

MANUAL DE USUARIO

GENERADOR SC@UT

17-04-2011



Índice

PRIMER CONTACTO CON LA APLICACIÓN	4
COMENZAR A TRABAJAR	5
ASISTENTE	6
CREACIÓN DE USUARIOS	8
PESTAÑA USUARIO	9
PESTAÑA PERFIL DE USUARIO	10
PESTAÑA PERFIL DE NAVEGACIÓN	12
SELECCIÓN DE UN USUARIO.	13
MODIFICACIÓN O BORRADO DE LOS DATOS DE UN USUARIO	13
BIBLIOTECA DE COMPONENTES	14
DATOS BÁSICOS DEL COMPONENTE.	15
DATOS CUANDO SE AGOTA EL NÚMERO DE PULSACIONES.	16
OTROS DATOS	17
BIBLIOTECA DE PLANTILLAS	19
CREAR UNA PLANTILLA	19
MODIFICAR UNA PLANTILLA	19
AÑADIR COMPONENTES	21
SECUENCIA DE PLANTILLAS	22
VISUALIZAR ÁRBOL	24
TRABAJAR CON UN USUARIO	25
MIS PLANTILLAS	26
MODIFICAR DATOS DE UN COMPONENTE	27
ATAJOS	28

<u>CALENDARIO</u>	29
<u>SIMULAR COMUNICADOR</u>	30
<u>CERRAR USUARIO</u>	30
<u>IMPORTAR USUARIO Y GENERAR COMUNICADOR</u>	30
IMPORTAR USUARIO	31
GENERAR COMUNICADOR	32

Primer contacto con la aplicación

Una vez iniciada la aplicación aparecerá una interfaz de usuario que tendrá el siguiente aspecto:



Figura 1: Primer contacto con la aplicación

El usuario se podrá mover por la barra de herramientas, así como por los diferentes iconos de acceso rápido.

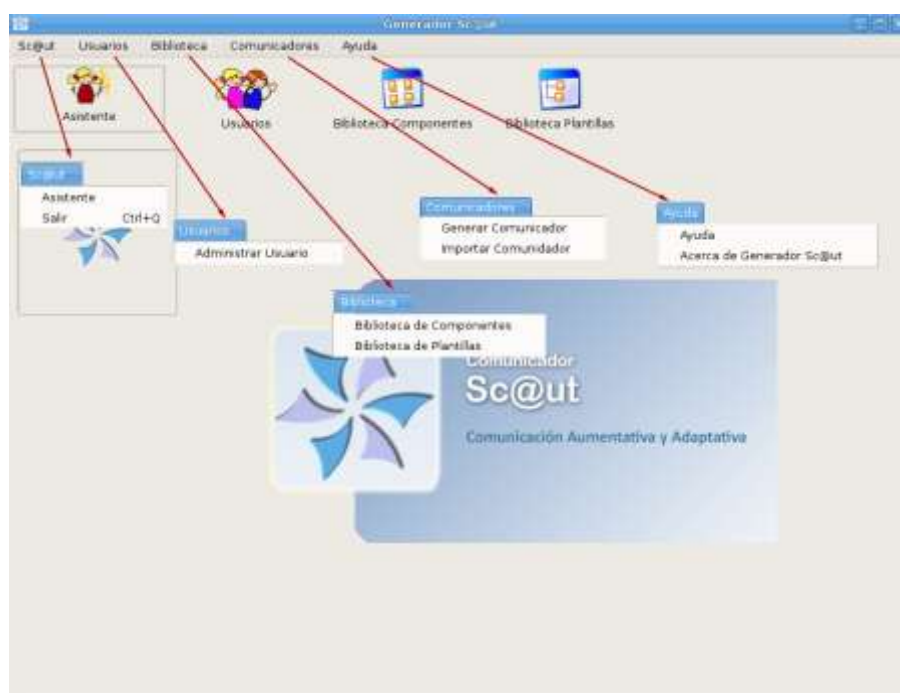


Figura 2: Opciones disponibles

Opciones de la barra de menú:

- En el menú **Sc@ut** se podrá:
 - Iniciar el asistente, para crear un generador de forma sencilla.
 - Salir de la aplicación.
- En el menú **Usuarios** se podrá seleccionar un usuario existente para comenzar a trabajar con él.
- En el menú **Biblioteca** se puede diferenciar la biblioteca de componentes y la biblioteca de plantillas, a través de las cuales es posible crear, modificar o eliminar componentes y plantillas respectivamente.
- En el menú **Comunicadores** se podrá:
 - Generar el comunicador para que los usuarios finales puedan empezar a trabajar.
 - Importar un comunicador ya creado.
- En el menú **Ayuda** podemos encontrar ayuda relativa al programa e información acerca del programa y sus autores.

Comenzar a trabajar

Se puede a comenzar a trabajar con la aplicación de las siguientes formas:

- Iniciar el asistente para generar un comunicador desde cero.
- Seleccionar un usuario para editar su información y trabajar con sus plantillas, calendario y atajos.
- Crear o modificar plantillas de la Biblioteca de Plantillas.
- Crear o modificar componentes de la Biblioteca de Componentes.

En los puntos siguientes (Creación de Usuarios, Biblioteca de Componentes, Biblioteca de Plantillas, Trabajar con un Usuario y Otras Opciones) se explicarán detalladamente todas las opciones del programa para que así los educadores y familias puedan crear o modificar comunicadores Sc@ut obteniendo así el máximo potencial de este Generador de plantillas.

Asistente

Mediante el asistente podemos crear un Comunicador de manera sencilla. Nos guiará paso a paso en nuestra labor.

En primer lugar aparece una pantalla en la que pondremos los datos principales del usuario, buscaremos una imagen para asociarle y rellenaremos su nombre.



Figura 3: Datos del Usuario en el asistente

En segundo lugar, vamos a introducir los datos asociados a la plantilla que vamos a crear, estos son imagen y nombre.



Figura 4: Datos de la plantilla en el asistente

En tercer lugar, el asistente nos permite rellenar los datos de los componentes que van a aparecer en la plantilla. Mediante el botón **Añadir Componentes**, elegiremos las imágenes para nuestros componentes y de forma automática aparecerán en pantalla. Ahora solo nos queda dar el nombre apropiado a cada componente.



Figura 5: Creación de Componentes

Estamos ante el último paso, con pulsar el botón **Aceptar**, podemos ver nuestro primer Comunicador Sc@ut funcionando.

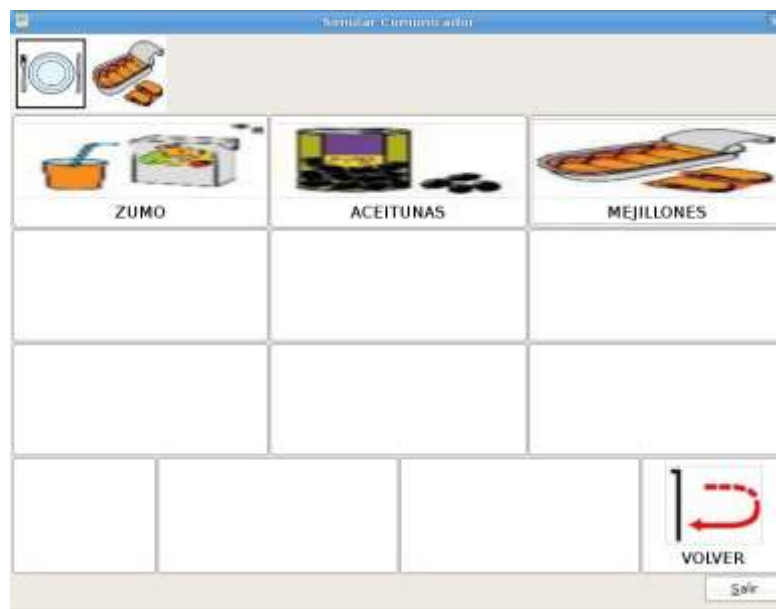


Figura 6: Comunicador creado con el asistente

Si deseamos hacer alguna variación sobre el comunicador creado, bastará seleccionar el usuario creado y editarlo siguiendo las instrucciones que pueden verse en este manual.

