

Tobii Dynavox PCEye Mini

Manuale dell'utente



Manuale dell'utente Tobii Dynavox PCEye Mini

Version 1.1

06/2016

Tutti i diritti riservati

Copyright © Tobii AB (publ)

Nessuna parte di questo documento può essere riprodotta, archiviata in un sistema di recupero o trasmessa in qualsiasi forma o con qualsiasi mezzo (elettronico, tramite fotocopia, registrazione o altro tipo) senza la preventiva autorizzazione scritta dell'autore.

La protezione del copyright rivendicata comprende tutti i materiali e le informazioni tutelabili dalle leggi sul copyright ora permessi per legge scritta o giudiziale o concessi più avanti, incluso, senza limitazione, il materiale generato dai programmi software visualizzati sullo schermo quali schermate, menu e così via.

Le informazioni contenute in questo manuale sono di proprietà di Tobii Dynavox. La riproduzione, parziale o totale, senza la preventiva autorizzazione scritta di Tobii Dynavox è vietata.

I prodotti a cui viene fatto riferimento in questo documento possono essere marchi e/o marchi registrati dei rispettivi proprietari. L'editore e l'autore non riconoscono alcuna garanzia in merito a questi marchi.

Sebbene siano state prese tutte le possibili precauzioni nella preparazione di questo documento, l'editore e l'autore non si assumono alcuna responsabilità per eventuali errori o omissioni oppure per danni derivanti dall'uso delle informazioni contenute in questo documento o dei programmi e del codice sorgente forniti a corredo. In nessun caso l'editore e l'autore saranno responsabili per eventuali perdite di profitto o qualsiasi altro danno commerciale causato o presumibilmente causato direttamente o indirettamente dalle informazioni incluse in questo documento.

Il contenuto è soggetto a modifica senza preavviso.

Visitare il sito Tobii Dynavox www.TobiiDynavox.com per versioni aggiornate di questo documento.

PCEye Mini è protetto dai seguenti brevetti statunitensi

- 7.572.008
- 6.659.611

Indice

1	Introduzione	5
1.1	Spiegazione delle icone di avviso.....	5
1.2	Simboli e contrassegni.....	5
1.3	Uso previsto	5
1.4	Contenuto della confezione	6
2	Sicurezza	7
2.1	Avvertimento per il montaggio	7
2.2	Avvertenza relativa all'epilessia	7
2.3	Avvertenza relativa ai raggi infrarossi	7
2.4	Avvertenza relativa ai campi magnetici.....	7
2.5	Sicurezza dei bambini	7
2.6	Non aprire il PCEye Mini.....	7
2.7	Emergenza	8
2.8	Gaze Interaction.....	8
2.9	Terzi	8
3	Guida introduttiva al dispositivo PCEye Mini.....	9
3.1	Requisiti.....	9
3.2	Installazione, Esecuzione e Attivazione di PCEye Mini con Tobii Dynavox Gaze Interaction Software with Windows Control	9
3.2.1	Guida all'installazione di PCEye Mini.....	9
3.2.2	Guida alla configurazione di PCEye Mini	9
3.2.3	Esecuzione di Tobii Dynavox Gaze Interaction Software with Windows Control.....	11
3.2.4	Attivare Tobii Dynavox Gaze Interaction Software with Windows Control.....	11
3.3	Aggiornare il software Gaze Interaction e il firmware di PCEye Mini.....	12
4	Utilizzo di PCEye Mini.....	13
4.1	Posizionamento dell'utente.	13
4.1.1	Volume di tracking.....	13
4.1.2	Guida al posizionamento	14
4.2	Utilizzo di Windows Control.....	14
4.2.1	Tipo di Windows Control	14
4.2.2	Avvio e disabilitazione di Windows Control.....	15
4.2.3	Utilizzo di Gaze Selection	15
4.2.4	Utilizzo di Mouse Emulation	31
4.3	Sospendi/Riprendi Gaze Interaction	34
5	Impostazioni.....	35
5.1	Gaze Interaction Settings	35
5.1.1	Accesso a Gaze Interaction Settings	35
5.1.2	Calibrazione	36
5.1.3	Interazione.....	41
5.1.4	Profilo utente	42
5.1.5	Windows Control.....	43
5.1.6	Impostazioni del sistema	46
5.1.7	Informazioni di sistema.....	47
5.2	Impostazioni Gaze Selection	49
5.2.1	Scheda delle impostazioni Generale	49
5.2.2	Scheda delle impostazioni Tastiera.....	50
5.2.3	Scheda delle impostazioni Barre delle applicazioni	51

6	Cura del prodotto.....	53
6.1	Temperatura e umidità.....	53
6.1.1	Utilizzo generale.....	53
6.1.2	Trasporto e magazzinaggio.....	53
6.2	Pulizia.....	53
6.3	Trasporto del dispositivo PCEye Mini.....	53
6.4	Smaltimento del dispositivo PCEye Mini.....	53
Allegato A	Supporto e garanzia	54
A1	Supporto clienti.....	54
A2	Garanzia	54
Allegato B	Informazioni sulla conformità.....	55
B1	Dichiarazione di conformità FCC	55
B2	Dichiarazione per il Canada	55
B3	Dichiarazione CE.....	55
B4	Standard.....	55
Allegato C	Smaltimento del dispositivo PCEye Mini.....	56
Allegato D	Specifiche tecniche.....	57

1 Introduzione

Grazie per aver acquistato un dispositivo PCEye Mini di Tobii Dynavox.

Per ottenere prestazioni ottimali dal prodotto, leggere con attenzione il presente manuale.

1.1 Spiegazione delle icone di avviso

In questo manuale vengono utilizzati tre (3) livelli di icone di avviso, descritti di seguito:



Viene utilizzato per informare l'utente in merito a un aspetto importante o che richiede una speciale attenzione.



Viene utilizzato per informare l'utente che un'azione potrebbe danneggiare o causare il malfunzionamento dell'apparecchiatura.



Viene utilizzato per informare l'utente che ignorando l'avviso un'azione potrebbe causare danni all'utente.

1.2 Simboli e contrassegni

In questa appendice vengono fornite informazioni sui simboli utilizzati sul dispositivo PCEye Mini, nonché sulle relative parti, sugli accessori o sull'imballaggio.

Simbolo o contrassegni	Descrizione
	Conforme ai requisiti EMC previsti in Australia
	Smaltire in conformità alle normative vigenti nel proprio paese.
	CE è l'acronimo di Conformità Europea e indica agli ufficiali doganali dell'Unione Europea che il prodotto è conforme a una o più direttive della Comunità Europea.
	Questa è una marcatura di certificazione utilizzata su prodotti elettronici prodotti o venduti negli Stati Uniti per indicare che l'interferenza elettromagnetica generata dal dispositivo è inferiore ai limiti approvati dalla Federal Communications Commission.
	IC è l'abbreviazione di Industry Canada. Questo contrassegno indica ai doganieri canadesi che il prodotto è conforme a uno o più standard vigenti in Canada.

1.3 Uso previsto

PCEye Mini è un eye tracker con fissaggio a clip che consente di accedere al computer e controllarlo usando soltanto gli occhi. Per selezionare i comandi basta guardare lo schermo del computer e battere le palpebre, soffermarsi con lo sguardo su un punto preciso, zoomare e/o cliccare su un interruttore. In alternativa, il pieno controllo del cursore del mouse è ottenibile attraverso il movimento degli occhi. PCEye Mini si adatta perfettamente al computer portatile, si aggancia sotto i normali monitor per computer e può anche essere fissato a una staffa per Tobii Dynavox EyeMobile Mini e montato su alcuni tablet.

PCEye Mini è destinato a essere usato per Gaze Interaction per la Comunicazione Aumentativa e Alternativa (CAA) e/o per l'accesso al computer mediante periferiche di ingresso alternative al mouse e alla tastiera per coloro la cui capacità di parlare e/o accedere al computer è compromessa da ferite, disabilità o malattie.

L'eye tracker può essere spostato fra computer diversi, a patto che il monitor su cui è fissato il dispositivo sia posizionato su un tavolo o su un punto di appoggio fisso in ambienti interni. Fatta eccezione per l'installazione, PCEye Mini è gestito dall'utente quasi esclusivamente con gli occhi, ed è calibrato sui movimenti oculari di ciascun utente. PCEye Mini si propone di consentire all'utente di controllare il computer, ma non è destinato al controllo di altri dispositivi medici.

PCEye Mini è una soluzione rapida e accurata per accedere senza mani ai tanti modi in cui il computer può arricchire la vita dell'utente e assicurargli una maggiore indipendenza personale. L'utente può dedicarsi ai suoi studi e interessi, reintegrarsi sul posto di lavoro, rimanere in contatto con parenti e amici, esprimersi artisticamente e divertirsi.

Per ulteriori informazioni sulle dimensioni dello schermo, vedere *Allegato D Specifiche tecniche*.

