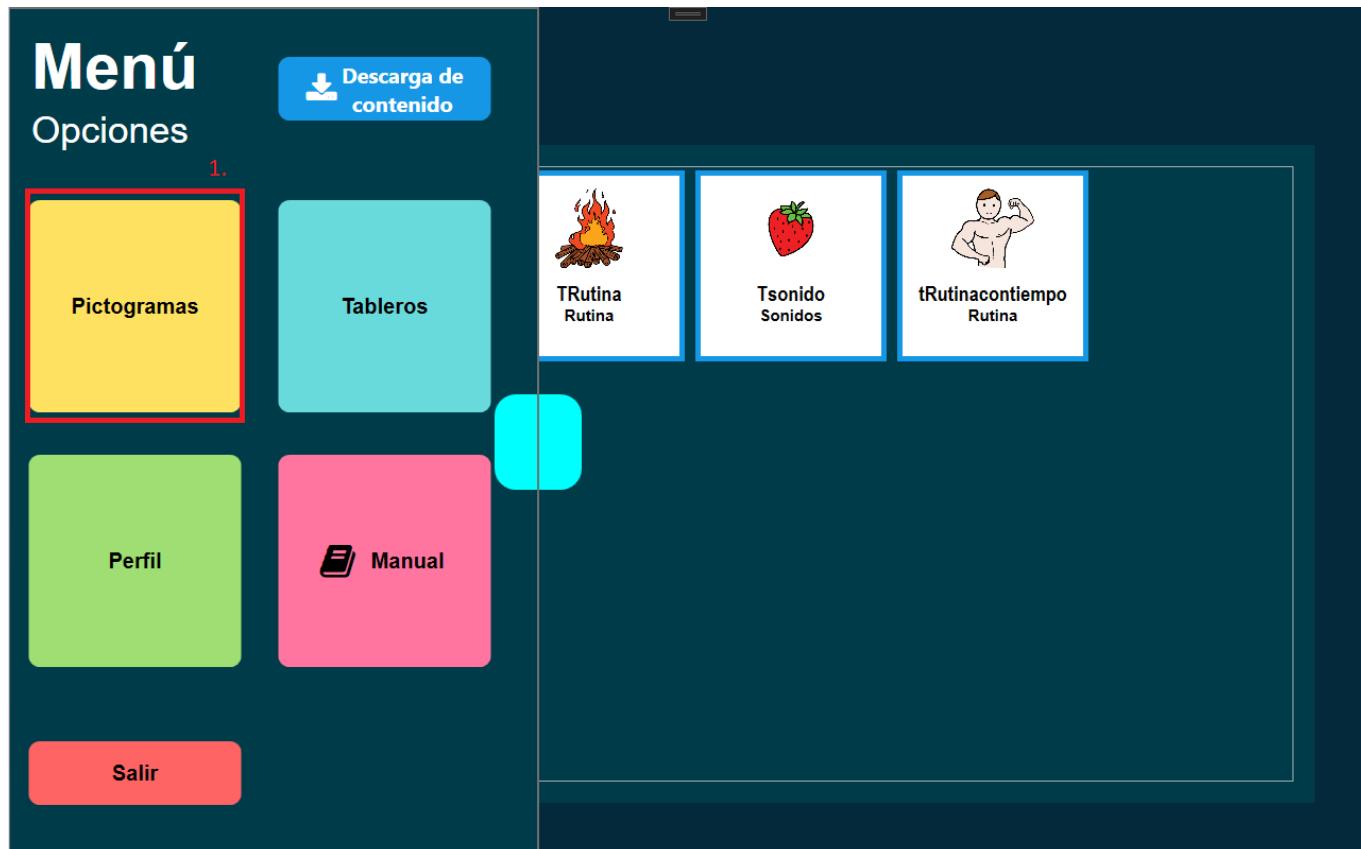
Paso 2: seleccionar un pictograma.

Paso 3: Seleccionar en el panel la opcion de editar.

Paso 4: Realizar cambios y Guardar

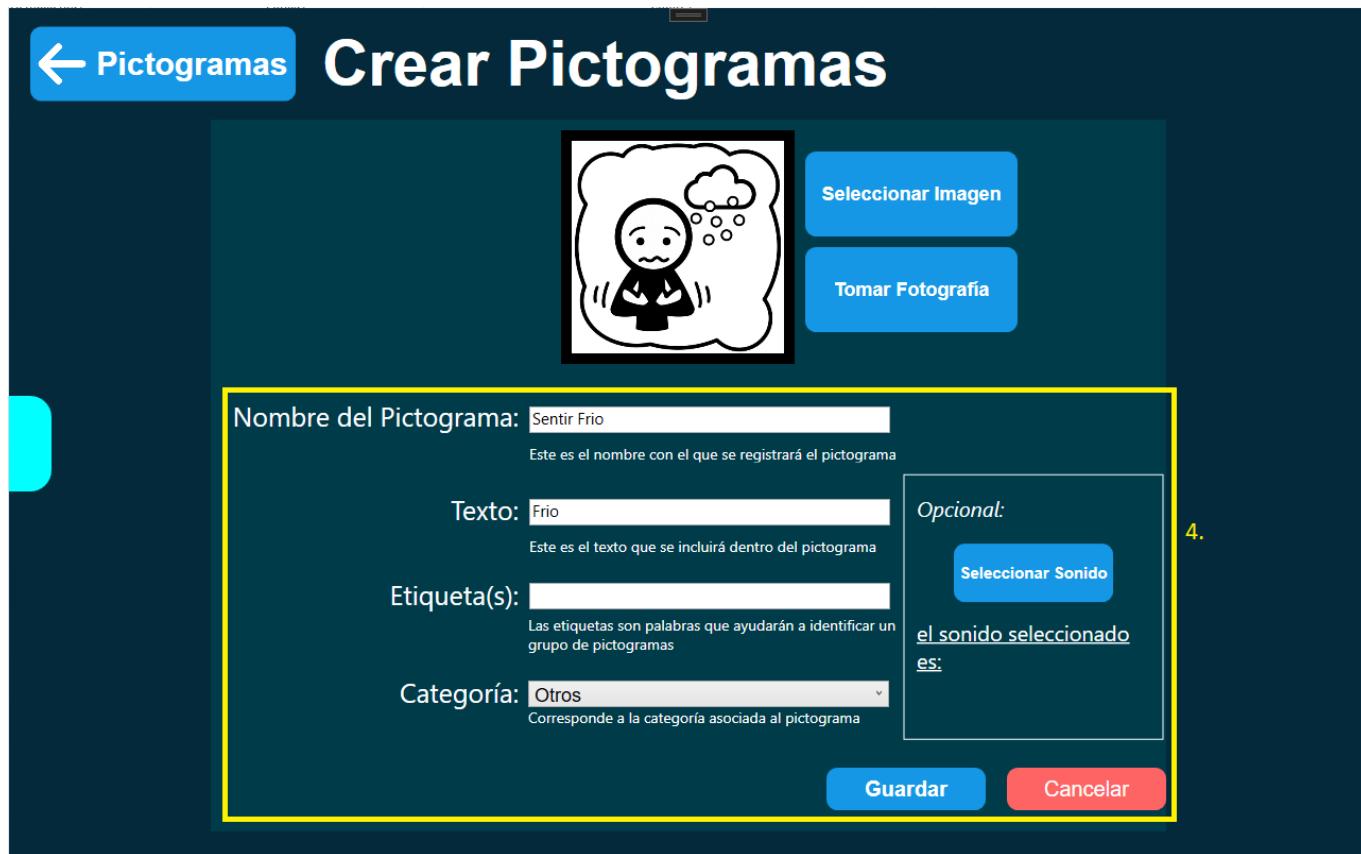
Paso 5: Al realizar los cambios, estos se aplicarán a todos los tableros que contienen este pictograma.