Creación de Usuarios

Un usuario es aquella persona para la que se diseña el comunicador y quien finalmente hace uso de él.

Desde la siguiente pantalla (Figura 7) se podrá crear un nuevo usuario, o seleccionar un usuario ya creado para comenzar a trabajar con él. Para esta segunda opción bastará con hacer doble clic sobre el usuario con el que se desee comenzar a trabajar.



Figura 7: Selección de usuarios

Para crear un usuario, hay que pulsar sobre el botón **Nuevo** (Figura 7), y así pasar a otra pantalla en la que podremos definir todas las características asociadas a este nuevo usuario.

Al editar o crear un usuario aparece una pantalla estructurada en tres secciones o pestañas:

- Datos personales del usuario.
- Perfil de usuario para el Comunicador.
- Perfil de navegación del Comunicador.

En la primera pestaña (Figura 8) se detallan los datos personales asociados al usuario.

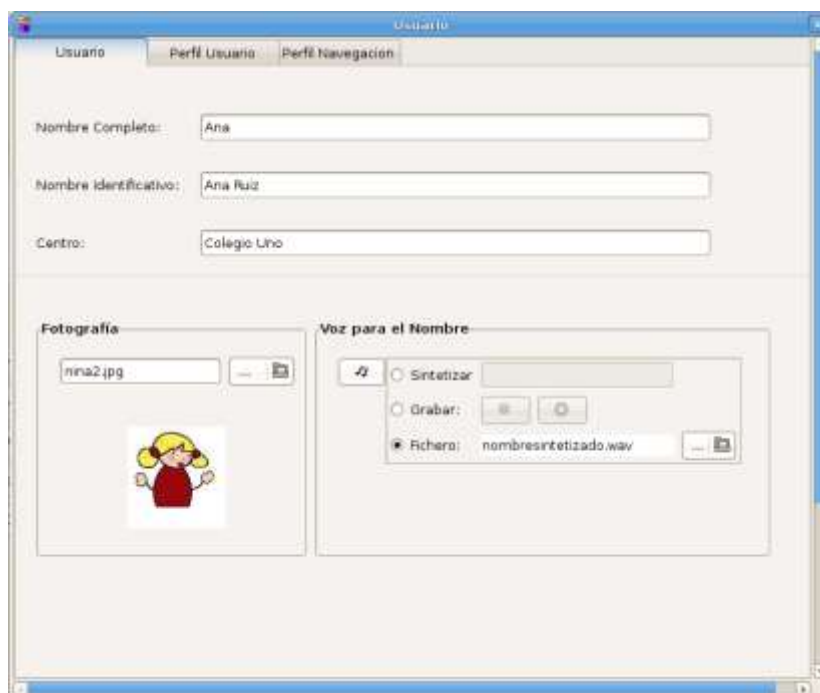


Figura 8: Datos personales del usuario

- **Nombre Completo:** Nombre completo del usuario. Este campo es obligatorio, no se puede dejar vacío.
- **Nombre Identificativo:** Nombre más corto, que servirá como identificador del usuario.
- **Centro:** Lugar de trabajo, estudio, asociación o casa del usuario. Se usa para su localización.
- **Fotografía:** Se podrá seleccionar el fichero que contiene la imagen que va a representar al usuario
- **Voz para el Nombre:** Sonido que asociaremos al nombre del usuario. Se puede obtener de una de estas opciones:
 - **Sintetizar:** Al activar esta opción, el propio ordenador será el que genere la voz que leerá el nombre.
 - **Grabar:** Se utilizará un micrófono para grabar la voz para el nombre.
 - **Fichero:** Seleccionaremos el fichero que contiene la locución del nombre.

El Perfil de usuario (Figura 9) permite personalizar algunos aspectos del usuario para el que se va a hacer el comunicador, como por ejemplo el número de celdas que se mostrarán en pantalla, tipo de barrido (filas, celdas), etc.

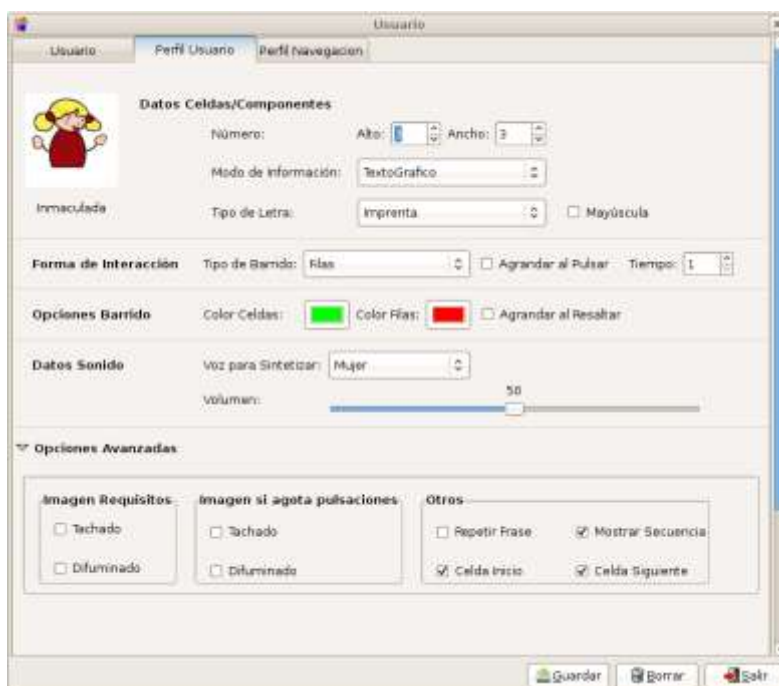


Figura 9: Perfil de usuario

- **Numero de Celdas/Componentes:** Seleccionaremos el número de celdas de alto y el número de celdas de ancho que tendrá el comunicador.
- **Tipo de Barrido:** Modo de mostrar la información para que el usuario interaccione con ella con más facilidad. Hay tres modos básicos:
 - **Barrido por Filas:** Se resaltan una a una las filas del comunicador. El usuario puede interaccionar para seleccionar una fila resaltada. En este caso se van resaltando uno a uno los componentes de la fila. El usuario interaccionará para escoger aquel que esté resaltado.
 - **Barrido por Celdas:** En este caso se muestran los nxm componentes de una plantilla en pantalla, se van resaltando los componentes uno a uno. Durante el tiempo en que el componente se resalta cualquier interacción del usuario implica una selección del componente. Si el usuario no interacciona, al llegar al último, se comienza de nuevo el barrido. Si el usuario interacciona, después se continua el barrido por el componente siguiente.
 - **Barrido 1x1:** Se mostrará un único componente en pantalla, transcurrirá un tiempo y se mostrará otro; así hasta que se muestran todos los componentes de una plantilla. El usuario puede interaccionar sobre el componente mostrado en ese momento. Si no interacciona sobre ninguno y se llega al final, vuelve a comenzar el ciclo de barrido.
- **Tiempo de Barrido:** Tiempo que transcurre desde que se muestra o resalta un componente de una plantilla en modo de barrido. Se mide en segundos, y su rango es de 1 a 60.