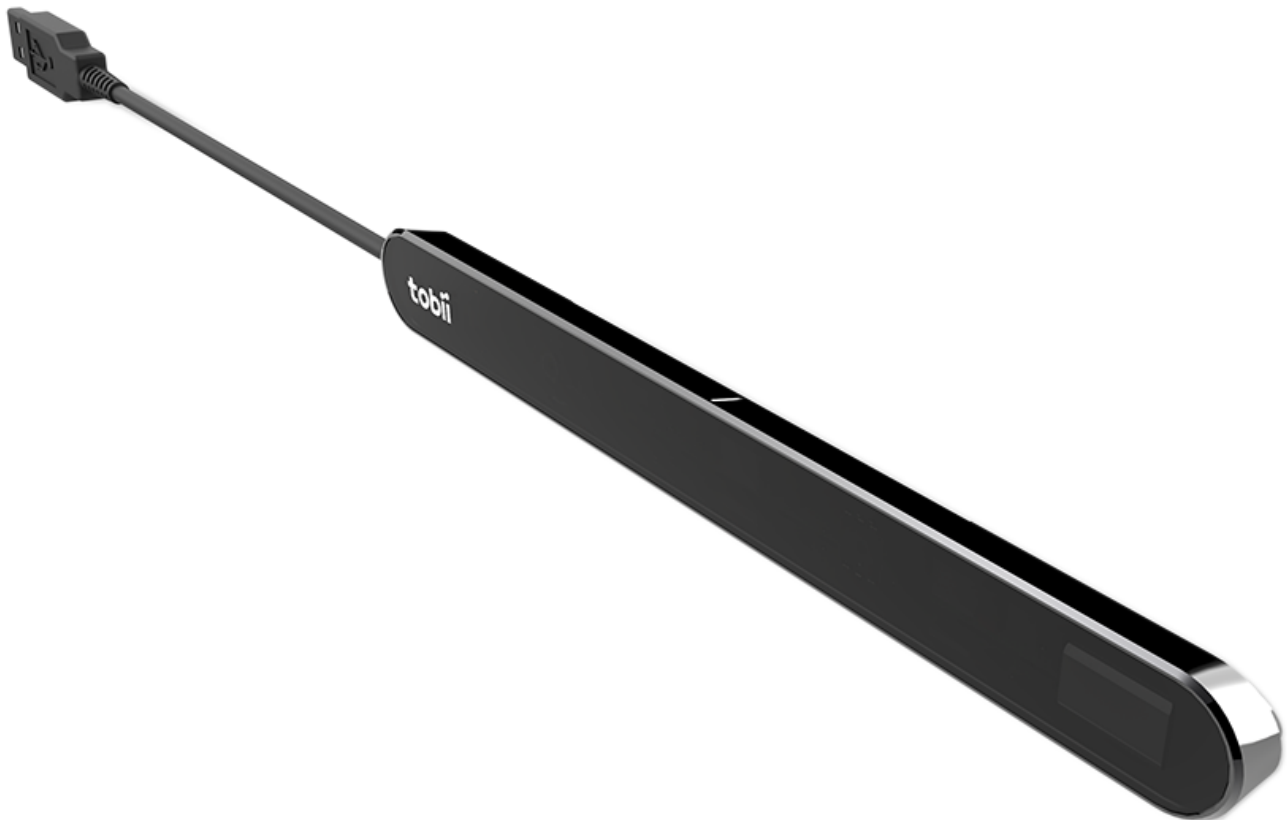


Figura 1.1 PCEye Mini



Non coprire in alcun modo con decorazioni o post-it la parte anteriore di PCEye Mini per evitare di danneggiarlo.



Si consiglia caldamente l'uso di un programma antivirus.

1.4 Contenuto della confezione

- PCEye Mini
- Piastra di montaggio magnetica (2 pezzi) per il dispositivo PCEye Mini
- Prolunga USB
- Istruzioni di montaggio
- Licence Activation Key
- Panno per la pulizia



Con il dispositivo PCEye Mini utilizzare esclusivamente gli articoli inclusi nella confezione di PCEye Mini, quelli descritti nella documentazione del prodotto e altri accessori approvati da Tobii Dynavox.

2 Sicurezza

2.1 Avvertimento per il montaggio



Per il montaggio dei dispositivi PCEye Mini attenersi alle istruzioni del **PRODUTTORE** di supporti approvati. Tobii Dynavox o i suoi addetti non sono responsabili di danni a proprietà o lesioni a persone causate dalla caduta di un dispositivo PCEye Mini utilizzato in modalità Montato. Il montaggio di un dispositivo PCEye Mini viene effettuato a rischio e pericolo dell'utente.

Utilizzare il nastro biadesivo fornito con le piastre di montaggio magnetiche per fissare in modo permanente la staffa al monitor/computer portatile. La rimozione della staffa fissata con il nastro biadesivo fornito potrebbe causare danni sia alla staffa che al monitor/computer portatile.

Non leccare il nastro adesivo né mettere in bocca o sul corpo alcuna parte del nastro o della piastra di montaggio magnetica.

Montare PCEye Mini su monitor posizionati sulla testa o sul viso di un utente solo se si utilizza un'apposita soluzione per il montaggio fisso.

2.2 Avvertenza relativa all'epilessia



Persone con **epilessia fotosensibile** sono soggette ad attacchi epilettici o perdita di conoscenza se esposte ad un certo tipo di luci lampeggianti o motivi di luce nella vita quotidiana. Ciò può accadere anche se la persona non ha precedenti medici di epilessia o non ha mai avuto un attacco epilettico.

Una persona con epilessia fotosensibile ha probabilmente problemi con schermi televisivi, alcuni videogiochi e lampade fluorescenti lampeggianti. Queste persone potrebbero avere un attacco epilettico guardando particolari immagini o motivi su uno schermo, o se esposte alle sorgenti di luce di un eye tracker. Circa il 3-5% di coloro che soffrono di epilessia hanno questo tipo di epilessia fotosensibile. Molte persone con epilessia fotosensibile vedono una specie di "aura" o avvertono sensazioni particolari prima di un attacco. Se si avverte un senso di malessere durante l'uso, distogliere lo sguardo dall'eye tracker.

2.3 Avvertenza relativa ai raggi infrarossi



Quando attivo, il dispositivo PCEye Mini emette luce a raggi infrarossi pulsati. Alcuni dispositivi medici possono essere disturbati da radiazioni e/o luci a raggi infrarossi. Non utilizzare PCEye Mini in prossimità di tali dispositivi medici per evitare di comprometterne l'accuratezza o la funzionalità.

2.4 Avvertenza relativa ai campi magnetici



La piastra di montaggio magnetica del dispositivo PCEye Mini contiene magneti. I campi magnetici possono interferire con il funzionamento di stimolatori cardiaci e defibrillatori cardiaci impiantabili. Come regola generale, è bene mantenere una distanza minima di circa 15 centimetri tra qualsiasi tipo di magnete e il dispositivo cardiaco.

2.5 Sicurezza dei bambini



PCEye Mini è un sistema informatico e un dispositivo elettronico all'avanguardia e come tale è composto da numerose parti singole assemblate tra loro. Nelle mani di un bambino, alcune di queste parti possono staccarsi dal dispositivo e costituire un rischio di soffocamento o un pericolo di altro tipo per il bambino.

Bambini piccoli non devono avere accesso o usare il dispositivo senza la supervisione di un adulto.

2.6 Non aprire il PCEye Mini



Il mancato rispetto di questa avvertenza comporterà il decadimento della garanzia. Il dispositivo non contiene parti riparabili dall'utente. Contattare Tobii Dynavox Support se il dispositivo PCEye Mini non funziona correttamente.

2.7 Emergenza



Non fare affidamento sul dispositivo per chiamate di emergenza o transazioni bancarie. Raccomandiamo di avere altri metodi di comunicazione in situazioni di emergenza. Le transazioni bancarie devono essere eseguite solamente con un sistema raccomandato ed approvato dalla banca.

2.8 Gaze Interaction



Alcune persone possono risentire di una certa fatica (a causa della focalizzazione intenzionale e della concentrazione) o di occhi asciutti (a causa dei battiti di ciglia meno frequenti) nei primi periodi di uso di Gaze Interaction. Se si risente di fatica o di occhi asciutti, iniziare lentamente e limitare la lunghezza delle sessioni di Gaze Interaction. Gocce lubrificanti possono aiutare contro gli occhi asciutti.

2.9 Terzi



Qualsiasi utilizzo di PCEye Mini all'infuori dell'uso previsto e congiuntamente a software o hardware prodotti da terzi che ne alterino l'uso previsto è da considerarsi rischioso ed esula dalle responsabilità di Tobii Dynavox.

3 Guida introduttiva al dispositivo PCEye Mini

3.1 Requisiti

Per il dispositivo PCEye Mini consigliamo i seguenti requisiti minimi di sistema:

- USB 2.0 o superiore
- Sistema operativo:
 - Windows 7
 - Windows 8.1
 - Windows 10
- 1 GHz, 2 core
- Memoria RAM da 2 GB
- VRAM della scheda grafica da 60 MB
- Pixel shader versione 2.0 o successiva
- 450 MB di spazio libero su disco per l'installazione del software del dispositivo PCEye Mini
- Sul dispositivo deve essere installato .NET 4.5

3.2 Installazione, Esecuzione e Attivazione di PCEye Mini con Tobii Dynavox Gaze Interaction Software with Windows Control

3.2.1 Guida all'installazione di PCEye Mini

La **Guida all'installazione** del dispositivo PCEye Mini include informazioni utili per iniziare a utilizzare Gaze Interaction with Windows Control con il computer. Illustra infatti la procedura di installazione del software necessario per PCEye Mini e include informazioni sulle licenze.

1. Visitare <http://www.tobiidynavox.com/Windows-control/dl/> e scaricare il software Tobii Dynavox Gaze Interaction Software with Windows Control.
2. Installare Tobii Dynavox Gaze Interaction Software with Windows Control.
3. Seguire le istruzioni della **Guida all'installazione**, facendo clic su **Avanti** per procedere.

3.2.2 Guida alla configurazione di PCEye Mini

Al riavvio del computer, dopo aver eseguito la **Guida all'installazione** di PCEye Mini, aver fissato le piastre di montaggio

magnetiche e il dispositivo PCEye Mini al computer e aver collegato il cavo USB, la **Guida alla configurazione** di PCEye Mini si aprirà automaticamente.



La Guida alla configurazione include informazioni utili per iniziare a utilizzare Gaze Interaction con il computer.