- Editar Pictograma de tablero:



This screenshot shows the "Pictogramas" screen. At the top left is a back arrow and "Menú". The title "Pictogramas" is in the center. Below it are filters: "Categoría: Todas" and "Buscador: []". On the right is a column of "Acciones" buttons: "Crear Pictograma", "Importar/Exportar", "Previsualizar", "3.", "Editar", and "Eliminar". The main area displays a grid of 12 pictograms, each with a caption below it. The third row, third column pictogram (a yellow dog) is highlighted with a red border. A cyan number "2." is placed above the search bar. A cyan number "3." is placed next to the "Editar" button.

| | | | |
|----------|----------------|--------|--------------|
| Gato | Océano | Perro | Friό |
| Frutilla | Fogata | Fuente | Fuera |
| Fuerte | Persona Fuerte | Fumar | Funcionarios |



Paso 1: Ir a la sección Tablero.

Paso 2: Seleccionar Tablero.

Paso 3: Seleccionar Pictograma y presionar Modificar Pictograma.

Paso 4: Realizar Cambios y Guardar.

Paso 5: Al realizar los cambios, estos se aplicarán a todos los tableros que contienen este pictograma.

- Exportar Pictograma:

Menú

Opciones

1.

Pictogramas

Tableros

Perfil

Manual

Salir

Descarga de contenido

← Menú

Pictogramas

Categoría: Todas

Buscador:

Acciones

2.

| | | | |
|--|--|--|--|
| | | | |
| | | | |
| | | | |

Crear Pictograma

Importar/Exportar

Previsualizar

Editar

Eliminar



Paso 1: Ir a la sección Pictograma.

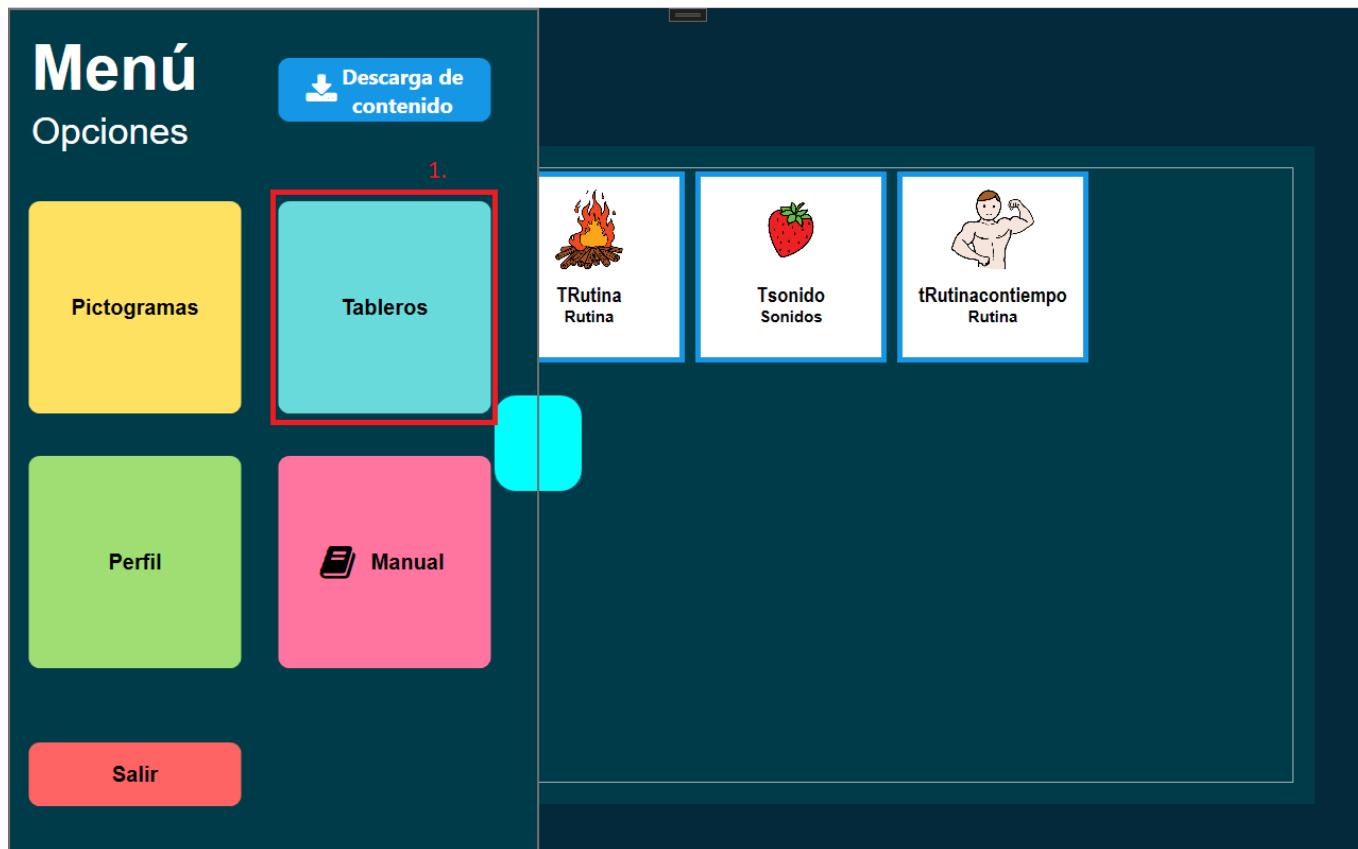
Paso 2: Seleccionar el botón que dice "Importar/Exportar"

Paso 3: debemos hacer clic en el apartado de "Exportar".

Paso 4: Seleccionamos uno por uno los pictogramas que queremos exportar o presionamos seleccionar todos.

Paso 5: Seleccionamos el botón "Exportar Seleccionados".

4.3. Crear Tablero



← Menú **Tableros**

Tipo: Todos Buscador:

| Pictograma | Nombre de tablero | Tipo | Etiquetas | Asignación |
|------------|-------------------|--------------|-----------------------|------------|
| | TComunicación | Comunicación | tablero, comunicación | Asignado |
| | TEmociones | Emociones | tablero | Asignado |
| | TRutina | Rutina | | Asignado |
| | Tsonido | Sonidos | tablero sonido | Asignado |
| | tRutinacontienpo | Rutina | tiempo | Asignado |

2.

Acciones

Crear Tablero

Comunicación
Emociones
Rutina
Sonidos

Editar Eliminar

Importar/Exportar

Crear Tablero de Comunicación

Propiedades del Tablero

Nombre: 3.

Filas: 4 - +

Columnas: 4 - +

Etiquetas:

Seleccione el pictograma que representará al tablero:



Guardar 5.

Asignar

| | | | |
|--|--|--|--|
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |

Crear Pictogramas **Editar Pictogramas** **Quitar Pictogramas**

4.

Crear Tablero de Emociones

Propiedades del Tablero

Nombre: 3.

Filas: 3 - +

Columnas: 4 - +

Etiquetas:

Seleccione el pictograma que representará al tablero:



Guardar 5.

Asignar

| | | | |
|--|--|--|--|
| | | | |
| | | | |
| | | | |

Crear Pictogramas **Editar Pictogramas** **Quitar Pictogramas**

4.

← Tableros Crear Tablero de Rutina

4.



Propiedades del Tablero

Nombre: 3.

Columnas: 4 - +

Etiquetas:

Tablero de rutina con tiempo:

Seleccione el pictograma que representará al tablero:



Guardar 5.

← Tableros Crear Tablero de Rutina

4.



Propiedades del Tablero

Nombre: 3.

Columnas: 4 - +

Etiquetas:

Tablero de rutina con tiempo:

Seleccione el pictograma que representará al tablero:



Guardar 5.

Crear Tablero de Sonido

Nombre: 3.

Filas: 4

Columnas: 4

Etiquetas:

Selección el pictograma que representará al tablero:

Guarda 5.

Crear Pictograma Editar Pictograma Quitar Pictogramas Escuchar

Paso 1: Ir a la sección Tableros.

Paso 2: Presionar Crear nuevo tablero y seleccionar en el listado que tipo de tablero requiere.