- **Agrandar al Pulsar:** Al marcarlo, en modo barrido (cuando el componente es seleccionado) o en modo pulsación, el componente resaltado en ese momento también muestra su imagen a tamaño completo.
- **Agrandar el Resaltar:** Al marcarlo, en modo barrido, el componente resaltado en ese momento también muestra su imagen a tamaño completo.
- **Modo de Información:** Tipo de información ofrecida al usuario sobre un componente: texto, imagen y textográfico (muestra ambos).
- **Tipo de Texto:** Tipo de letra que admite un componente: imprenta, escalar, escalar enlazada.
- **Mayúscula:** Al activarlo el texto de los componentes se escriben en mayúscula.
- **Voz para sintetizar:** Selección de la voz para sintetizar (Hombre o Mujer), que se tiene instalada en el ordenador para que se realice la síntesis de voz automática a partir del texto/nombre asociado a los sonidos de un componente.
- **Volumen:** Se usa para indicar el grado de intensidad con la que se grabarán los sonidos sintetizados.
- **Opciones Avanzadas:** Más opciones sobre la interacción y modo de presentar la información al usuario en el comunicador.
 - **Imagen Requisitos:** Por defecto, para todo componente con requisitos.
 - Tachado, colocará sobre la imagen original una cruz roja.
 - Difuminado, pondrá una capa gris sobre la imagen.
 - **Imagen si agota Pulsaciones:** Por defecto, para todo componente con un número limitado de veces que puede ser seleccionado.
 - Tachado, colocará sobre la imagen original una cruz roja.
 - Difuminado, pondrá una capa gris sobre la imagen.
 - **Otros:**
 - **Repetir frase:** Permite escuchar de forma concatenada todos los sonidos de los componentes seleccionados en un comunicador, desde el calendario hasta aquel componente que ya no enlaza con ningún otro componente o plantilla.
 - **Mostrar Secuencia:** Muestra en la parte superior de la pantalla de un comunicador las imágenes y texto correspondientes a los componentes seleccionados en un comunicador, desde el calendario hasta aquel componente que ya no enlaza con ningún otro componente o plantilla.
 - **Celda Inicio:** Lleva a la pantalla que muestra las actividades del calendario para el día de la semana actual.
 - **Celda Siguiente:** Se usa cuando todos los componentes de una plantilla, por su capacidad, se muestran en más de una pantalla, para desplazarse hacia adelante o hacia atrás por las pantallas y así mostrar todos los componentes. Si se activa esta opción, aparecerán las teclas de navegación anterior y siguiente en el comunicador. En modo barrido, si no se activa, el comunicador será el que vaya cambiando de pantalla para que se muestren todos los componentes.

En el perfil de navegación (Figura 10) se pueden configurar los elementos de navegación, usados para moverse entre pantallas. Hay cuatro tipos: celda inicio, celda anterior, celda siguiente y celda volver.

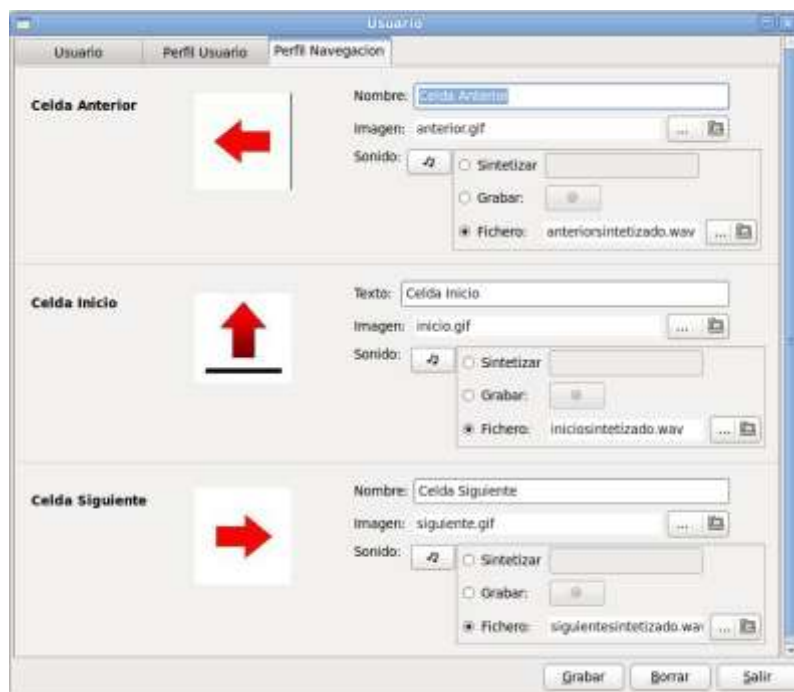


Figura 10: Perfil de navegación

Para cada tipo definiremos:

- **Imagen:** Imagen asociada al componente.
- **Nombre:** Texto asociado al componente.
- **Sonido:** Sonido que asociaremos al texto del componente. Se puede obtener de una de estas opciones:
 - **Sintetizar:** Cuando la activemos, el texto para el componente será el instalado en el ordenador, esta se generará de forma automática.
 - **Grabar:** Se utilizará un micrófono para grabar el texto para el componente.
 - **Fichero:** Se asignará un fichero de sonido para generar la voz para el componente.

Selección de un Usuario.

Una vez elegido un usuario, se activará para comenzar a trabajar con él.



Figura 11: Selección de Usuario

Modificación o Borrado de los datos de un usuario.

Si pulsamos sobre la imagen del usuario, podemos acceder a él para modificar sus datos o bien para borrarlo (Figura 11).

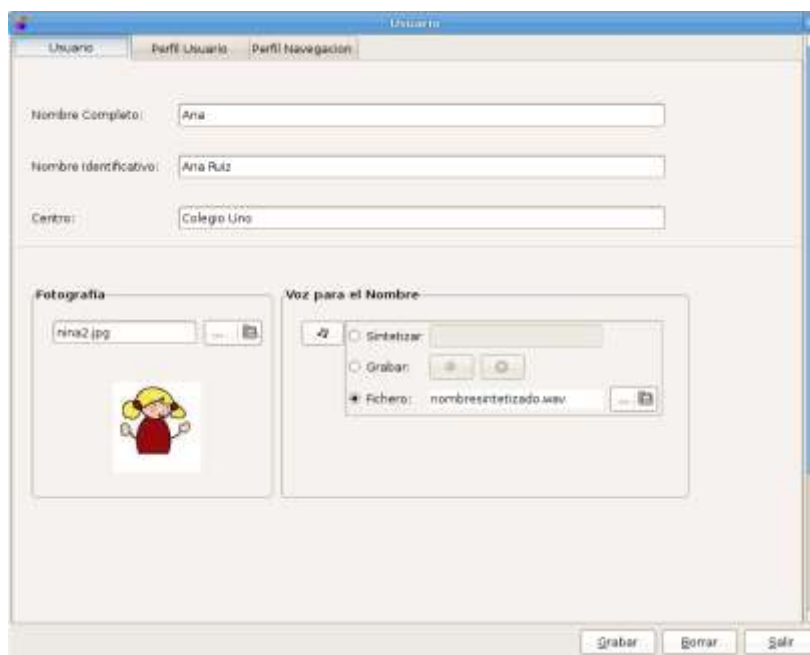


Figura 12: Modificación o borrado de Usuario

- **Borrado:** Para borrar un usuario se pulsa sobre el botón Borrar y después de pedir una confirmación, todos los datos asociados al usuario serán borrados, tanto los personales como las plantillas y calendario asociadas a él.