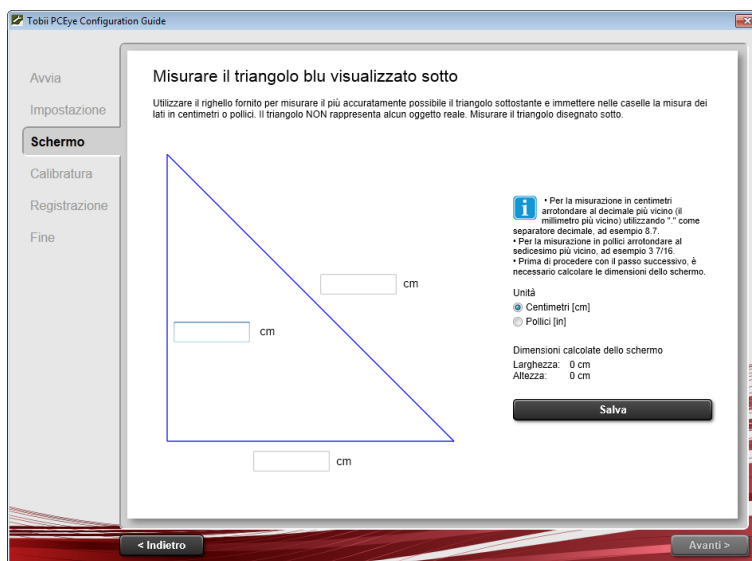
In particolare consentirà di definire i seguenti aspetti:

- Scelta del monitor e dimensioni dello schermo
- Posizionamento
- Calibratura
- Impostazioni

Seguire le istruzioni e fare clic su **Avanti** in ogni pagina della **Guida alla configurazione** per passare alla pagina seguente.



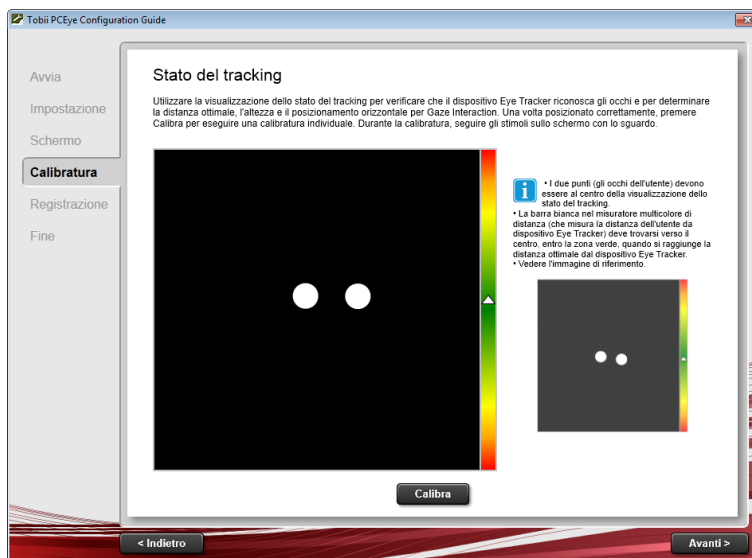
Prestare particolare attenzione alla pagina **Schermo** della Guida alla configurazione. È necessario completare le informazioni, o azioni, richieste prima di poter selezionare **Avanti**.



Nella pagina **Schermo** assicurarsi di misurare con il righello allegato alla Guida al montaggio di PCEye Mini le linee blu che costituiscono il triangolo sullo schermo e inserire i relativi valori negli appositi spazi. A questo punto selezionare **Salva**.



NON cercare di misurare le dimensioni fisiche dello schermo del computer. Il software estrapolerà le dimensioni fisiche dello schermo dai valori delle linee misurate del triangolo.



Nella pagina **Calibratura**, seguire le istruzioni e selezionare **Calibra**. Senza calibratura, Gaze Interaction non funzionerà correttamente sul computer.

- Nell'ultima pagina della **Guida alla configurazione** selezionare **Fine** per salvare impostazioni e configurazioni.



La **Guida alla configurazione** verrà avviata automaticamente se vengono rilevate modifiche alla configurazione del sistema.

Tutte le future impostazioni, il controllo del profilo e le calibrature verranno gestite e saranno accessibili tramite **Impostazioni Gaze Interaction** (vedere 4 *Utilizzo di PCEye Mini*, pagina 13 per informazioni su **Impostazioni Tobii Gaze Interaction**).

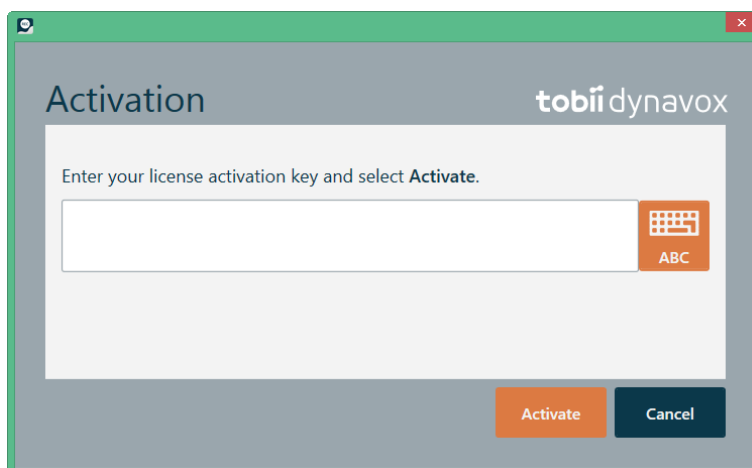
3.2.3 Esecuzione di Tobii Dynavox Gaze Interaction Software with Windows Control

Per ulteriori informazioni, vedere 4.2 *Utilizzo di Windows Control*, pagina 14.

3.2.4 Attivare Tobii Dynavox Gaze Interaction Software with Windows Control

Acquistando PCEye Mini riceverete una Licence Activation Key per il software nella scatola del dispositivo PCEye Mini.

Quando Gaze Interaction Software viene eseguito per la prima volta, verrà avviato **License Manager**. Oppure selezionare il pulsante **Apri Gestione licenze** nella scheda Informazioni di sistema in Gaze Interaction Settings.



La **License Activation Key** si trova in un documento Software e Licenza all'interno della confezione.

1. Assicurarsi che il computer/dispositivo sia connesso a Internet.
2. Inserire la **License registration key**.
3. Selezionare il pulsante **Attiva**.



4. Selezionare il pulsante **Chiudi**.

3.3 Aggiornare il software Gaze Interaction e il firmware di PCEye Mini

Tobii Dynavox rilascia regolarmente versioni aggiornate del software Gaze Interaction.

Durante l'installazione del software Gaze Interaction, sul dispositivo verrà installato il software Update Notifier. Se il dispositivo è connesso a Internet, Update Notifier controllerà automaticamente se esistono versioni aggiornate del software Gaze Interaction e di altri software Tobii Dynavox installati sul dispositivo.

Per cercare manualmente eventuali aggiornamenti del software Gaze Interaction, trovare l'applicazione Update Notifier sul di-

spositivo e selezionare l'icona  (Update Notifier) per avviarla.

Il firmware di PCEye Mini si aggiornerà automaticamente quando è disponibile una nuova versione finché il computer rimarrà connesso a Internet.

4 Utilizzo di PCEye Mini

4.1 Posizionamento dell'utente.

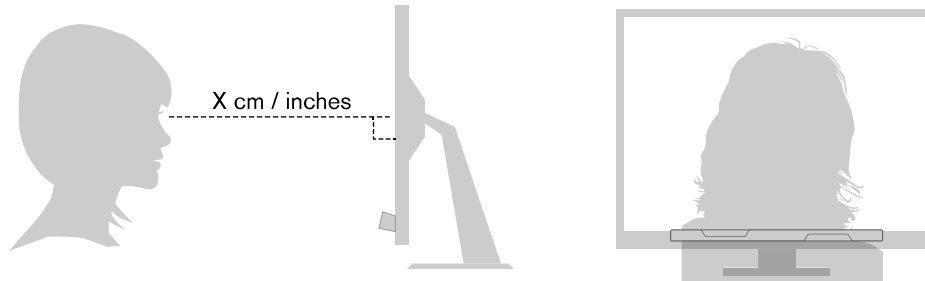


Figura 4.1 Posizionamento

Il dispositivo PCEye Mini montato e fissato alle relative piastre di montaggio e al dispositivo è progettato in modo da garantire prestazioni ottimali quando è posizionato parallelamente agli occhi dell'utente a una distanza compresa tra 45-90 cm; vedere *Figura 4.1 Posizionamento, pagina 13* o *Figura 4.2 Posizionamento per utenti inclinati lateralmente o distesi, pagina 13*.

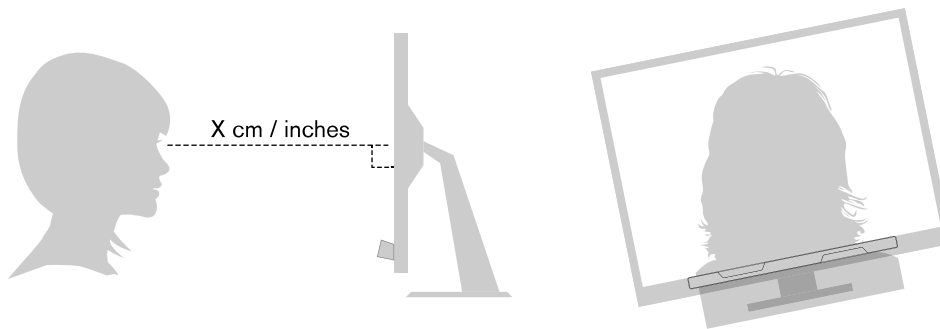


Figura 4.2 Posizionamento per utenti inclinati lateralmente o distesi

Se l'utente è inclinato lateralmente o è disteso, è necessario inclinare anche il dispositivo PCEye Mini con il monitor e il computer per mantenere gli occhi dell'utente paralleli allo schermo ed alla distanza ottimale. Vedere *Figura 4.2 Posizionamento per utenti inclinati lateralmente o distesi, pagina 13*.