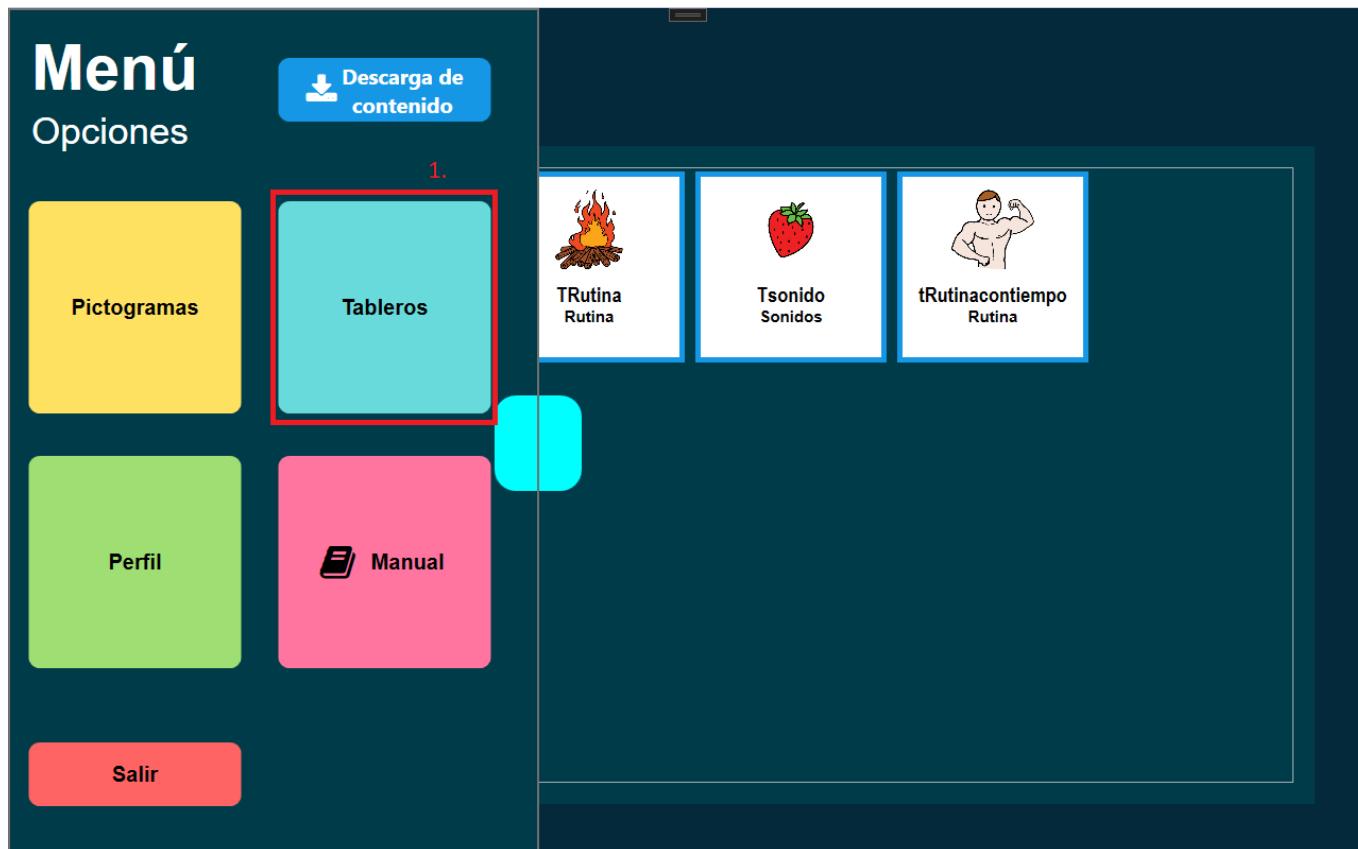
Paso 3: En la sección derecha configurar el tamaño, el nombre a asignar, asignar etiquetas e ingresar una imagen al tablero.

Paso 4: Presionar en los íconos que dicen Asignar y seleccionar los pictogramas a agregar.

Paso 5: Guardar cambios.

Paso 6: Guardar Tablero con la opción de la derecha "Guardar".

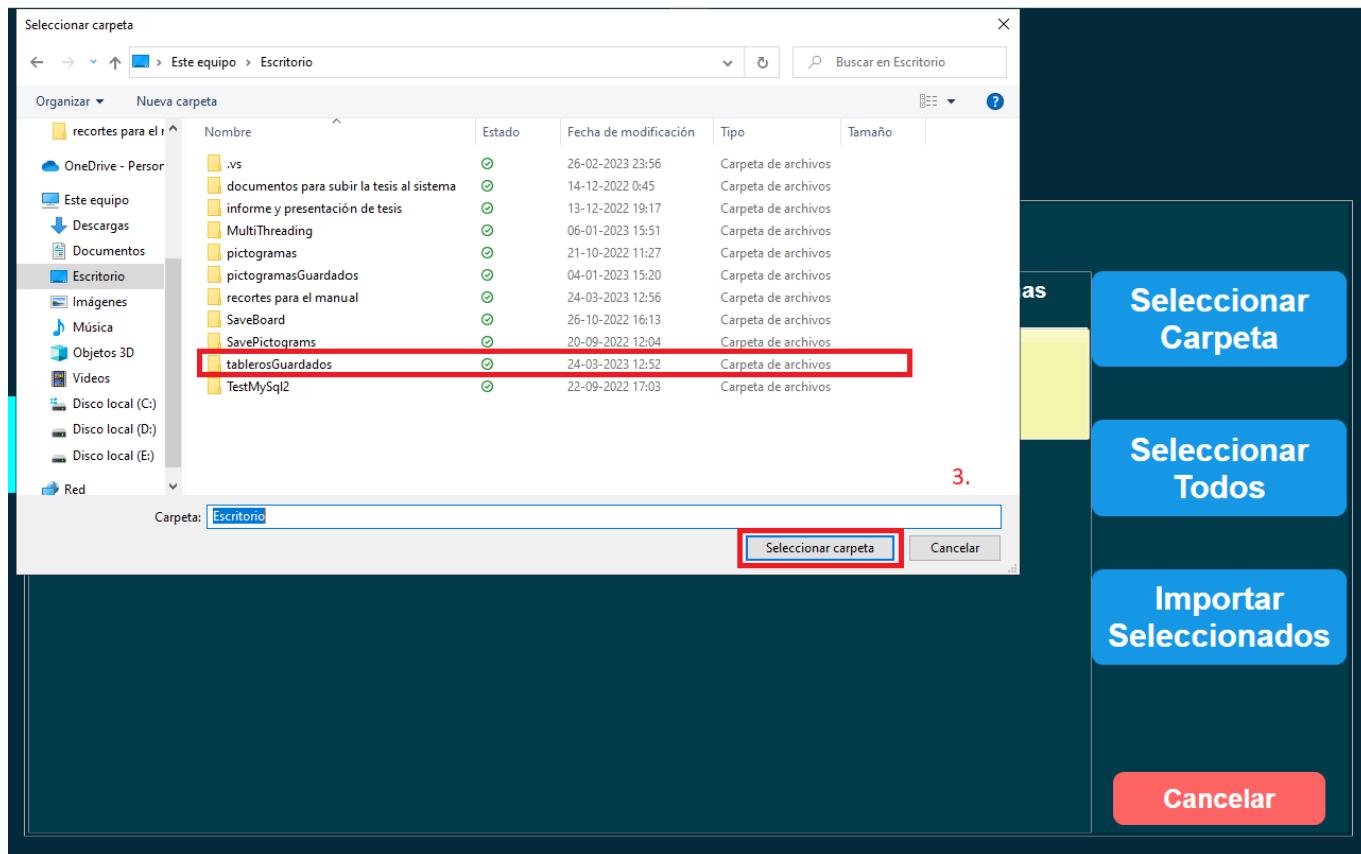
- como paso alternativo se pueden importar tableros que han creado otro usuario, explicaremos paso a paso como realizar la importación.