Biblioteca de Componentes

Esta biblioteca la forman un conjunto de componentes que pueden ser usados por un tutor para ser asignados a plantillas, calendarios y Atajos. Se clasifican según:

- **Categoría:** Tipo de componente según su finalidad y uso. Se suelen seguir clasificaciones utilizadas en lenguajes pictográficos basándose en la imagen asociada al componente. Ejemplos son: “personas” y “verbos”.
- **Catálogo:** Tipo de componente según el lenguaje o autoría de la imagen usada en el componente. Ejemplos son “SPC”, “Aumentativa”, “Arasaac”, “LSE”, etc.
- **Sintaxis:** Tipo de componente según el uso del componente y su posición en una frase. Puede ser sujeto, verbo, complemento, etc.

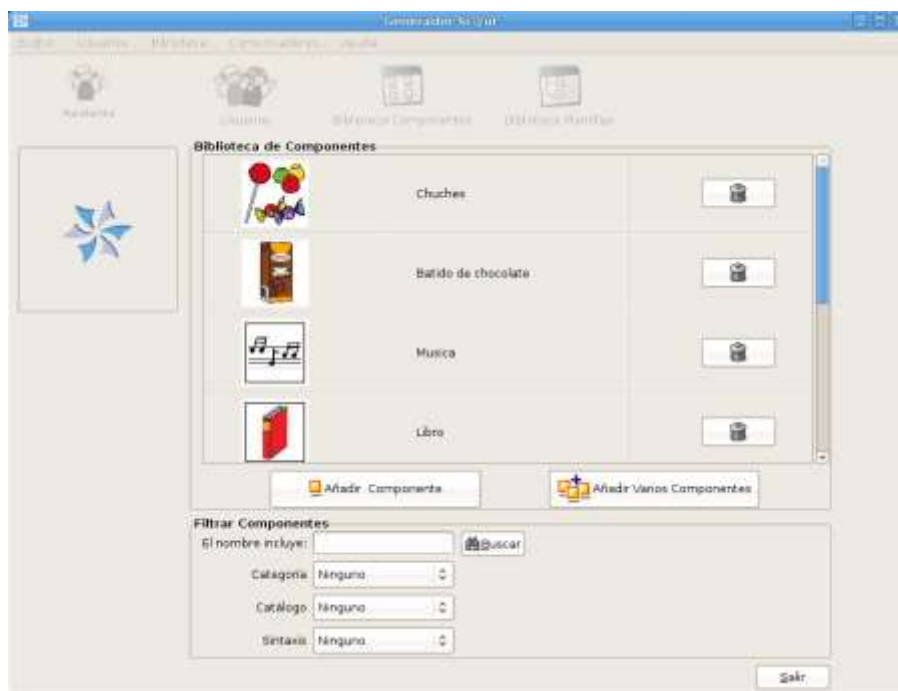


Figura 13: Biblioteca de componentes

En la biblioteca (Figura 13), se muestra un listado por orden alfabético de todos los componentes. Para poder realizar una búsqueda de estos, es posible realizar un **filtrado** de componentes según su nombre, categoría, catálogo o sintaxis.

Para crear un nuevo componente hay que hacer clic en el botón **añadir componente** (Figura 13). Pulsando sobre la imagen del componente, podremos acceder a todas sus características. Éstas están estructuradas en 3 pantallas:

- Datos básicos del componente (Figura 14).

- Pantalla para rellenar la opción Agota el número de pulsaciones (Figura 16).
- Y otros datos (Figura 17).

Datos básicos del componente.

Datos identificativos del componente.

Figura 14: Características de un Componente

- **Nombre:** Nombre del concepto representado por el componente.
- **Imagen:** Si el indicador está activo, podremos elegir el fichero que tiene la imagen asociada al componente. En caso contrario, al compoene se le asociará una imagen con fondo blanco y el texto del nombre. Las operaciones a realizar con una imagen son:
 - **Buscar imagen.** Al pulsar sobre el icono Carpeta, podremos buscar el fichero que contiene la imagen que vamos a asociar al componente.
 - **Modificar imagen.** Al pulsar sobre la imagen, aparece una pantalla de *edición de imágenes* (Figura 15)., que permite cambiar algunas de sus características:
 - Tacharla mediante un aspa.
 - Sombrearla.
 - Añadirle un borde con el color y anchura deseada.
 - Hacer zoom en la imagen y recortarla.

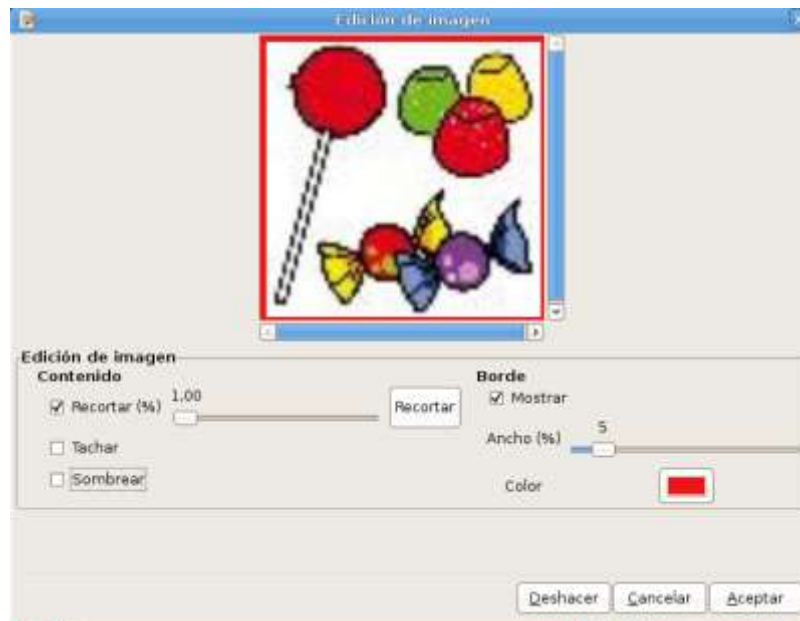


Figura 15: Edición de imágenes

- **Sonido:** Si el indicador esta activo podemos generar un sonido para el componente. Cuando pulsamos en el botón de sonido, podemos escuchar el sonido asociado al componente. Éste puede ser una palabra, frase o ruido. Tenemos tres formas de introducir el sonido que queremos asociar al componente:
 - **Sintetizar:** Cuando la activemos, se sintetizará automáticamente el texto que tenemos asociado a esta opción, con la voz que tengamos instalada en el ordenador y según el perfil del usuario.
 - **Grabar:** Se utilizará un micrófono para grabar un sonido.
 - **Fichero:** Se asignará un fichero de sonido ya grabado previamente.
- **Sonido Barrido:** Si el indicador esta activo, el usuario puede escuchar un sonido asignado al componente resaltado cuando hay un barrido por celdas ó 1x1. Puede ser distinto del sonido asignado al componente originalmente. El sonido seleccionado se puede escuchar.
- **Categoría:** Para elegir la categoría del componente.
- **Catálogo:** Elegir el catálogo al que pertenece el componente.
- **Sintaxis:** Seleccionar la sintaxis del componente.

Datos cuando se agota el número de pulsaciones.

A un componente se le puede asociar un número determinado de pulsaciones a agotar, es decir, este componente solo se podrá pulsar un número finito de veces (Figura 16).

- **Número de pulsaciones a Agotar:** número entero de veces que el componente podrá ser pulsado.
- **Componente a mostrar:** datos que se mostraran cuando se agoten las pulsaciones de un componente. Si no se modifican estos campos, se mostrará la misma imagen, nombre y sonido que tiene el componente original.

- **Texto:** texto alternativo para mostrar de un componente cuando se agotan las pulsaciones.
- **Imagen:** Imagen alternativa para un componente cuando se agotan las pulsaciones.
- **Sonido:** Sonido alternativo para un componente cuando se agotan las pulsaciones.