Assicurarsi che la posizione dell'utente sia comoda in relazione al posizionamento ed alla distanza ottimale dal dispositivo. Tenere inoltre presente che le prestazioni di Gaze Interaction ed il comfort dell'utente aumentano se il sole non batte direttamente sullo schermo o negli occhi dell'utente.

La distanza ottimale tra l'utente e il dispositivo PCEye Mini montato su un monitor/computer portatile varia a seconda delle dimensioni dello schermo. L'utente deve trovarsi alla distanza ottimale per permettere il Gaze Interaction migliore possibile.

In generale, per un uso ottimale di Gaze Interaction, più grande è lo schermo, maggiore dovrebbe essere la distanza tra utente e eye tracker/schermo.

Schermi di dimensioni inferiori a 10 pollici e superiori a 19 pollici non garantiscono un uso ottimale di Gaze Interaction. Per ulteriori informazioni, vedere *Allegato D Specifiche tecniche, pagina 57*.

4.1.1 Volume di tracking

Il dispositivo PCEye Mini prevede una notevole tolleranza per il movimento della testa. Dopo aver calibrato correttamente PCEye Mini e averlo posizionato davanti all'utente, non sono necessarie ulteriori regolazioni.

Per informazioni dettagliate sulle dimensioni del volume di tracking, vedere *Allegato D Specifiche tecniche, pagina 57*.

Per il corretto funzionamento di Gaze Interaction, almeno un occhio dell'utente deve trovarsi sempre all'interno del volume di tracking.

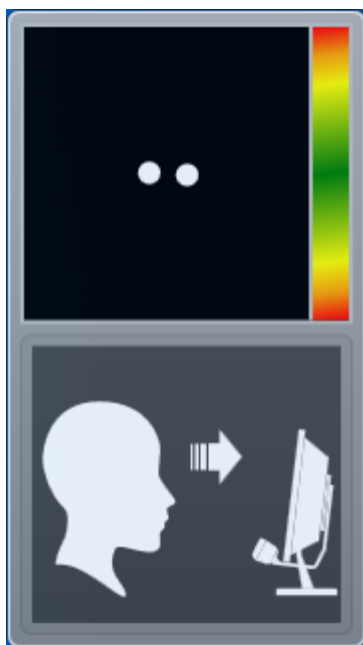
4.1.2 Guida al posizionamento

Per ulteriore assistenza durante il posizionamento, è disponibile una **Guida al posizionamento** che verrà visualizzata automaticamente nell'angolo inferiore destro dello schermo.

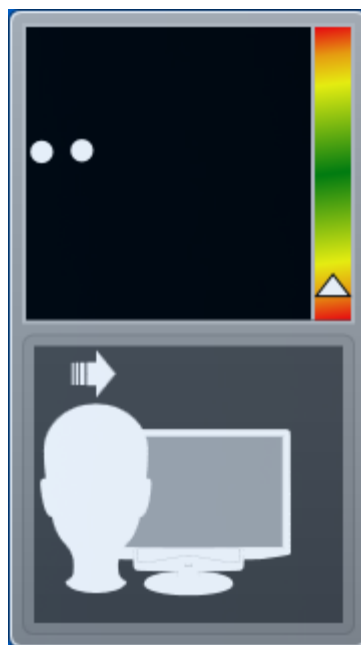
La **Guida al posizionamento** è una guida visuale che combina la funzione del visualizzatore dello stato del tracking con sei diverse istruzioni basate su immagini per aiutare l'utente a definire la posizione corretta.

Le 6 istruzioni invitano l'utente a:

1. Abbassare la testa.
2. Alzare la testa.
3. Spostare la testa verso destra.
4. Spostare la testa verso sinistra.
5. Avvicinare la testa al monitor.
6. Allontanare la testa dal monitor.



Avvicinare la testa al monitor.



Spostare la testa verso destra.

La **Guida al posizionamento** scomparirà automaticamente quando la posizione dell'utente viene migliorata in base alle istruzioni visualizzate.

È possibile che alcuni utenti non desiderino visualizzare la **Guida al posizionamento** ogni volta che gli occhi non sono in posizione ottimale.

Per attivare o disattivare la **Guida al posizionamento** automatica, vedere *5.1.6 Impostazioni del sistema, pagina 46*

4.2 Utilizzo di Windows Control

Windows Control consente di accedere al desktop e a tutte le applicazioni del computer Windows con Gaze Interaction.

4.2.1 Tipo di Windows Control

È possibile utilizzare Windows Control in due modalità diverse:

- **Gaze Selection**

Gaze Selection è un metodo di input molto preciso e veloce che permette un accesso avanzato a Windows, ma con un'interfaccia semplice da usare. Senza clic accidentali, senza movimenti non intenzionali del puntatore del mouse. È possibile circolare rilassatamente con lo sguardo il desktop di Windows, l'applicazione del software, la pagina web o un filmato, e quando si è deciso che azione si vuole compiere, si sceglie lo strumento adatto dalla barra degli strumenti e si guarda nuovamente la zona target per eseguire la selezione.

Gaze Selection è perfetto per un accesso normale o avanzato a Windows, quando si desidera la piena accessibilità per controllare praticamente qualsiasi software di Windows, senza la necessità di decisioni e movimenti rapidi. Può essere controllato utilizzando i metodi di attivazione Gaze (pausa) oppure interruttore per controllo e velocità ancora maggiori.

- **Mouse Emulation**

Mouse emulation dà il pieno controllo del puntatore del mouse, proprio come si farebbe con un mouse fisico. È possibile fare clic sinistro, clic destro, doppio clic, usare lo zoom, scorrere e molto altro ancora. Si può sostanzialmente controllare qualsiasi software per Windows che funzioni con clic del mouse. Con un po' di pratica si può ottenere una precisione elevata come con qualsiasi altro dispositivo puntatore del mouse. Mouse Emulation è ideale per un uso di Windows da emergente (sensoriale) ad avanzato e per il software che insegna l'uso del puntamento oculare. È possibile nascondere il menù di Mouse Emulation se si vuole limitare la funzionalità o per evitare distrazioni, premendo il tasto F2 della tastiera.

Vedere <http://www.tobiidynavox.com/eyegames/> per idee su alcuni dei software e dei giochi usati con Mouse Emulation.

Per selezionare il tipo di Windows Control da utilizzare e per personalizzarlo:

- Aprire **Tobii Dynavox Gaze Interaction Settings > Windows Control**. Vedere 5.1.5 *Windows Control*, pagina 43
- Selezionare il tipo preferito di Windows Control in **Tipo di Windows Control**.

4.2.2 Avvio e disabilitazione di Windows Control

Per avviare Windows Control, fare clic con il pulsante destro del mouse sull'icona **Tobii Dynavox Gaze Interaction Settings**,



, nell'area di notifica e selezionare **Abilita Windows Control**.



Oppure

Fare doppio clic sul collegamento **Windows Control** sul desktop, . Windows Control verrà avviato immediatamente.

Per disabilitare Windows Control, fare clic con il pulsante destro del mouse sull'icona **Tobii Dynavox Gaze Interaction Settings**,



, nell'area di notifica e selezionare **Disabilita Windows Control**.

È anche possibile avviare Windows Control da o dal software di comunicazione alternativo, in cui sono state implementate le funzioni fornite dall'SDK 2 di Tobii Dynavox Eye Control.

Avvio automatico

- Aprire **Tobii Dynavox Gaze Interaction Settings > Windows Control**.
- Selezionare la casella di controllo **Avvia automaticamente Windows Control all'avvio del sistema** se si desidera che Windows Control venga avviato automaticamente all'avvio di Gaze Interaction.

4.2.3 Utilizzo di Gaze Selection

La modalità Gaze Selection di Windows Control consente agli utenti di controllare un sistema operativo Windows standard con un metodo di selezione a due passi, in modo da ridurre il rischio di clic involontari. Inoltre evita la possibilità di seguire il cursore del mouse con lo sguardo invece di controllarlo (in Gaze Selection non è presente un cursore del mouse).

1. Il primo passo consiste nel selezionare, guardandola, l'azione desiderata nella barra delle applicazioni ancorata.
2. Il secondo passo consiste nel puntare lo sguardo verso la parte dello schermo (o l'icona sullo schermo) in cui si vuole eseguire l'azione. È attiva una funzione di zoom automatico, che termina alla selezione dell'icona o all'esecuzione dell'azione.



Tutte le funzioni di Gaze Selection sono accessibili tramite tocco e mouse allo scopo di agevolare il lavoro di assistenti e badanti, che possono infatti selezionare molto più facilmente una funzione o un'azione oppure modificare le impostazioni per l'utente.

4.2.3.1 Barra delle applicazioni di Gaze Selection

Nella parte superiore della barra delle applicazioni di Gaze Selection è disponibile il visualizzatore della Finestra di Track Status, che permette di verificare che l'eye tracker riconosca gli occhi dell'utente e la sua posizione corretta davanti al dispositivo.

I pulsanti di azione nella barra delle applicazioni di Gaze Selection possono essere visualizzati in tre diversi modi, come illustrato in *Figura 4.3 Modalità della barra delle applicazioni di Gaze Selection, pagina 17*.