← Menú Tableros

| Pictograma | Nombre de tablero | Tipo | Etiquetas | Asignación |
|------------|-------------------|--------------|-----------------------|------------|
| | TComunicación | Comunicación | tablero, comunicación | Asignado |
| | TEMociones | Emociones | tablero | Asignado |
| | TRutina | Rutina | | Asignado |
| | Tsonido | Sonidos | tablero sonido | Asignado |
| | tRutinacontienpc | Rutina | tiempo | Asignado |

2. Importar/Exportar



| Pictograma | Nombre de tablero | Tipo | Etiquetas | Estado | Filas | Columnas |
|------------|-------------------|--------------|-----------|-------------|-------|----------|
| | TComunicación | Comunicación | | No Asignado | 4 | 4 |

Paso 1: Entramos a la sección de "tableros".

Paso 2: Seleccionamos la opción de "importar".

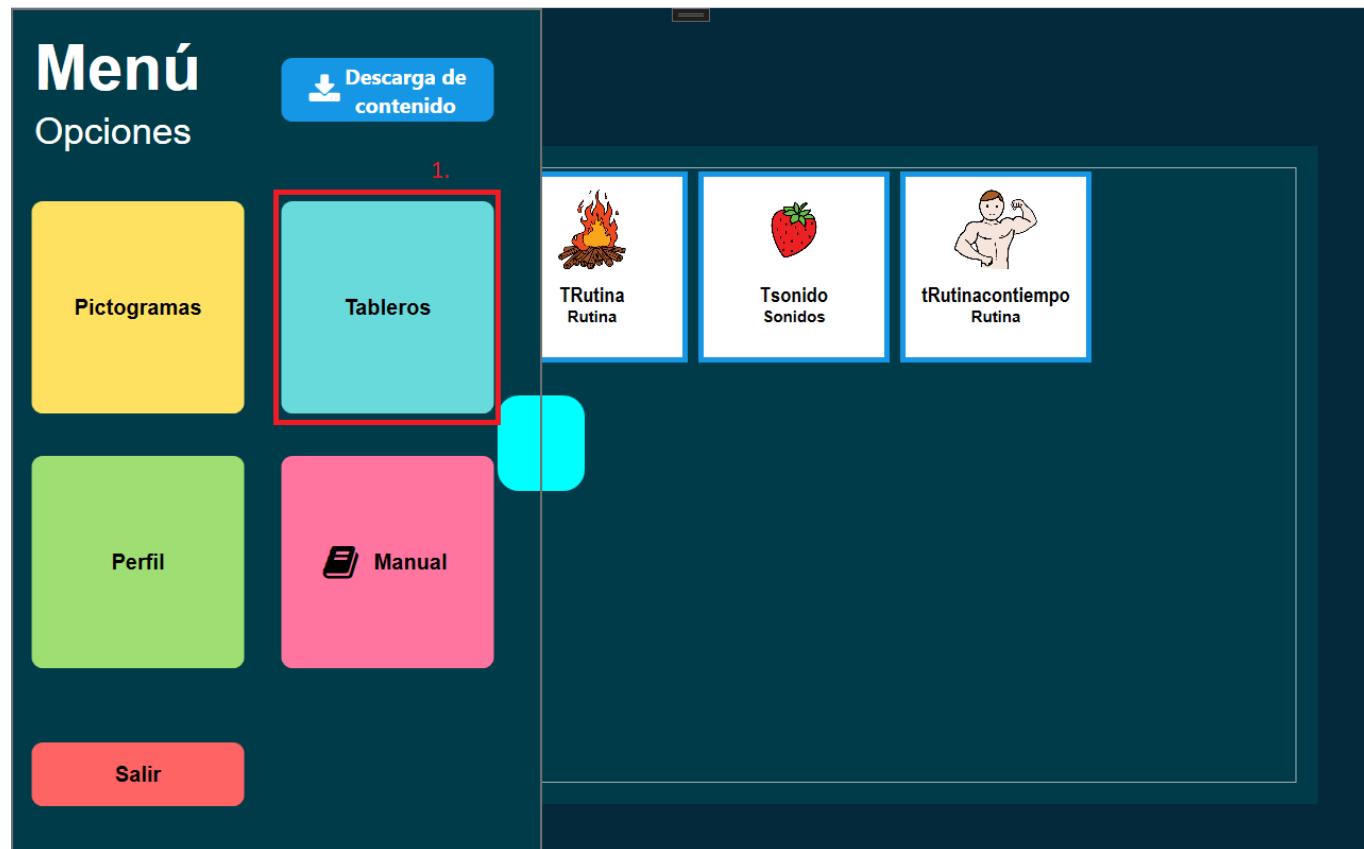
Paso 3: Presionamos la opción "seleccionar carpeta".

Paso 4: Vemos la ubicación de la carpeta donde estan los tableros y la seleccionamos.

Paso 5: Dentro de la aplicación están todas las tablas, se pueden seleccionar uno por uno o presionar el botón que dice "Seleccionar todos".

Paso 6: Para terminar presionamos el botón "Importar Seleccionados".

4.4. Seleccionar tableros disponibles



1.

2.

3.

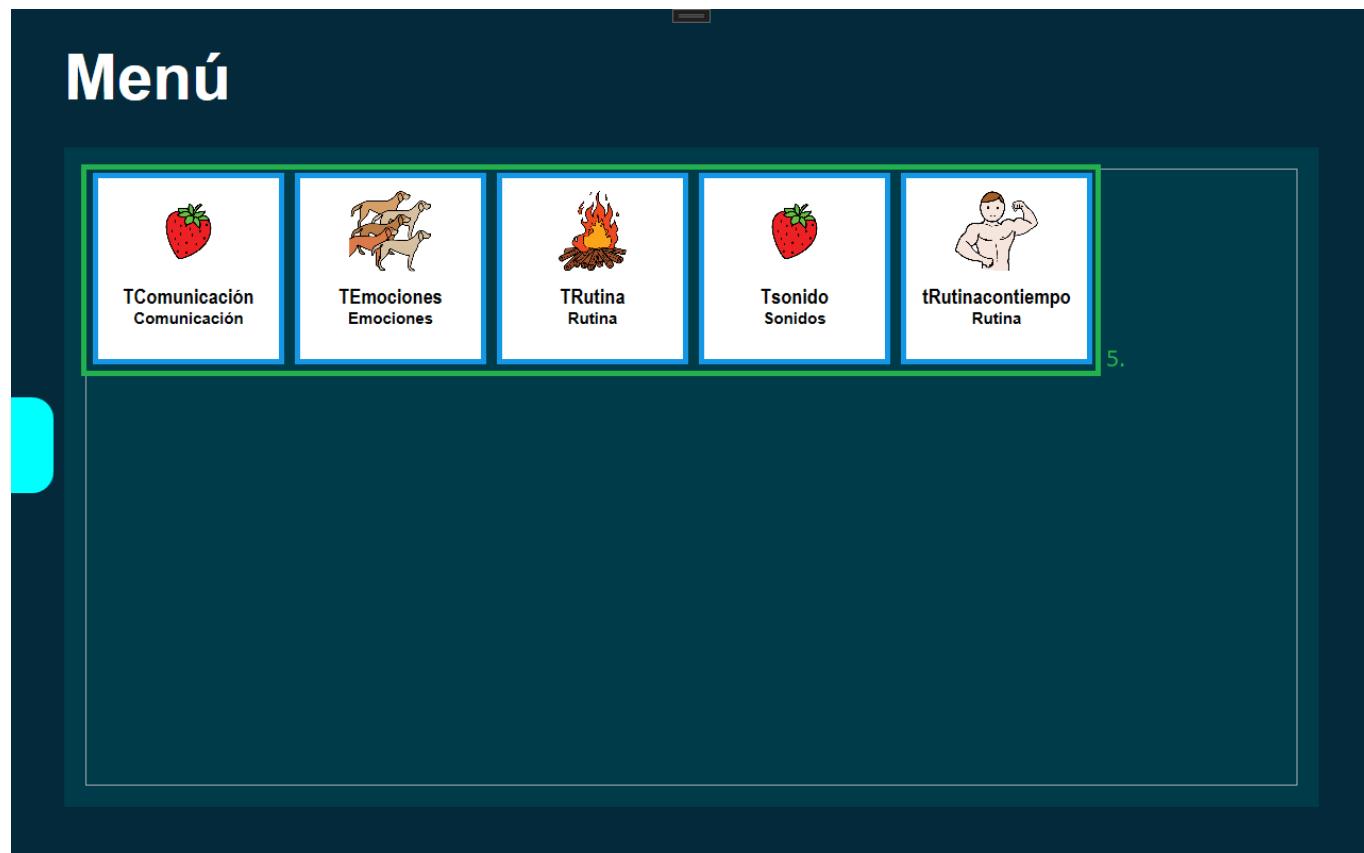
4.