Figura 16: Agota número de pulsaciones

Otros Datos

- **Fijar componente:** Cuando hay que usar más de una pantalla porque los componentes de una plantilla no caben, si un componente es fijo, éste permanece en su lugar aunque haya un cambio de pantalla y el resto de los componentes cambian. Se usa con finalidad sintáctica o semántica, para mantener componentes en posiciones estáticas.
- **Duración:** Tiempo que transcurre desde que un componente concreto es seleccionado y hasta que pueda seleccionarse otro. Viene dado en minutos y segundos.
- **Refuerzo:**
 - **Animación:** Imagen animada, que tenemos en formato .gif, que se visualiza tras seleccionar una imagen , escuchar su sonido, y antes de ir a un enlace si lo tiene.
 - **Video:** Fichero de vídeo que se visualiza tras seleccionar una imagen, escuchar su sonido y ver sus animaciones, y antes de ir a un enlace si lo tiene.

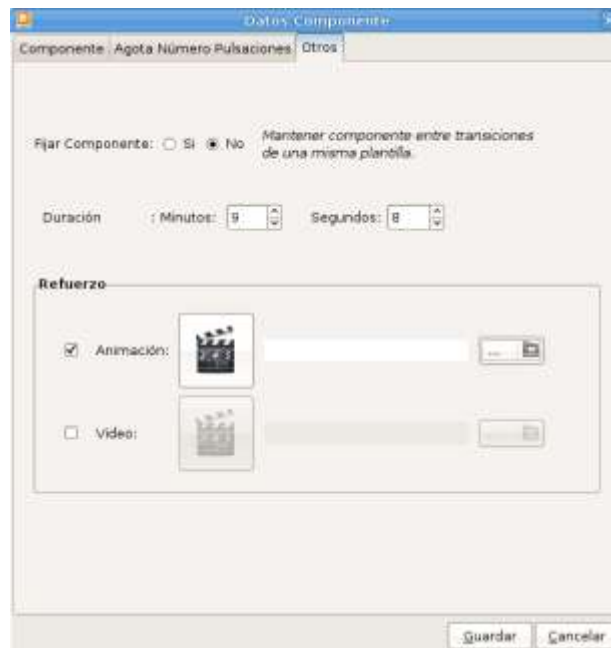


Figura 17: Opciones Avanzadas

- Por último, desde la biblioteca de componentes, es posible ***añadir varios componentes*** a la vez (Figura 18), a partir de imágenes almacenadas en disco. Una vez creados los nuevos componentes deberemos completar sus datos. Iremos añadiendo una a una las imágenes que deseamos y cuando hayamos finalizado pulsaremos sobre el botón **Crear**.



Figura 18: Crear Múltiples Componentes

Biblioteca de Plantillas

Una plantilla es un conjunto de componentes seleccionables que se agrupan con finalidad sintáctica, semántica o temporal.

Para comenzar a trabajar con una plantilla de la biblioteca se puede acceder a través de la barra de herramientas → *Biblioteca de plantillas* o a través del acceso rápido (icono) *Biblioteca de Plantillas*.

Una vez en la biblioteca ya se podrá acceder a las diferentes plantillas creadas.

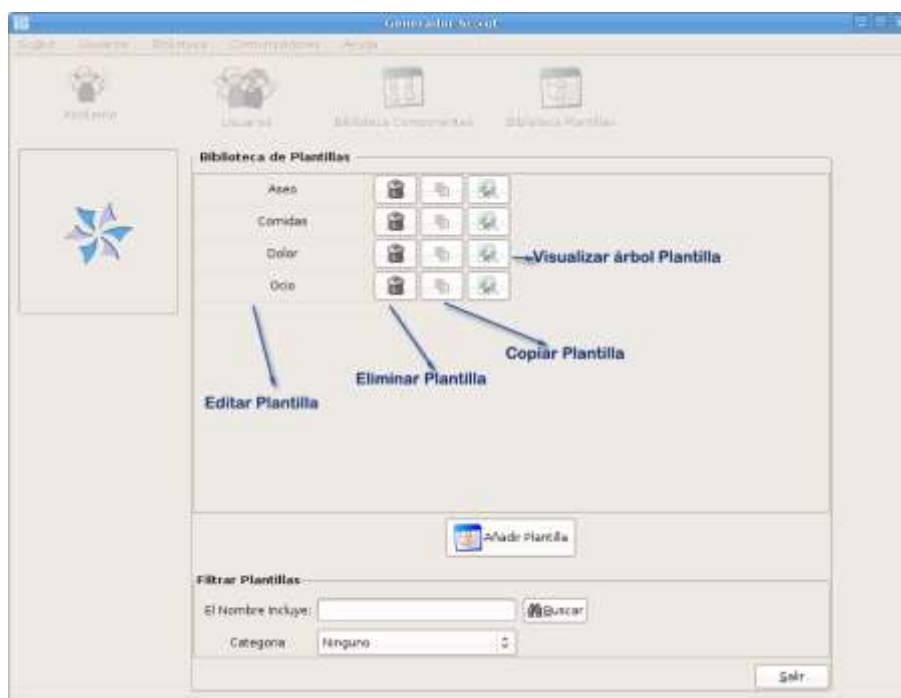


Figura 19: Biblioteca de plantillas

Crear una plantilla

Una vez se ha accedido a la biblioteca de plantillas, se podrá crear una nueva plantilla de forma sencilla, haciendo clic sobre el botón “Añadir plantilla”. Este botón se encargará de crear una nueva plantilla vacía, la cual podremos: modificar haciendo clic sobre el nombre, borrar a través del botón de borrado (papelera) o copiarla (Figura 19).

Modificar una plantilla

El siguiente paso es la edición o modificación del contenido de una plantilla. Para esto se hace clic en el nombre de la plantilla que nos llevará a la siguiente pantalla (Figura 20).

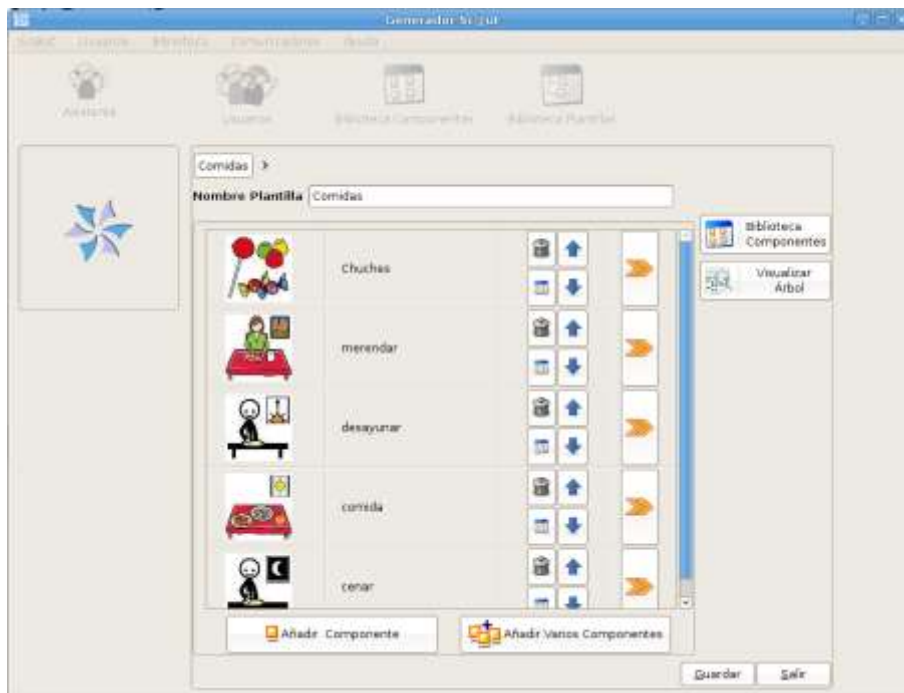


Figura 20: Edición de Plantilla

Se puede cambiar el nombre de una plantilla, modificando el campo *Nombre plantilla* y haciendo clic en el botón **Guardar**, como se puede ver en la Figura 21.