- **Normale (non selezionato)** - Nessun pulsante di azione risulta selezionato per Gaze Selection.
- **Selezione principale (blu/nero)** - Il pulsante di azione contrassegnato risulta selezionato e l'azione verrà eseguita, dopo lo zoom automatico, quando l'utente guarda la posizione desiderata o un'icona sullo schermo. Se il metodo di selezione è impostato su Interruttore nella finestra di dialogo Impostazioni di Gaze Selection, il pulsante di azione scelto rimarrà attivo dopo l'esecuzione dell'azione.



Con l'azione Finestra funzioni non verrà applicato nessuno zoom. Quando si seleziona Finestra funzioni con la Selezione principale, le aree e i comandi delle funzioni saranno attivi ma non visibili.

- **Selezione secondaria (blu/bianco)** - Uguale a **Selezione principale**, ma con un livello di precisione maggiore. **Selezione principale** significa che lo zoom sarà più approfondito prima dell'esecuzione dell'azione, ingrandendo di più la parte interessata dello schermo e facilitando quindi la scelta. Per attivare questa modalità, posare lo sguardo sul pulsante di azione fino a quando il colore cambia come nell'immagine seguente.



Con l'azione Finestra funzioni non verrà applicato nessuno zoom. Quando si seleziona Finestra funzioni con la Selezione secondaria, le funzioni saranno attive e le aree di ciascuna funzione risulteranno visibili all'utente.



In Windows 8 i colori della barra delle applicazioni si adatteranno alle impostazioni di Windows.



Nella Finestra funzioni non verrà applicato nessuno zoom, così come avviene con altre azioni in alcune situazioni (scorrimento, impostazioni, tastiera).



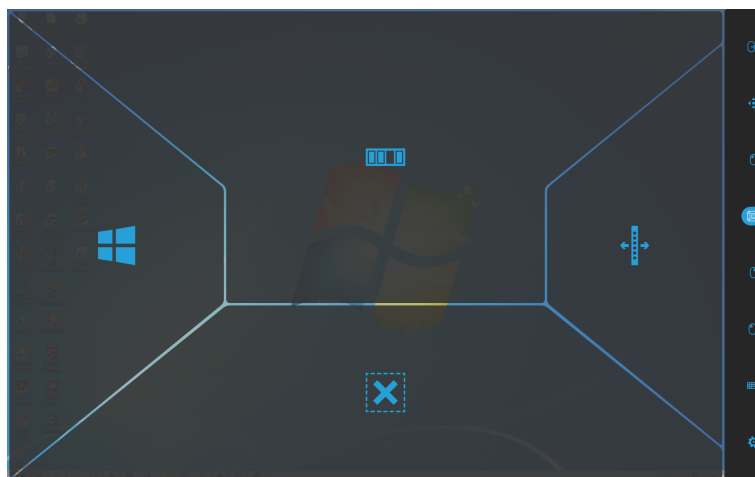
Figura 4.3 Modalità della barra delle applicazioni di Gaze Selection

4.2.3.2 Pulsanti di azione

Pulsante di azione	Azione	Descrizione
	Posiziona cursore	Azione che consente di posizionare il cursore dove si punta lo sguardo.
	Trascinamento e rilascio	Azione che esegue due "clic", di cui il primo rappresenta la posizione di partenza del trascinamento e il secondo la posizione di rilascio (per spostare oggetti o selezionare aree). - Selezionare l'azione - Guardare l'oggetto che si desidera muovere o il punto di partenza per la selezione dell'area. - Eseguire il Gaze Selection (primo clic) tramite puntamento oculare o Interruttore. - Guardare immediatamente la posizione di rilascio dell'oggetto o il punto finale per la selezione dell'area. - Eseguire il secondo "clic" tramite puntamento oculare o Interruttore.

Pulsante di azione	Azione	Descrizione
	Scorrimento	Azione che, se eseguita in una finestra adatta, consente di scorrere il contenuto della pagina con lo sguardo. - Selezionare l'azione - Guardare una zona che può essere scorsa e mantenere fisso lo sguardo; l'icona Scorrimento apparirà dove lo sguardo era puntato. - Guardare sopra l'icona per scorrere verso l'alto. - Guardare sotto l'icona per scorrere verso il basso. - Guardare a sinistra dell'icona per scorrere verso sinistra. - Guardare a destra dell'icona per scorrere verso destra. - Durante lo scorrimento, guardare nuovamente l'icona (sullo schermo e non quella della barra delle applicazioni) per alternare tra alto/basso o sinistra/destra. - Guardare verso la barra delle applicazioni di Gaze Selection (o fuori dallo schermo) per terminare lo scorrimento.  Utilizzare l'azione Scorrimento per scorrere in verticale e in orizzontale nelle app con interfaccia utente Modern e nella schermata Start di Windows nell'interfaccia utente Modern.
	Clic sinistro/Tocco	Azione che consente di eseguire un singolo clic sinistro o, per dispositivi a tocco, l'equivalente di un singolo tocco. In modalità Interruttore l'azione Clic sinistro/Tocco è quella predefinita ed è permanente (vedere 4.2.3.7.1 Azioni permanenti e clic sinistro/tocco predefinito per Interruttore, pagina 27)
	Finestra funzioni	Azione che attiva la Finestra funzioni. La Finestra funzioni viene attivata tramite la selezione principale. La Selezione secondaria consente di attivare la Finestra funzioni e di renderla visibile, unitamente alle singole funzioni ed aree, sopra qualsiasi altro elemento visualizzato per facilitare la selezione. Le singole funzioni disponibili nella Finestra funzioni sono diverse a seconda che si tratti di Windows 7 (vedere 4.2.3.3 Finestra funzioni in Windows 7, pagina 19) Windows 8 (vedere 4.2.3.4 Finestra funzioni in Windows 8, pagina 19) o di Windows 10 (vedere 4.2.3.5 Finestra funzioni in Windows 10, pagina 21).
	Clic pulsante destro del mouse	Azione che esegue un singolo clic destro.
	Doppio clic	Azione che esegue un doppio clic sinistro. In modalità Interruttore, Doppio clic è una "azione permanente" (vedere 4.2.3.7.1 Azioni permanenti e clic sinistro/tocco predefinito per Interruttore, pagina 27)
	Tastiera per puntamento oculare	Azione che consente di aprire una tastiera sullo schermo abilitata alla digitazione mediante puntamento oculare.
	Impostazioni	Azione che apre la finestra di dialogo Impostazioni Gaze Selection. Per ulteriori informazioni, vedere 5.2 Impostazioni Gaze Selection, pagina 49

4.2.3.3 Finestra funzioni in Windows 7



Quando si seleziona la Finestra funzioni con la **Selezione principale**, le funzioni saranno attive ma non visibili.

Quando si seleziona la Finestra funzioni con la **Selezione secondaria**, le funzioni saranno attive e le aree di ciascuna funzione risulteranno visibili all'utente.



Con l'azione Finestra funzioni non verrà applicato nessuno zoom.

Funzioni	Azione	Descrizione
	Cambio app	Funzione che consente di aprire la barra di Cambio app; uguale al comando ALT+TAB su una normale tastiera.
	Nascondi barra delle applicazioni	Funzione che nasconde la barra delle applicazioni per la visualizzazione a schermo intero. Per ripristinare la barra delle applicazioni, selezionare  o  a seconda del lato in cui si trova la barra delle applicazioni.
	Pulsante Windows	Funzione che richiama il menu Start di Windows.
	Sposta barra delle applicazioni	Funzione che sposta la barra delle applicazioni da destra a sinistra o viceversa.

4.2.3.4 Finestra funzioni in Windows 8

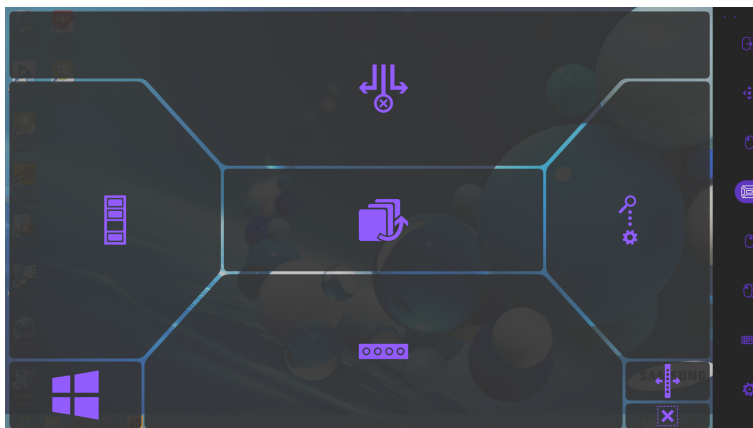
Windows 8 Gaze Selection è un nuovo metodo rivoluzionario di Gaze Interaction. Creato espressamente per l'ambiente moderno e intuitivo con supporto per il tocco dei tablet, nonché per massimizzare e ottimizzare l'esperienza di Gaze Interaction con ultrabook, laptop e PD desktop.

Pensato come soluzione di Gaze Interaction integrata per il controllo del sistema operativo, consente di gestire Windows 8 senza interagire tramite mouse o tastiera, ma utilizzando gesti di tocco emulati, tipi di clic, scorrimenti rapidi laterali, oltre ad Accessi e al blocco degli schermi divisi. Consente quindi di passare dal multitasking "Gaze-on/Senza mani" all'accesso e al controllo effettivo di tutte le applicazioni e impostazioni desktop correnti o precedenti disponibili.

Grazie a Windows 8 Gaze Selection decine di migliaia di app Windows 8 Modern per le finalità più disparate, dal sociale, al professionale, fino all'intrattenimento e all'istruzione, saranno finalmente gestibili tramite il controllo oculare.

Incentrato sulla notevole intuitività della nuova interfaccia Microsoft per dispositivi con touch screen per Windows 8, la nuova funzione Gaze Selection consente di accedere senza mani a tutte le funzionalità dei computer di ultima generazione.