← Menú Tableros

| Pictograma | Nombre de tablero | Tipo | Etiquetas | Asignación |
|------------|-------------------|--------------|-----------------------|-------------|
| | TComunicación | Comunicación | tablero, comunicación | No Asignado |
| | TEmociones | Emociones | tablero | No Asignado |
| | TRutina | Rutina | | No Asignado |
| | Tsonido | Sonidos | tablero sonido | No Asignado |
| | tRutinacontiempo | Rutina | tiempo | No Asignado |

Acciones

- Crear Tablero
- Previsualizar
- Asignar
- Editar
- Eliminar
- Importar/Exportar



Paso 1: Para poder seleccionar el tablero y poder utilizarlo se debe ir a la sección de "Tableros".

Paso 2: Luego en el panel aparecerán los tableros ya creados, para asignarlos debe presionar sobre el tablero.

Paso 3: Una vez seleccionado debe ir al apartado del costado derecho y presionar el botón que dice "Asignar"

Paso 4: presionaremos el botón al costado superior izquierdo que dice "Menú"

Paso 5: Seleccionar el tablero a utilizar.

Paso 6: Utilizar tableros.

4.5. Usar Pictogramas

- Presionar Pictograma (Estos ejecutan su función asignada previamente en las configuraciones de pictogramas).

4.6. Usar Tablero de comunicación

Menú



1.



TComunicación
Comunicación



TEmociones
Emociones



TRutina
Rutina



Tsonido
Sonidos



tRutinacontienpo
Rutina

Tablero de Comunicación

Menú

Fogata

Frutilla

Funcionarios

Fumar

Fútbol

Escuchar

Limpiar

Sintetizar Pictogramas

| | | | |
|--------|--------------|--------|-------------------|
| Fogata | Frutilla | Frio | Persona Fuerte |
| Fumar | Funcionarios | Fuente | Funda de Almohada |
| Fuera | Fútbol | Fuente | Futbolista |
| | | | |

4.

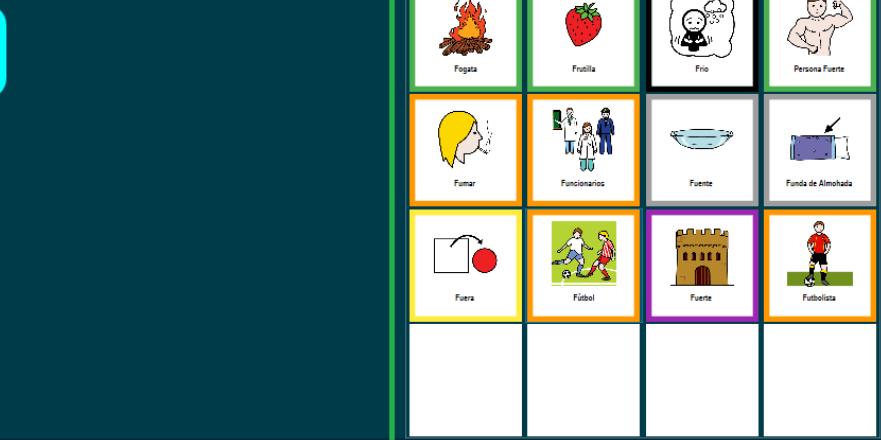
3.

2.

1.



4.



- Con el tablero de tipo "Comunicación" es el único que puede sintetizar las palabras de los pictogramas.

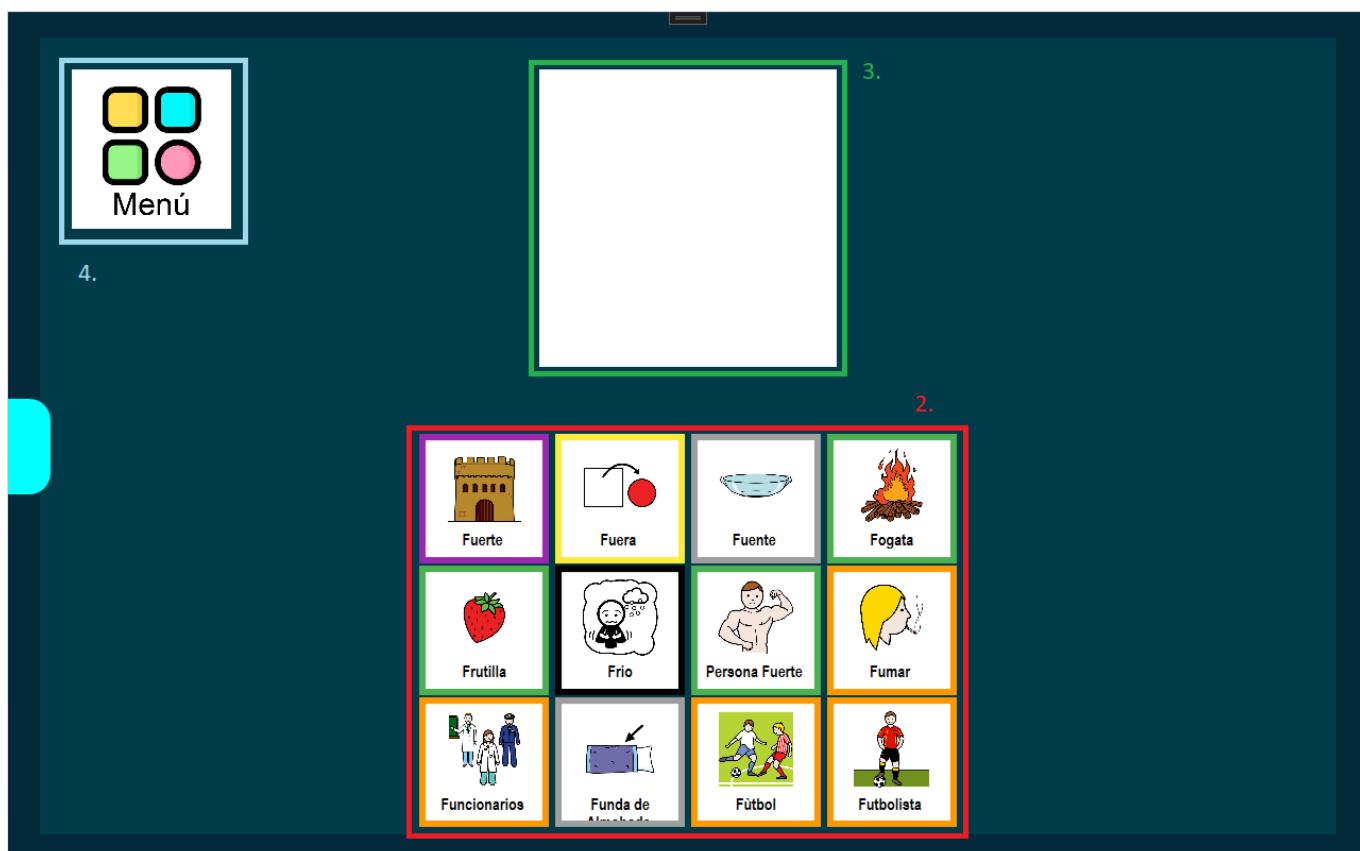
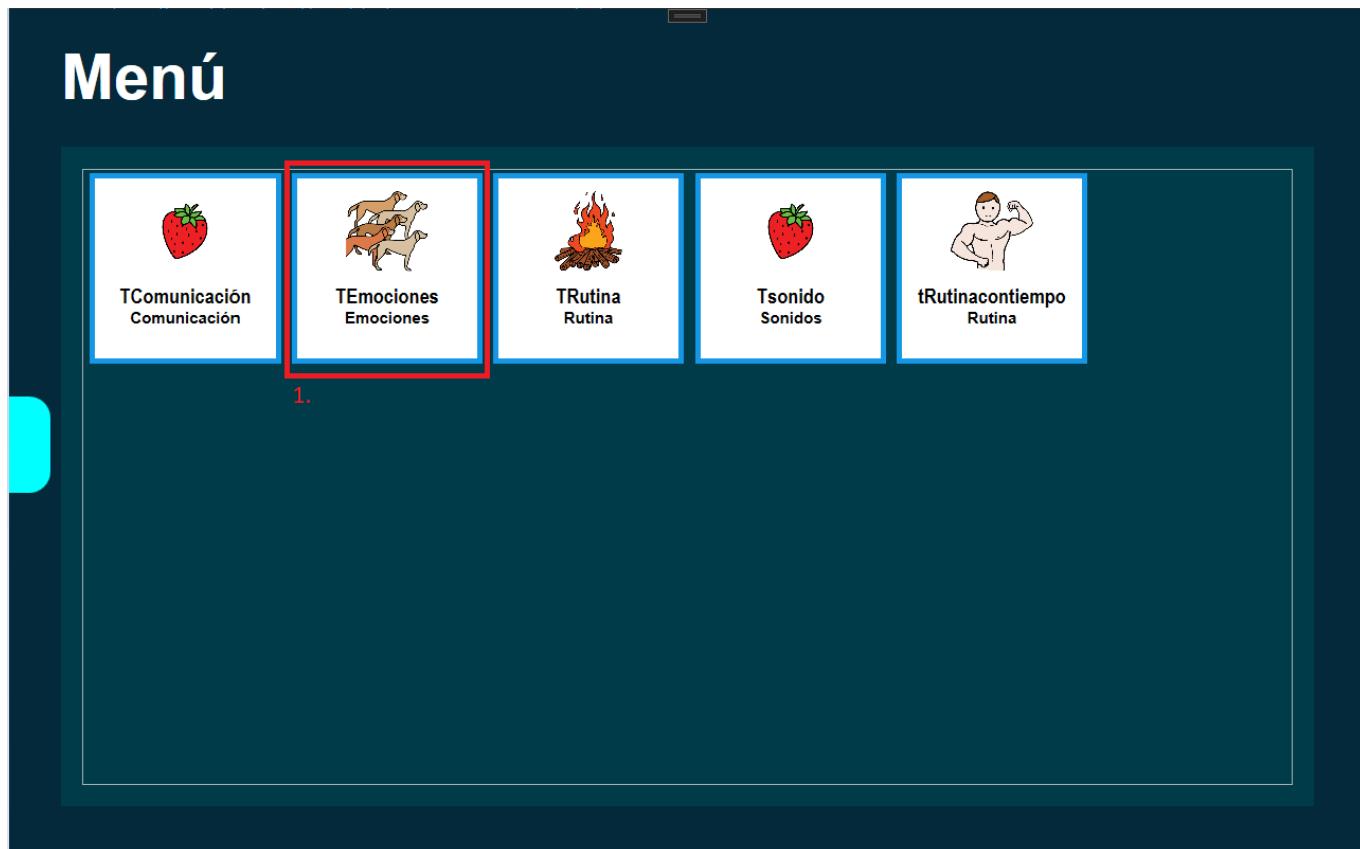
Paso 1: Seleccionar tablero a utilizar, que están desplegados en el menú.