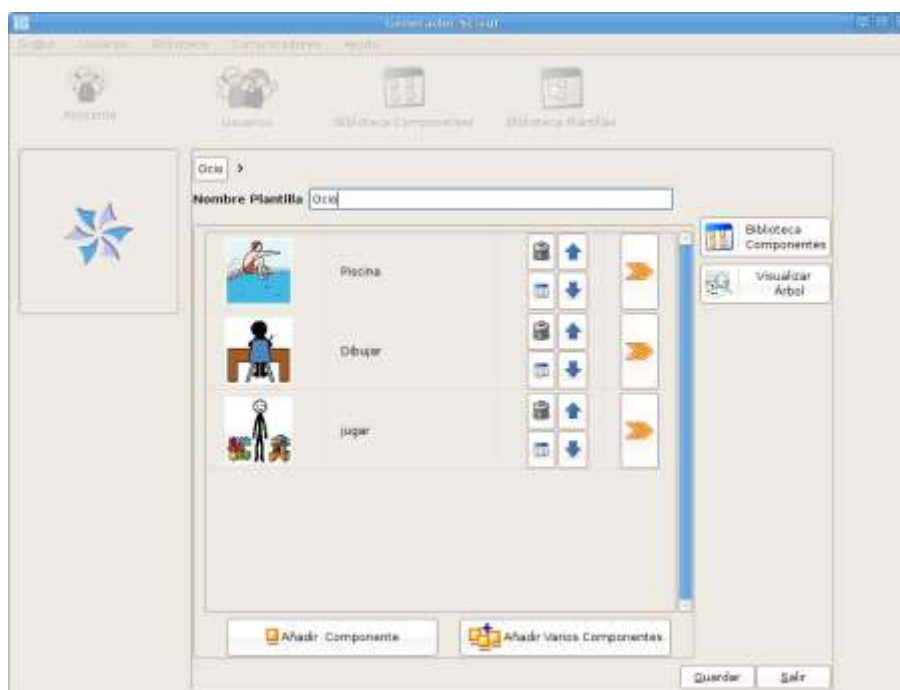


Figura 21: Modificar el nombre de una plantilla

Como se dice en la definición, una plantilla es un conjunto de componentes seleccionables, por lo tanto el siguiente paso sería añadirle componentes a la plantilla.

Existen tres formas de añadir componentes a una plantilla:

- Crear un nuevo componente, no almacenado en la biblioteca de componentes,
- Crear varios componentes desde imágenes,
- Añadir componentes almacenados en la biblioteca de componentes.

Los dos primeros puntos están explicados con detalle en la sección de la biblioteca de componentes. Para añadir componentes almacenados en la biblioteca de componentes, hay que hacer clic en el botón **Biblioteca Componentes** (Figura 21).

Una vez pulsado este botón se abrirá la siguiente pantalla (Figura 22), donde aparecen ordenados alfabéticamente todos los componentes existentes en la biblioteca, para facilitar la búsqueda del componente deseado, se podrán activar los filtros de búsqueda si se desea.



Figura 22: Selección de componentes en la biblioteca

Cada vez que se haga clic en un componente, este se irá añadiendo a la plantilla, cuando ya no se desee continuar basta con pulsar el botón de **Salir**, para volver a la plantilla (Figura 23).

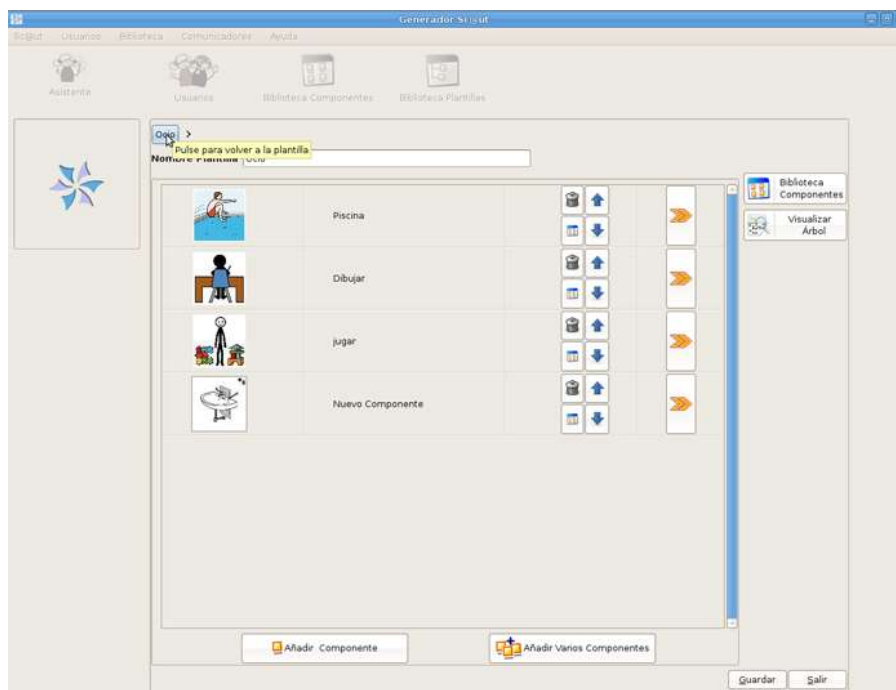


Figura 23: Resultado al terminar de añadir componentes

En la (Figura 24) se puede apreciar que es posible realizar alguna acción más de las que se podían hacer con los componentes de la biblioteca de componentes.



Figura 24: Botones con las acciones a realizar

- Las flechas de arriba y abajo se utilizan para cambiar el orden de los componentes.
- El botón similar al botón de la biblioteca de componentes se utiliza para guardar el componente en la biblioteca.
- El botón con la papelera se utiliza para eliminar un componente de la plantilla.
- Y el botón con doble flecha a la derecha se utiliza para enlazar el componente con otra plantilla. La secuencia de plantillas enlazadas se muestra en la línea superior (Figura 27).

Secuencia de Plantillas

El usuario podrá enlazar un componente con una plantilla haciendo clic sobre botón de enlazado. Se abrirá otra pantalla, que nos permitirá:

- Enlazar este componente con una plantilla ya creada y almacenada en la biblioteca.
- Crear una nueva plantilla (Figura 25), si pulsamos sobre el botón **Crear Plantilla**.
- Si lo que queremos es enlazar una plantilla ya creada entonces pulsamos sobre el botón **Biblioteca Plantillas**, el cual nos llevará a una pantalla que listará todas las plantillas almacenadas en la biblioteca de plantillas (Figura 26) y pulsando sobre cualquiera de estas quedará enlazada.