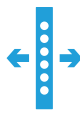
Anche se pensato appositamente per l'utilizzo senza mani, Gaze Selection velocizza l'accesso tramite interruttori, oltre a essere completamente abilitato per l'utilizzo tramite tocco e mouse nel caso di input multimodale e assistenza fornite da altre persone.



Quando si seleziona Finestra funzioni con la **Selezione principale**, le aree e i comandi delle funzioni saranno attivi ma non visibili.

Quando si seleziona la Finestra funzioni con la **Selezione secondaria**, le funzioni saranno attive e le aree di ciascuna funzione risulteranno visibili all'utente.

 Con l'azione Finestra funzioni non verrà applicato nessuno zoom.

Funzioni	Azione	Descrizione
	Cambio app	Funzione che apre la barra di Cambio app in cui tutte le app con interfaccia utente Modern in esecuzione sono visibili incluso il desktop.  In questa funzione non sarà visibile tutto il software in esecuzione nel desktop. Tale software è infatti visibile solo dal desktop.  Cambio app non verrà visualizzato se è presente solo una app aperta.  Cambio app non sarà accessibile se è disattivato nelle impostazioni del PC.
	Mostra barra dell'app	Funzione che rende visibile la barra dell'app per l'app attiva. La barra dell'app è basata sul contesto dell'app attiva, pertanto includerà azioni diverse a seconda dell'app.
	Menu Accessi	Funzione che apre il menu Accessi.
	Sposta barra delle applicazioni	Funzione che sposta la barra delle applicazioni da destra a sinistra o viceversa.

Funzioni	Azione	Descrizione
	Blocca finestra/Chiudi app	Funzione che esegue tre (3) diverse azioni. - Selezionare  per spostare e agganciare l'app attiva all'area di destinazione selezionata. - Selezionare  per spostare l'app attiva alla parte inferiore della schermata e chiudere l'app attiva. - Selezionare  per spostare e agganciare l'app attiva nella visualizzazione a schermo intero. Per ulteriori informazioni, vedere <i>4.2.3.6 Blocca finestra/Chiudi app in Windows 8.1 e Windows 10, pagina 23</i>.
	Pulsante Windows	Funzione che consente di passare dall'interfaccia utente Windows Modern e la precedente interfaccia utente app o desktop e viceversa.  In questa funzione non sarà visibile tutto il software in esecuzione nel desktop. Tale software è infatti visibile solo dal desktop.
	Nascondi barra delle applicazioni	Funzione che nasconde la barra delle applicazioni per la visualizzazione a schermo intero. Per ripristinare la barra delle applicazioni, selezionare  o  a seconda del lato in cui si trova la barra delle applicazioni.
	Torna ad app precedente	Funzione che consente di scorrere tra tutte le app dell'interfaccia utente Modern e il desktop.  In questa funzione non sarà visibile tutto il software in esecuzione nel desktop. Tale software è infatti visibile solo dal desktop.

4.2.3.5 Finestra funzioni in Windows 10

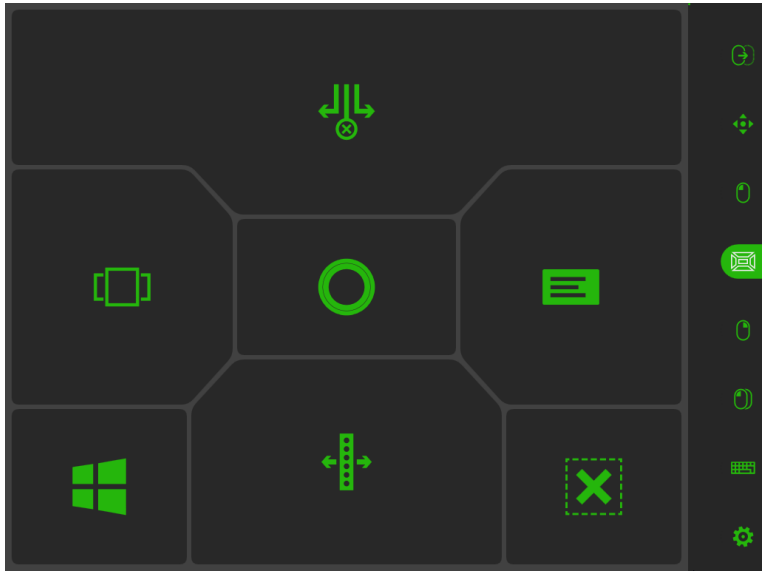
Windows 10 Gaze Selection è un nuovo metodo rivoluzionario di Gaze Interaction. Creato espressamente per l'ambiente moderno e intuitivo con supporto per il tocco dei tablet, nonché per massimizzare e ottimizzare l'esperienza di Gaze Interaction con ultrabook, laptop e PD desktop.

Pensato come soluzione di Gaze Interaction integrata per il controllo del sistema operativo, consente di gestire Windows 10 senza interagire tramite mouse o tastiera, ma utilizzando gesti di tocco emulati, tipi di clic, scorrimenti rapidi laterali, oltre ad Accessi e al blocco degli schermi divisi. Consente quindi di passare dal multitasking "Gaze-on/Senza mani" all'accesso e al controllo effettivo di tutte le applicazioni e impostazioni desktop correnti o precedenti disponibili.

Grazie a Windows 10 Gaze Selection decine di migliaia di app Windows 10 Modern per le finalità più disparate, dal sociale, al professionale, fino all'intrattenimento e all'istruzione, saranno finalmente gestibili tramite il controllo oculare.

Incentrato sulla notevole intuitività della nuova interfaccia Microsoft per dispositivi con touch screen per Windows 8, la nuova funzione Gaze Selection consente di accedere senza mani a tutte le funzionalità dei computer di ultima generazione.

Anche se pensato appositamente per l'utilizzo senza mani, Gaze Selection velocizza l'accesso tramite interruttori, oltre a essere completamente abilitato per l'utilizzo tramite tocco e mouse nel caso di input multimodale e assistenza fornite da altre persone.



Quando si seleziona Finestra funzioni con la **Selezione principale**, le aree e i comandi delle funzioni saranno attivi ma non visibili.

Quando si seleziona la Finestra funzioni con la **Selezione secondaria**, le funzioni saranno attive e le aree di ciascuna funzione risulteranno visibili all'utente.

 Con l'azione Finestra funzioni non verrà applicato nessuno zoom.

Funzioni	Azione	Descrizione
	Schermata Azioni	Funzione che apre la Schermata Azioni in cui tutte le app con interfaccia utente Modern in esecuzione sono visibili.  La Schermata Azioni non verrà visualizzata se è presente solo una app aperta.
	Cortana	Funzione che apre Cortana. Cortana è il nuovo assistente personale, che può eseguire ricerche sul web, trovare cose sul computer, tenere aggiornata l'agenda eccetera.
	Notifiche	Funzione che apre Notifiche.
	Sposta barra delle applicazioni	Funzione che sposta la barra delle applicazioni da destra a sinistra o viceversa.

Funzioni	Azione	Descrizione
	Blocca finestra/Chiudi app	Funzione che esegue tre (3) diverse azioni. - Selezionare  per spostare e agganciare l'app attiva all'area di destinazione selezionata. - Selezionare  per spostare l'app attiva alla parte inferiore della schermata e chiudere l'app attiva. - Selezionare  per spostare e agganciare l'app attiva nella visualizzazione a schermo intero. Per ulteriori informazioni, vedere <i>4.2.3.6 Blocca finestra/Chiudi app in Windows 8.1 e Windows 10</i>, pagina 23.  Questa azione è disponibile solamente se Windows viene azionato in modalità Tablet.
	Pulsante Windows	Funzione che consente di passare dall'interfaccia utente Windows Modern e la precedente interfaccia utente app o desktop e viceversa.  In questa funzione non sarà visibile tutto il software in esecuzione nel desktop. Tale software è infatti visibile solo dal desktop.
	Nascondi barra delle applicazioni	Funzione che nasconde la barra delle applicazioni per la visualizzazione a schermo intero. Per ripristinare la barra delle applicazioni, selezionare  o  a seconda del lato in cui si trova la barra delle applicazioni.

4.2.3.6 Blocca finestra/Chiudi app in Windows 8.1 e Windows 10

4.2.3.6.1 Come usare Blocca finestra/Chiudi app



Questa azione è disponibile solamente se Windows viene azionato in modalità Tablet.

Con la funzione Blocca finestra in Windows 8.0, 8.1 e 10 è possibile dividere lo schermo per eseguire contemporaneamente da due a quattro app Modern. Questa funzione è limitata alla risoluzione dello schermo del dispositivo, vedere *Tabella 4.1 Numero di app eseguibili con le risoluzioni dello schermo in Windows 8.1 e Windows 10*, pagina 23 per informazioni sul numero di app che è possibile eseguire con le risoluzioni dello schermo di Windows 8.1 e Windows 10. Le risoluzioni minime per Blocca finestra sono 1024×768 per Windows 8.1 e Windows 10 e 1366×768 per Windows 8.0.

Tabella 4.1 Numero di app eseguibili con le risoluzioni dello schermo in Windows 8.1 e Windows 10

Numero di app	Risoluzione dello schermo (pixel)
2	< 1499
3	1500 — 1999
4	>=2000



In Windows 8.0 è possibile eseguire solo due app contemporaneamente.



L'app Blocca finestra/Chiudi app consente di controllare solo le app visibili sullo schermo.



L'aspetto dell'app sarà diverso a seconda del numero di app bloccate contemporaneamente.