Paso 2: Seleccionar los pictogramas que se quieren reproducir, estos irán apareciendo en la barra blanca al centro de la pantalla ó se puede ocupar la opción "sintetizar pictogramas" en la cual al tocar el pictograma este lo reproduce inmediatamente.

Paso 3: Presionar el pictograma de "escuchar" ubicado en la parte derecha.

Paso 4: Para volver al menú principal presionar sobre el pictograma "Menú".

4.7. Usar Tablero de emociones



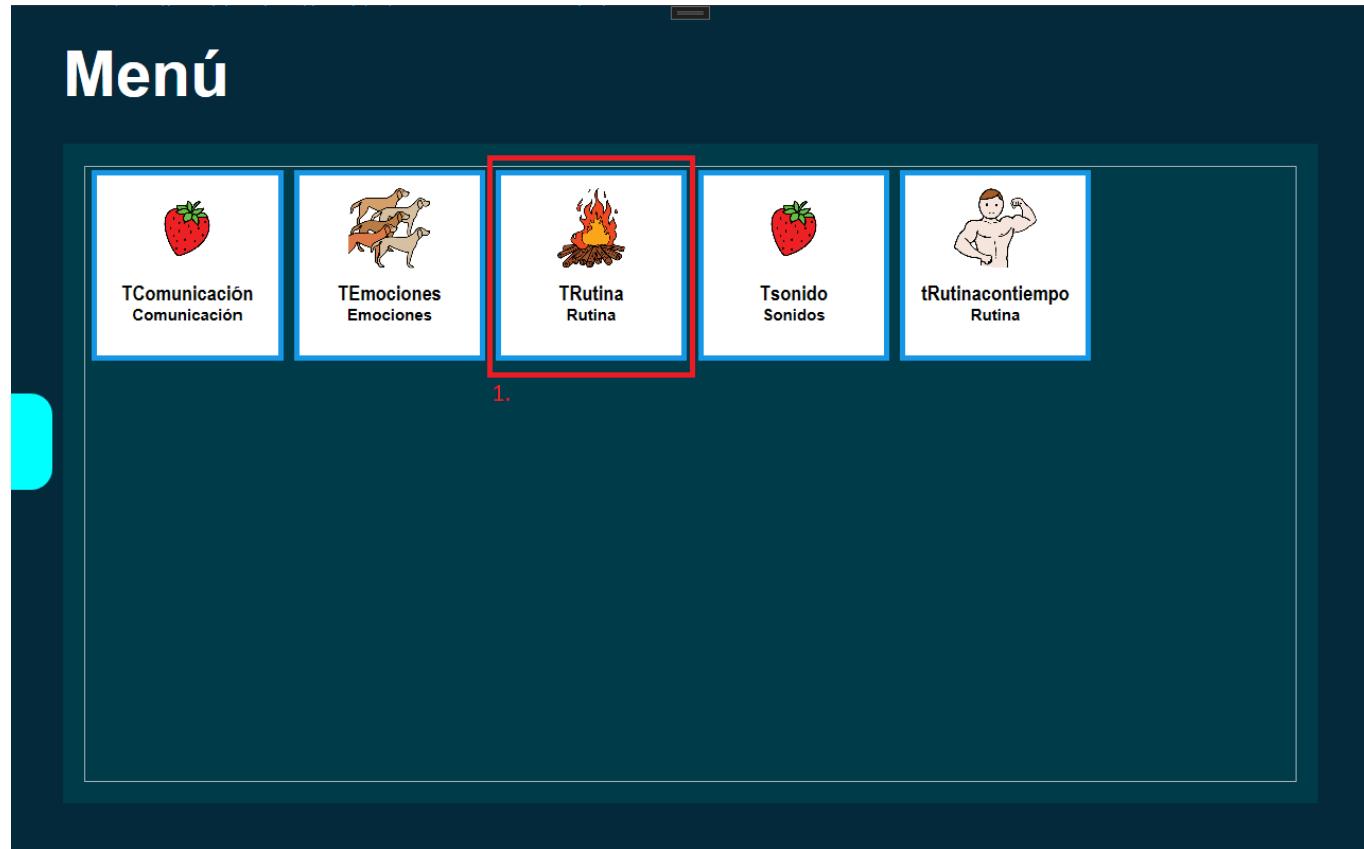
Paso 1: Seleccionar el tablero de emociones creado.

Paso 2: Una vez dentro del tablero se debe presionar el pictograma el cual represente algún estado que tenga el usuario.

Paso 3: Este pictograma se mostrará en el recuadro del centro de la pantalla en grande.

Paso 4: Para volver al menú, debemos presionar, el botón "menú".