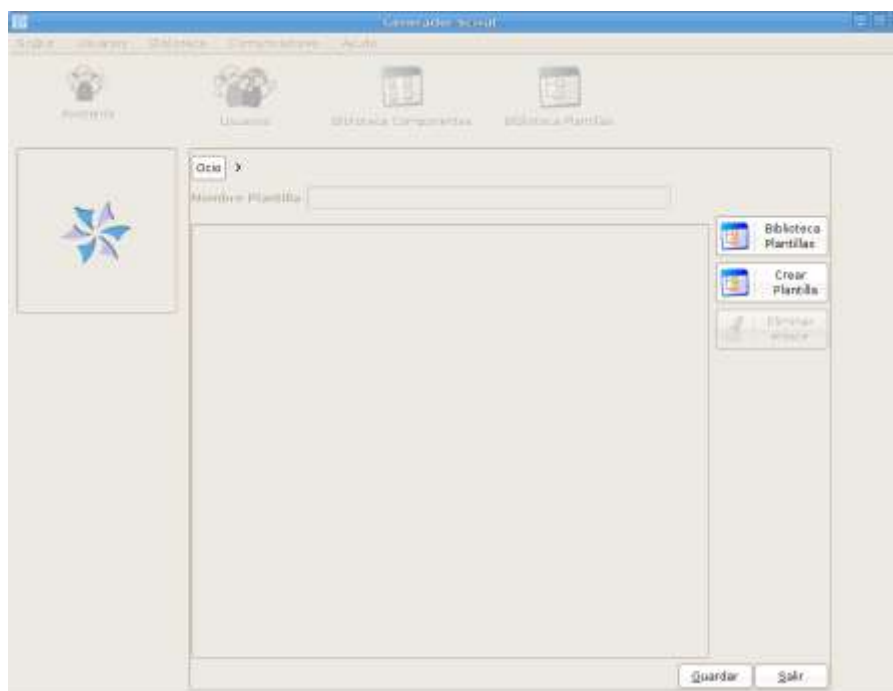


Figura 25: Enlazar Plantilla



Figura 26: Enlazar Plantilla

Se puede retroceder a plantillas anteriores haciendo clic sobre el botón de la secuencia de plantillas.

Aquellos componentes que enlacen a plantillas tendrán el botón de **enlace** sombreado (Figura 27), y pulsando sobre este botón podremos acceder a la plantilla enlazada.

Para eliminar un enlace hay que situarse sobre la plantilla que queremos que deje de ser enlazada, por ejemplo si queremos que componente *futbol* deje de enlazar a la plantilla, nos tenemos que situar en la plantilla Futbol, *Colegio* → *Recreo* → *Futbol* , y entonces hacer clic sobre el botón **Eliminar enlace** (Figura 27).

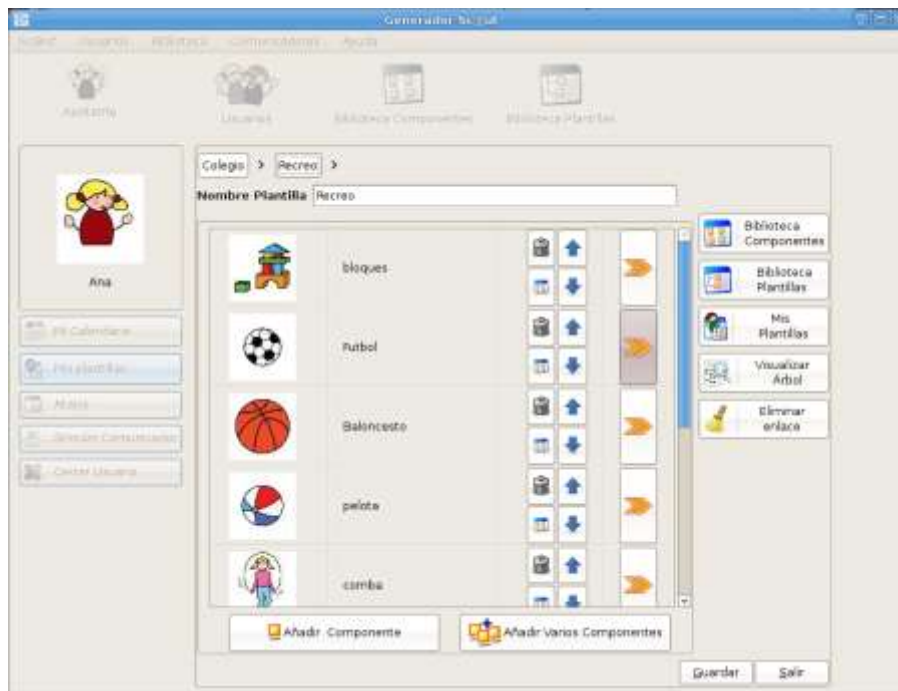


Figura 27: Secuencia de plantillas y enlace resaltado

Visualizar Árbol

En esta pantalla también tenemos la posibilidad de ver la estructura de plantillas y enlaces que llevamos hasta el momento, mediante la opción **Visualizar Árbol**, que nos mostrará el árbol de plantillas y componentes.



Figura 28: Árbol de plantillas

Trabajar con un Usuario

En esta sección se van a explicar las diferentes posibilidades que se tienen cuando se está trabajando con un usuario específico (Figura 29).

En el panel de la izquierda tenemos las opciones a elegir:

- Mi Calendario.
- Mis Plantillas.
- Atajos.
- Simular Comunicador.
- Cerrar usuario.

Si pulsamos sobre la imagen, accedemos a la pantalla, *Gestion de Usuarios*, en la que tenemos la posibilidad de modificar sus datos personales, así como los datos de Perfil, que permiten adaptar el funcionamiento del Comunicador Sc@ut, a las necesidades del usuario.



Figura 29: Vista de un usuario

Las plantillas contenidas en esta sección serán propias de cada usuario. Para crear una plantilla de un usuario se hará de la misma forma que se hacía en la *Biblioteca de Plantillas*, pulsando sobre el botón de **Añadir Plantilla** y a continuación pulsado sobre el **nombre de la plantilla** para introducir componentes.

En las plantillas de usuario tenemos las siguientes opciones:

- Borrar plantilla.
- Copiar plantilla.
- Copiar una plantilla a la Biblioteca de Plantillas.
- Visualizar el árbol de la plantilla.
- Simular la plantilla: ejecutar el Comunicador Sc@ut para la plantilla.



Figura 30: Mis Plantillas

Además, en las plantillas de usuario también se puede **enlazar con una plantilla de la biblioteca**. Este enlace copiará la plantilla desde la biblioteca hasta a las plantillas de un usuario y la dejará enlazada al componente correspondiente (Figura 31).

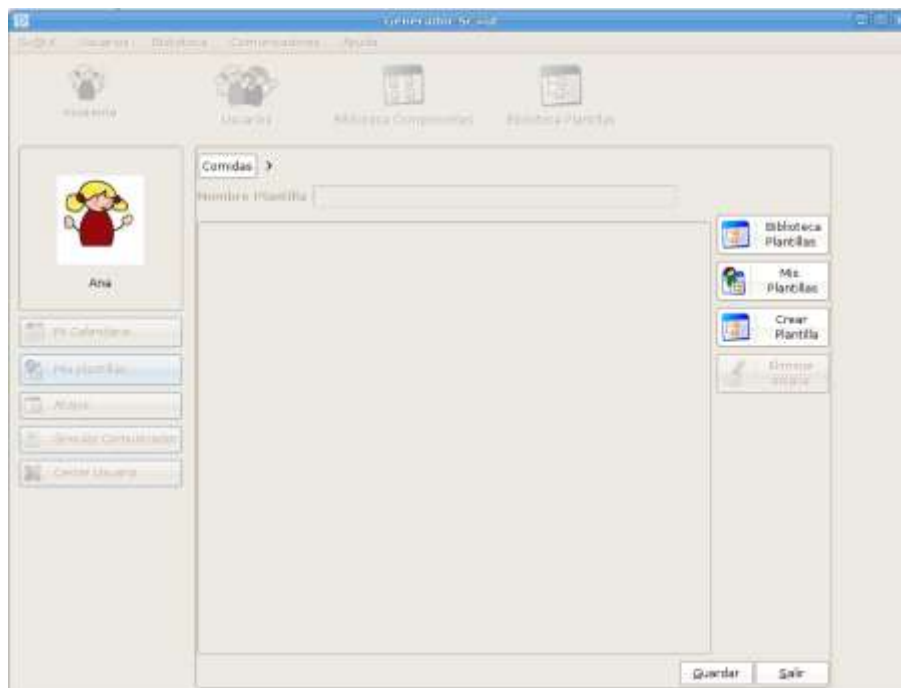


Figura 31: Enlazar Plantilla de Usuario

Modificar datos de un Componente

Una vez que estamos dentro de una plantilla, para modificar los datos de un componente, se hace clic sobre su imagen, la gestión es la misma que para los componentes de la biblioteca, salvo que aquí tenemos la opción de introducir **Requisitos para un componente**.