Per bloccare le app:

1. Selezionare l'azione  (Finestra funzioni) della barra delle applicazioni.
2. Selezionare una delle seguenti azioni:
 - Selezionare  per spostare e agganciare l'app attiva all'area di destinazione selezionata.
 - Selezionare  per spostare l'app attiva alla parte inferiore della schermata e chiudere l'app attiva.
 - Selezionare  per spostare e agganciare l'app attiva nella visualizzazione a schermo intero.

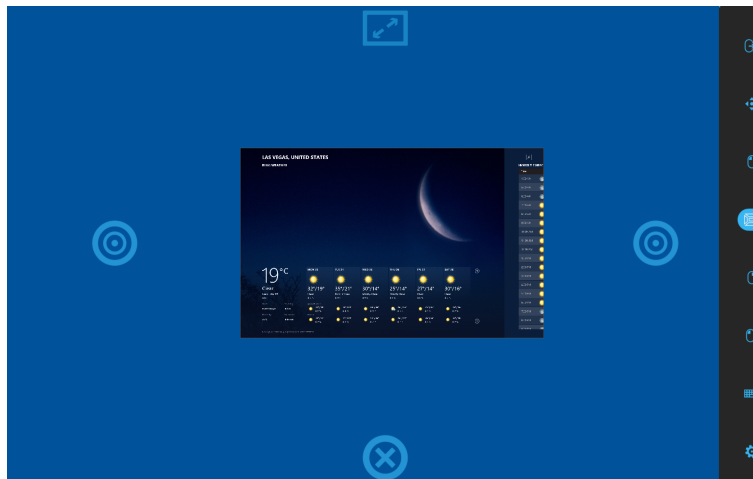


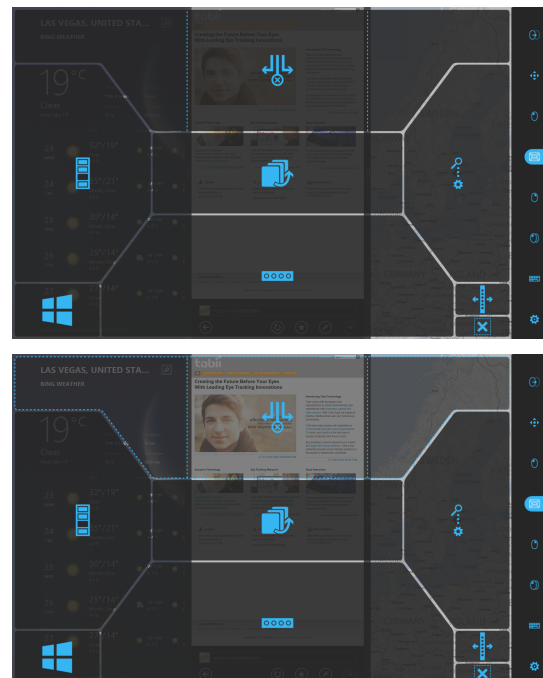
Figura 4.4 Panoramica

Per spostare e chiudere le app:

Ad esempio: Se un'app è bloccata al centro, selezionare:

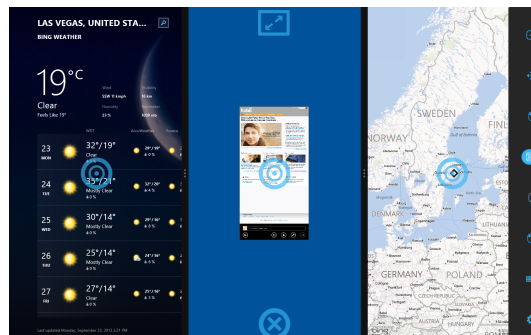
1. La funzione 

2. Selezionare l'area centrale.



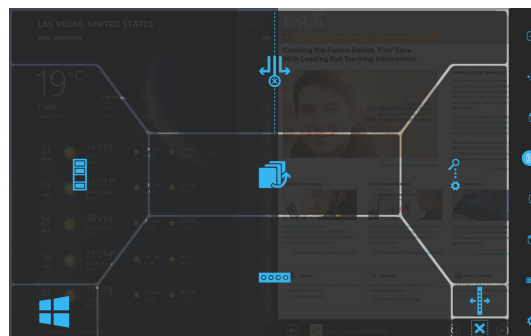
3. Selezionare:

- Selezionare per spostare l'app nella visualizzazione (Schermo intero). 
- Selezionare una delle destinazioni  per spostare l'app nella nuova area di destinazione.
- Per chiudere l'app, trascinarla sull'icona  (Chiudi) nella parte inferiore centrale della schermata.



Ad esempio: Se un'app è bloccata a sinistra o a destra, selezionare:

1. La funzione

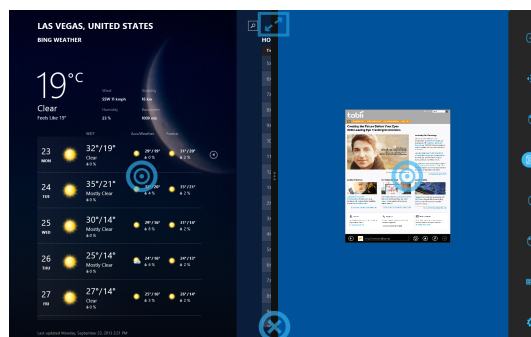


2. Selezionare l'area a sinistra o a destra.



3. Selezionare:

- Selezionare per spostare l'app nella visualizzazione (Schermo intero). 
- Selezionare una delle destinazioni  per spostare l'app nella nuova area di destinazione.
- Per chiudere l'app, trascinarla sull'icona  (Chiudi) nella parte inferiore centrale della schermata.



4.2.3.6.2 Per bloccare più app:

Per poter bloccare più di due app sullo schermo, è necessario utilizzare l'azione  (Trascinamento e rilascio) della barra delle applicazioni. Per ulteriori informazioni sul numero di app visualizzabili contemporaneamente sullo schermo, vedere *Tabella*

4.1 Numero di app eseguibili con le risoluzioni dello schermo in Windows 8.1 e Windows 10, pagina 23. Con  (Trascinamento e rilascio) è inoltre possibile personalizzare la larghezza di ogni area di blocco.

1. Avviare un'app dalla schermata di avvio dell'interfaccia utente Modern oppure da Cambio app/App recenti (Windows 8.0 o 8.1) oppure Schermata Azioni (Windows 10). L'app verrà posizionata automaticamente al centro. Vedere *Figura 4.5 Terza app selezionata*, pagina 26.

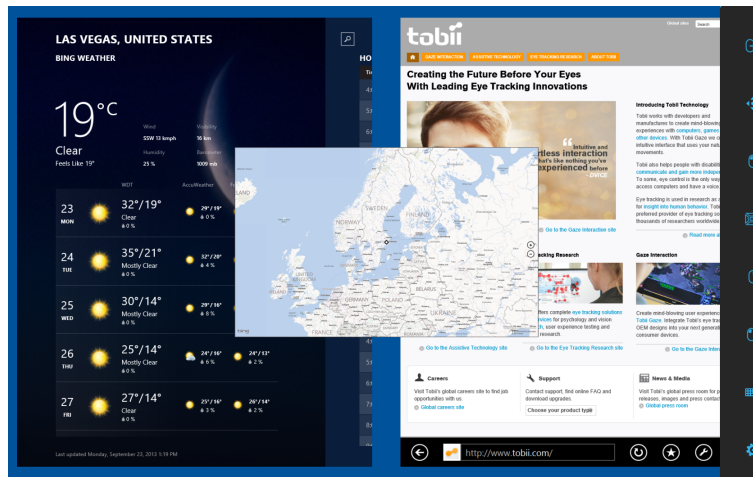


Figura 4.5 Terza app selezionata

2. Selezionare l'azione  (Trascinamento e rilascio) della barra delle applicazioni.
3. Trascinare e rilasciare l'app nel punto desiderato

- A destra: selezionare l'app con l'azione  (Trascinamento e rilascio) della barra delle applicazioni. Rilasciarla sul lato destro della schermata per posizionarla nella destinazione di destra. Vedere *Figura 4.6 Blocca a destra*, pagina 26
- A sinistra: selezionare l'app con l'azione  (Trascinamento e rilascio) della barra delle applicazioni. Rilasciarla sul lato sinistro della schermata per posizionarla nella destinazione di sinistra. Vedere *Figura 4.7 Blocca a sinistra*, pagina 27

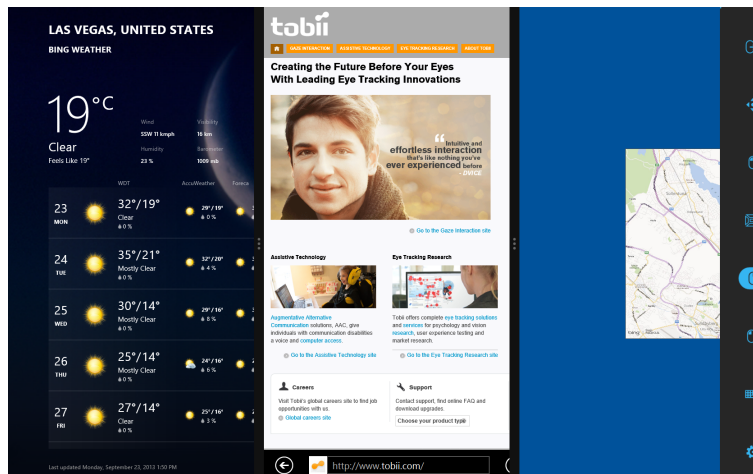


Figura 4.6 Blocca a destra

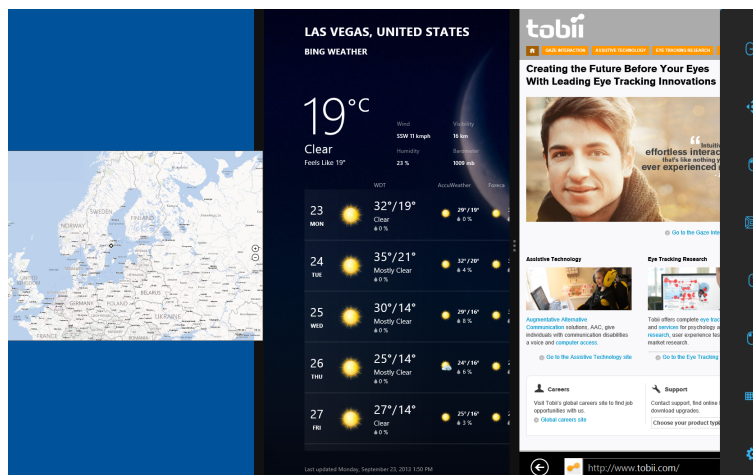


Figura 4.7 Blocca a sinistra

4.2.3.7 Metodi di selezione: Puntamento oculare e Interruttore

Sono disponibili due metodi per eseguire l'azione scelta. Il metodo scelto è impostato all'interno della finestra di dialogo Impostazioni di Gaze Selection; vedere *5.2 Impostazioni Gaze Selection, pagina 49*.