4.8. Usar Tablero de rutina sin tiempo





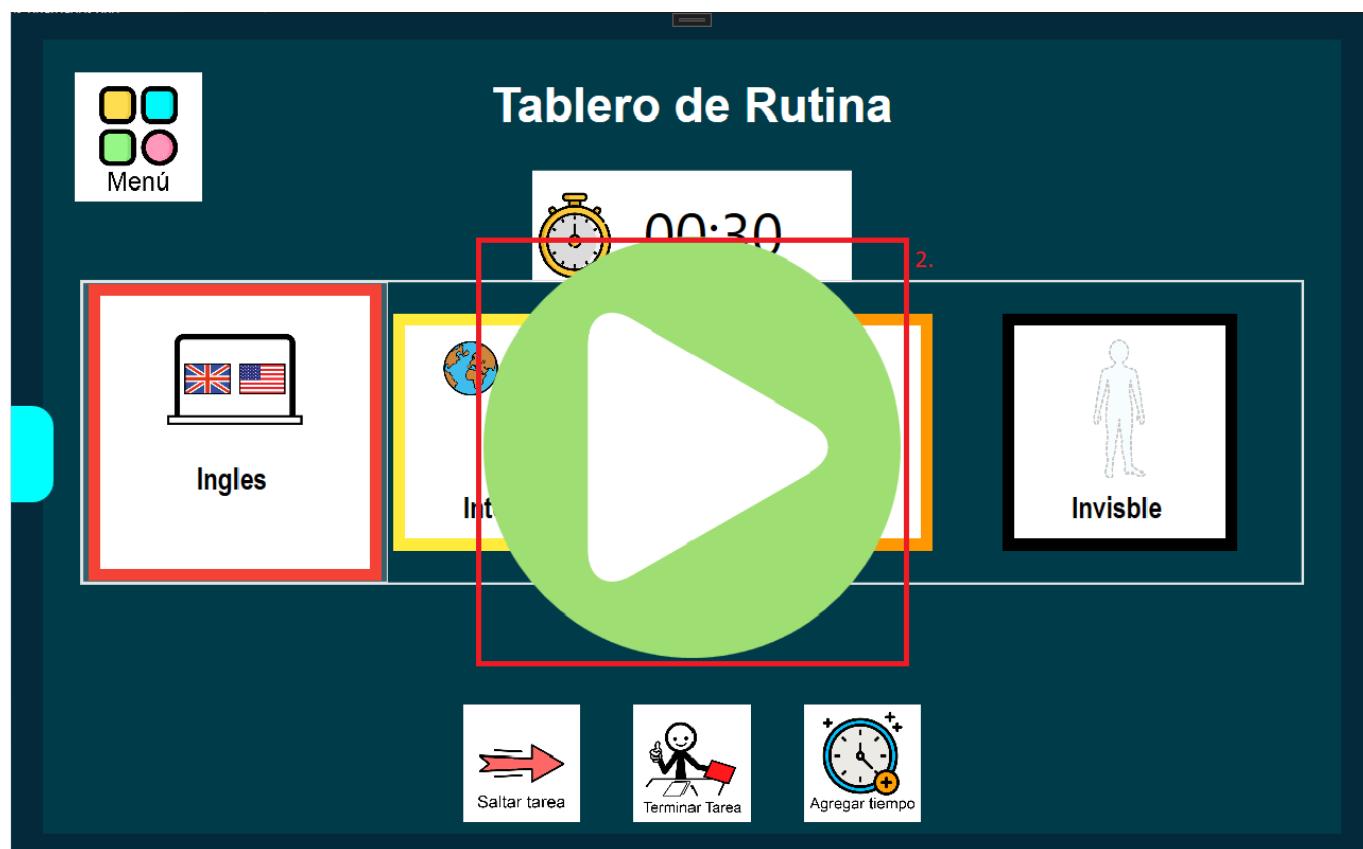
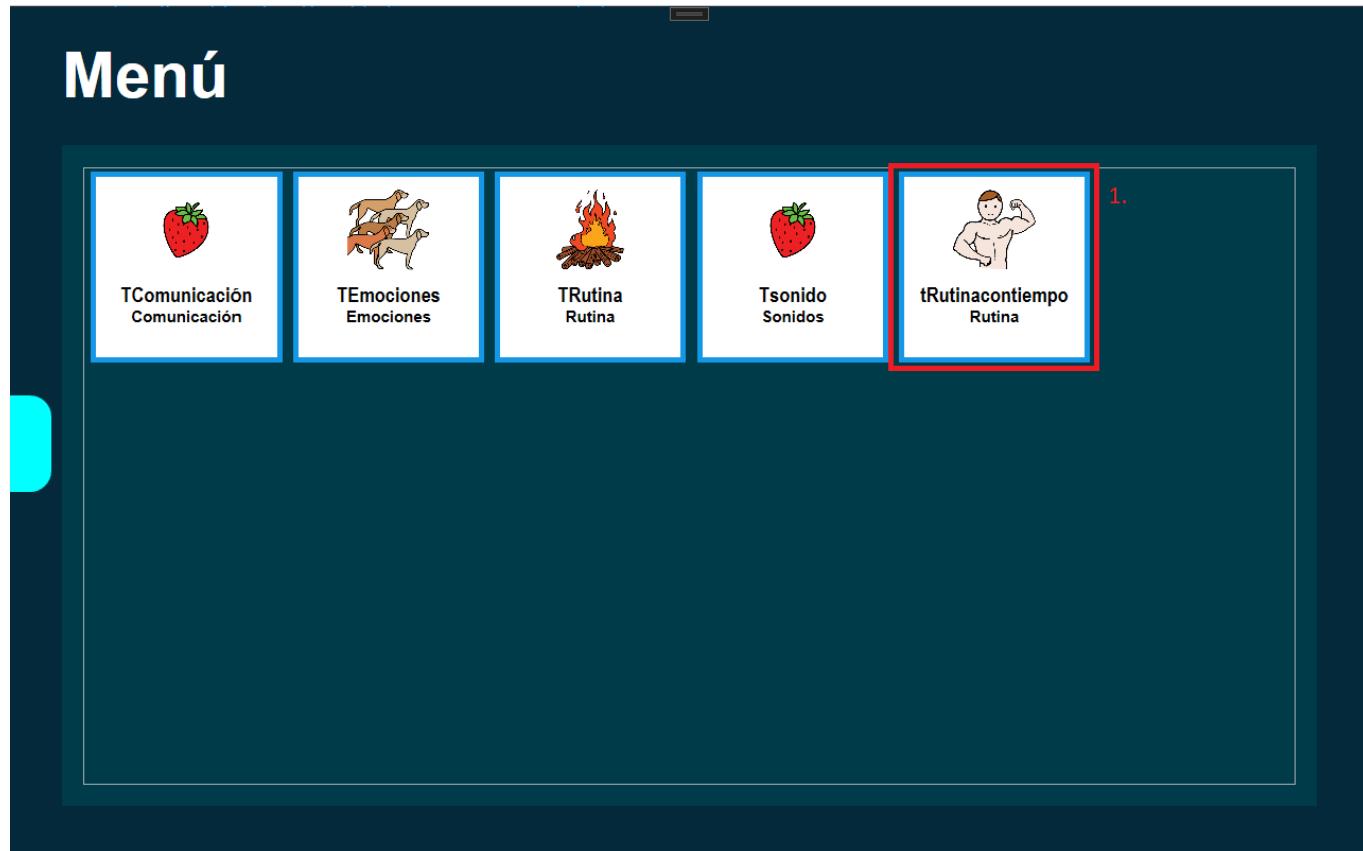
Paso 1: El tablero nos mostrará las distintas acciones que contiene en el centro de la pantalla.

Paso 2: Una vez realizada una acción/tarea correctamente debemos presionar el botón "Terminar tarea" y en el pictograma se mostrara con un tick.

Paso 3: En el caso de que se quiera saltar una tarea se debe presionar el botón "Saltar tarea", por lo que se pondra una flecha en el pictograma.

Paso 4: Una vez terminado/saltado cada una de las tareas nos saldrá una notificación que al cerrarla se nos devolverá al menú donde están los tableros.

4.9. Usar Tablero de rutina con tiempo





Paso 1: seleccionar el player de rutina con tiempo.