Los requisitos del componente que estamos tratando son otros componentes de la misma plantilla, que deben ser seleccionados antes de poder utilizar éste. Tenemos la posibilidad, de querer asegurarnos que se seleccionen previamente todos los marcados o solo alguno de ellos.



Figura 32: Requisitos

Atajos

Los atajos son componentes que aparecen fijos en todas las pantallas del Comunicador Sc@ut. El usuario puede acceder a ellos en todo momento.

En el generador cada atajo será tratado como un componente, y por tanto la forma de gestionarl es la misma que para el componente.

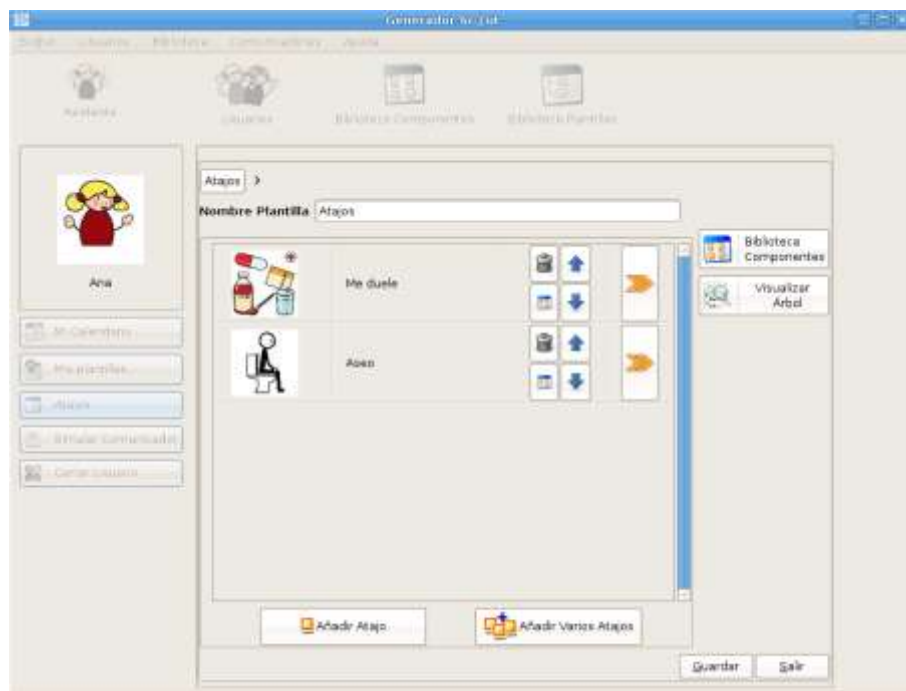


Figura 33: Plantilla de Atajos

Es el conjunto de días de la semana y actividades para cada día de la semana de un usuario concreto. La forma de editar las actividades de un día del Calendario es la misma que la utilizada para las plantillas y los atajos (Figura 34).

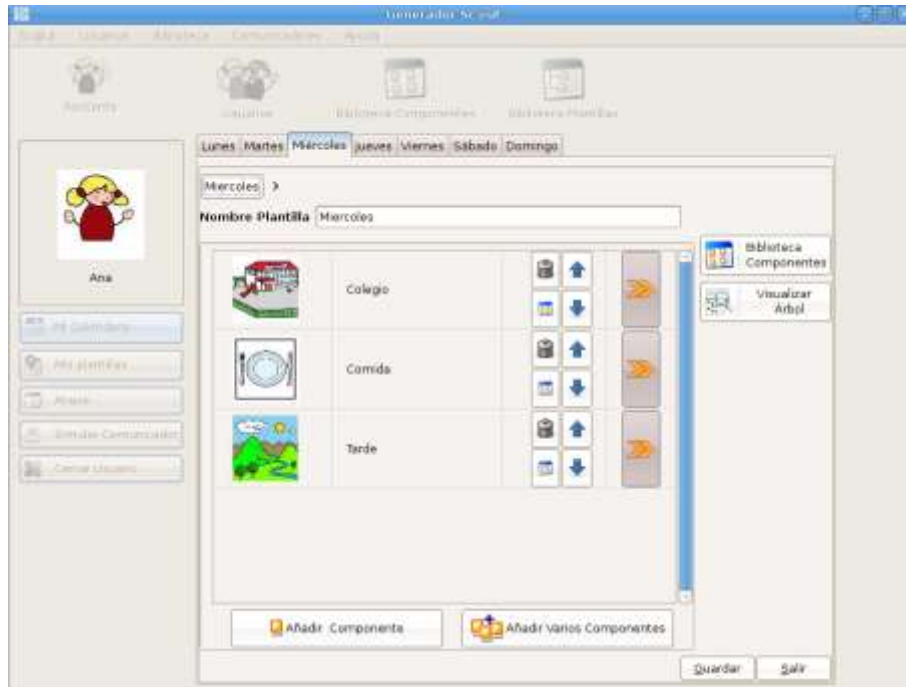


Figura 34: Calendario de Usuario

Simular Comunicador

Permite ver el funcionamiento del Comunicador Sc@ut, en tiempo real con todos los parámetros elegidos para un determinado usuario en su perfil.



Figura 35: Comunicador Sc@ut

Cerrar usuario

Para dejar de trabajar con un usuario, hay que hacer clic sobre el botón **Cerrar Usuario** (Figura 29).

Importar Usuario y Generar Comunicador

Para terminar vamos a explicar cómo importar usuarios generados en otro equipo y también cómo generar un comunicador para que pueda empezar a utilizarse desde la aplicación Comunicador Sc@ut en éste o en cualquier otro equipo.

Para traer a nuestra aplicación un nuevo usuario, tenemos que pulsar sobre la barra de tareas *Comunicadores* → *Importar Comunicador* (Figura 2).

Se abrirá una ventana de dialogo que nos permitirá buscar el Comunicador que deseamos importar (Figura 36). Cuando lo hayamos seleccionado, debemos pulsar el botón de *Siguiente*.



Figura 36: Seleccionar Comunicador

Se abrirá una pantalla en la que se visualizarán los usuarios disponibles en el Comunicador seleccionado, podremos elegir el/ los usuarios que deseamos importar.



Figura 37: Importar Comunicador

Una vez importados el/ los usuarios, todos sus datos (componentes, plantillas, datos personales...) estarán disponibles para ser utilizados por el Generador.

Para generar un comunicador de uno o varios usuarios hay que pulsar sobre *Comunicadores* → *Generar Comunicador* (Figura 2). Se mostrará una pantalla en la que se visualizarán todos los usuarios disponibles en la aplicación y podremos seleccionar el/ los usuarios para los que vamos a generar el comunicador.

Una vez seleccionados pulsamos el botón *Continuar*.



Figura 38: Generar Comunicador

Seleccionamos la carpeta en la que queremos guardar los datos del Comunicador, se hace clic sobre *Generar* y el Comunicador quedará guardado en dicha carpeta.

A partir de este momento esa carpeta estará disponible para ser utilizada por la aplicación Comunicador Sc@ut.



Figura 39: Selección de ubicación del comunicador

Las imágenes utilizadas en este manual han sido tomadas de la página de Arasaac:

www.catedu.es/arasaac