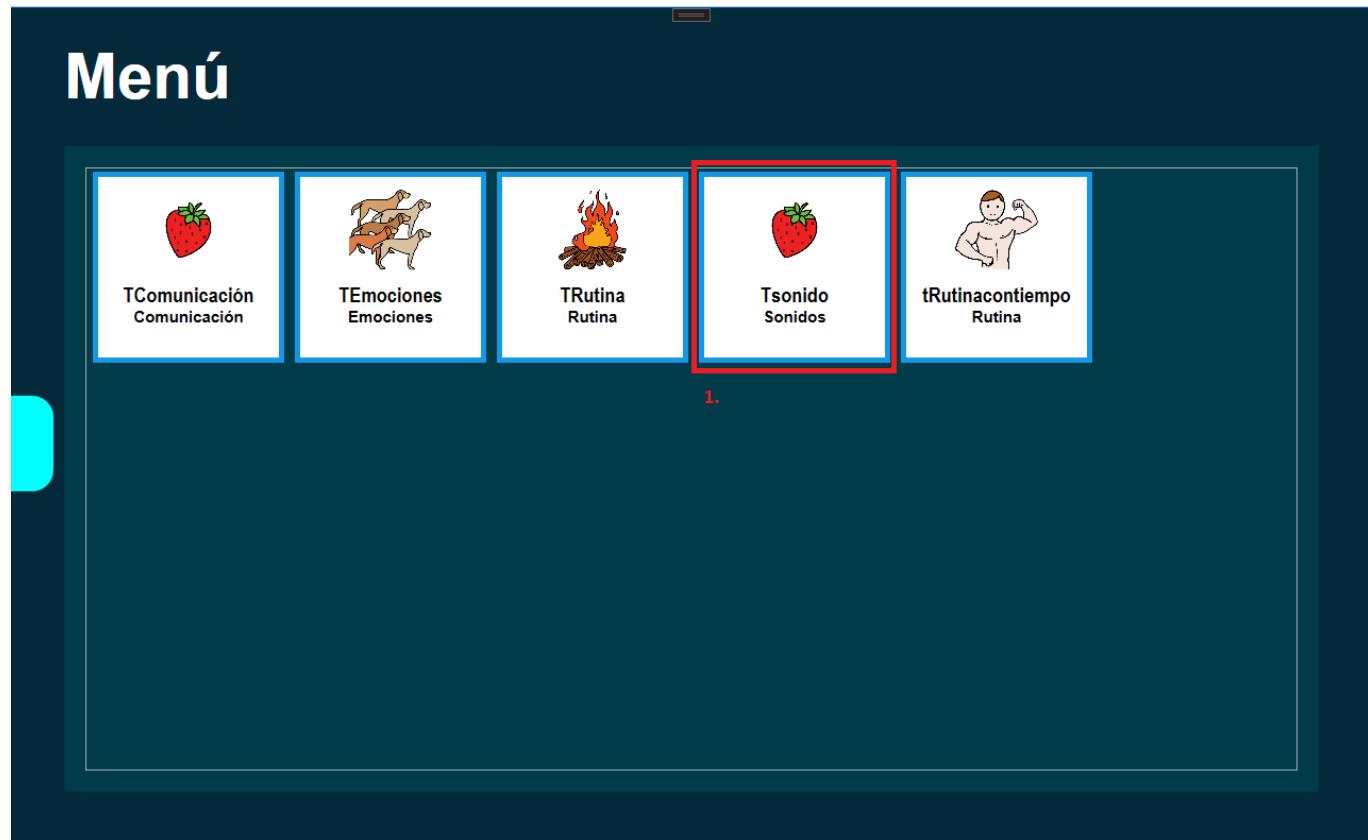
Paso 2: Al centro de la pantalla se nos mostrará un botón play, al presionarlo se comenzará el conteo hacia atrás.

Paso 3: Si se realiza la tarea antes del tiempo estimado, se puede terminar la tarea presionando el botón "terminar tarea".

Paso 4: En el caso de que se termine el tiempo y no se haya terminado de realizar la tarea saldrá una notificación en la cual se nos consultará, si desea agregar más tiempo o se salta la tarea, en caso de añadir más tiempo se sumarán 20 segundos, en el caso de saltar la tarea, aparecerá una flecha en la tarea.

Paso 5: Si se desea agregar más tiempo antes de que se acabé el tiempo se presiona el botón que dice "Agregar más tiempo"

4.10. Usar Tablero de Sonido





Paso 1: entrar al Tablero de sonidos.

Paso 2: en el centro de la pantalla podremos ver el tablero como se diseñó.

Paso 3: Para poder escuchar los sonidos debemos presionar cada uno de los pictogramas que están en el tablero.

Paso 4: Para devolvernos al menú debemos presionar el botón ubicado en el costado superior izquierdo que dice "Menú".

5. Glosario

- Perfil: El perfil hace referencia a algunas configuraciones dentro de la aplicación además de contener información de la persona que la utiliza.
- Pictograma: El pictograma es la figura que contiene una imagen y el nombre el cual puede representar una acción, un objeto, un animal, entre otras opciones.
- Tablero: El tablero es un recuadro formado por filas y columnas que contendrán pictogramas, estos tienen distintos tipos y distintos usos y se explicarán en los siguientes apartados.
- Tablero de Comunicación: El tablero de comunicación como explica el nombre su función es cumplir es poder comunicar a la persona que utiliza la aplicación con las demás personas.
- Tablero de Emociones: Este tablero hace relación a los sentimientos, sensaciones que tiene y quiere transmitir el usuario a las demás personas.
- Tablero de Rutina: La utilización de este tablero es para poder realizar una serie de actividades que debe realizar el usuario, este tablero se divide en dos opciones.

- Tablero de Rutina con tiempo: Este es un subtipo de tablero en el cual los pictogramas que están dentro de este, tienen un tiempo asociado para poder realizar la acción que representa la figura.
- Tablero de Rutina sin tiempo: Este es el segundo subtipo de tablero que es en el cual se representan la lista de acciones sin un tiempo definido para realizar las actividades.
- Tablero de Sonido: Este tablero contiene solo pictogramas que tienen asociados sonidos para que estos sean reproducidos en caso de que se presione dicho pictograma.
- Player: Los players son la forma en la cual se pueden interactuar o reproducir cada una de las funcionalidades de dichos tableros creados.
- Player de Comunicación: La función de este player es poder realizar oraciones para que el usuario pueda comunicarse con las demás personas.
- Player de Emociones: El player de emociones cumple la función de poder mostrar el estado emocional, sensaciones del usuario mediante pictogramas.
- Player de Rutina: El fin de este tablero es poder representar las distintas actividades que se pueden dejar como trabajo al usuario que utiliza integraboard éste se divide en dos tipos.
- Player de Rutina con tiempo: El player de rutina con tiempo se utiliza para poder hacer que las actividades tengan una cierta cantidad de tiempo correspondientes para poder terminar de realizarlas.
- Player de Rutina sin tiempo: Este player se utiliza para poder llevar a cabo una cierta cantidad de actividades pero no es controlada con tiempo por lo que el usuario podrá realizarlo en el tiempo que el estime conveniente.
- Player de Sonido: El player de sonido lo que realiza es poder reproducir los sonidos que se les asigno a algunos de los pictogramas.

Importante

El software puede funcionar en computadores que cuenten con Windows 10 (Professional, Home Single Lenguaje), pero su soporte no es oficial para sistemas operativos anteriores, por lo que Lifeware S.P.A no asegura su correcto funcionamiento. "Lifeware", "IntegraBoard" y sus respectivos logotipos son marcas comerciales registradas de Lifeware SpA en Chile y/o en otros países.

"Windows", "Windows XP", "Windows Vista", "Windows 7", "Windows 8", "Windows 10" son marcas comerciales de Microsoft Corporation en Estados Unidos y/o en otros países y no tienen relación alguna con Lifeware SpA.

Se prohíbe la copia total o parcial de forma digital, fotocopia, offset o cualquier otro medio mecánico o digital de este documento así como de cualquier componente de software, material audiovisual, página web y cualquier otro material del que la empresa Lifeware SpA posea derechos, sin la autorización por escrito de Lifeware SpA.