Prima di eseguire la selezione scegliere l'azione da eseguire dalla barra delle applicazioni. Posare lo sguardo sull'azione fino a quando viene evidenziata come "Selezione primaria" o "Selezione secondaria".

- **Puntamento oculare** - Per eseguire l'azione scelta, puntare lo sguardo verso la parte (o icona) sullo schermo in cui si desidera eseguire l'azione. È attiva una funzione di zoom automatico, che termina alla selezione dell'icona o all'esecuzione dell'azione.
- **Interruttore** - Prevede due diverse modalità di esecuzione.
 - **Attivazione singola dell'interruttore** - La funzione di zoom verrà applicata in modo analogo al metodo Puntamento oculare e in base alle impostazioni specificate nella finestra di dialogo Impostazioni di Gaze Selection; vedere *5.2 Impostazioni Gaze Selection, pagina 49*.
 - **Attivazione continua dell'interruttore** - La funzione di zoom continua ad agire fino a quando l'interruttore non viene rilasciato/disattivato.



Con l'azione Finestra funzioni non verrà applicato nessuno zoom.



Utilizzando il metodo di puntamento oculare, dopo lo svolgimento di un'azione, è necessario tornare a guardare la barra delle applicazioni per scegliere una nuova azione, anche se si tratta di ripeterne una appena utilizzata.



Quando la precisione è impostata su zero in Impostazioni Gaze Selection lo zoom non viene applicato. Per ulteriori informazioni, vedere *5.2 Impostazioni Gaze Selection, pagina 49*.

4.2.3.7.1 Azioni permanenti e clic sinistro/tocco predefinito per Interruttore

Con il metodo Interruttore vengono utilizzate le cosiddette azioni permanenti. Se un'azione diventa permanente, è necessario spostare lo sguardo sulla barra delle applicazioni solo se si desidera cambiare azione e non se si desidera ripetere la stessa azione.

Con il metodo Interruttore l'azione Clic sinistro/Tocco è permanente per default. Ciò significa che Clic sinistro/Tocco sarà sempre attivo e verrà sempre attivato in seguito all'attivazione dell'interruttore se non si seleziona un'altra azione. Se invece si seleziona un'altra azione, risulterà attivo solo una volta (per una selezione). Gaze Selection verrà quindi reimpostato automaticamente su Clic sinistro/Tocco per le selezioni successive.

L'unica eccezione è costituita dall'azione Doppio clic; quando viene selezionata in modalità Interruttore diventa anch'essa permanente, ovvero rimane selezionata finché non si seleziona un'altra azione, in seguito alla quale verrà reimpostata l'azione Clic sinistro/Tocco.

Può quindi rivelarsi utile quando si seleziona una sola volta l'azione Clic sinistro/Tocco dopo aver attivato l'interruttore per navigare rapidamente o continuativamente in Internet e quindi si seleziona ripetutamente un elemento desiderato senza dover scegliere di nuovo l'azione Clic sinistro/Tocco.

4.2.3.7.2 Attivazione di un'azione con un pulsante della tastiera anziché un interruttore



Se si seleziona il pulsante F12 della tastiera, su una tastiera collegata verrà attivata una selezione di azione, che potrà essere utilizzata in modo analogo a un interruttore collegato. Per ulteriori informazioni sugli interruttori, vedere 4.2.3.7 Metodi di selezione: Puntamento oculare e Interruttore, pagina 27.

4.2.3.8 Tastiera per puntamento oculare

Selezionando l'apposito pulsante della barra delle applicazioni, verrà visualizzata una tastiera sullo schermo, la tastiera per puntamento oculare, che verrà posizionata in alto o in basso nella schermata a seconda delle preferenze dell'utente.

La tastiera può essere posizionata sullo schermo in due diversi modi selezionando le opzioni Principale e Secondaria dell'attività tastiera:

- Con l'opzione **Principale**:

- Viene attivata la selezione principale dell'attività tastiera.
- Una volta scelto dove scrivere, la tastiera verrà visualizzata sul lato opposto.
Se si desidera scrivere nella parte inferiore della schermata, la tastiera verrà posizionata nella parte superiore e viceversa.



Se si utilizza la funzione di selezione con clic automatico, la tastiera verrà posizionata nel punto opposto a quello attivato con il clic automatico. Se si utilizza un sensore, l'utente deve prima puntare con lo sguardo al punto in cui digitare e quindi premere il sensore per inserire la tastiera nella posizione opposta.

- Con l'opzione **Secondaria**:

- La tastiera verrà posizionata automaticamente nella parte inferiore della schermata.

Unitamente alla tastiera per puntamento oculare, verrà visualizzata anche la barra delle applicazioni della tastiera. Per ulteriori informazioni, vedere 4.2.3.8.1 Barra delle applicazioni della tastiera, pagina 29.

La tastiera per puntamento oculare è costituita da quattro pagine visualizzate a rotazione. Per spostarsi tra le diverse pagine, l'utente deve selezionare i pulsanti di avanzamento visualizzati all'estrema sinistra e all'estrema destra di tutte le pagine della tastiera per puntamento oculare.



Il tasto della tastiera osservato dall'utente è contraddistinto da una cornice chiara che circonda il carattere o la funzione sul tasto.

Le quattro pagine della tastiera sono le seguenti:

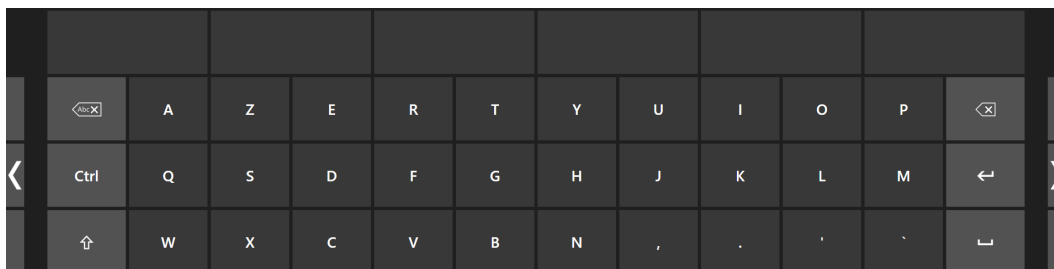


Figura 4.8 Pagina di avvio di default

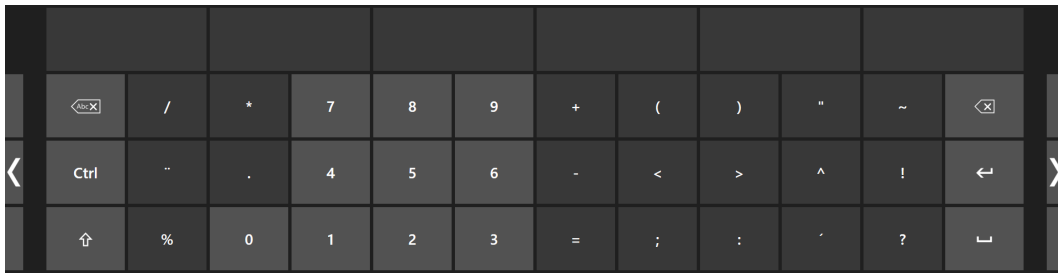


Figura 4.9 Prima pagina verso destra

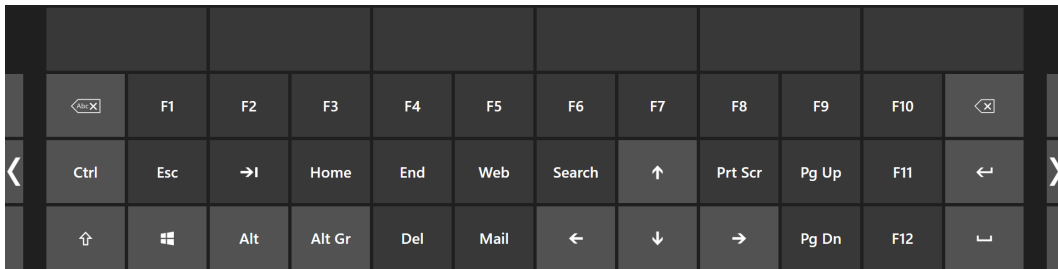


Figura 4.10 Seconda pagina verso destra o verso sinistra



Figura 4.11 Prima pagina verso sinistra



I tasti MAIUSC, CTRL, ALT, WIN e ALT GR diventano permanenti una volta selezionati. Questo significa che rimangono selezionati finché l'utente non seleziona un altro tasto della tastiera. Rimangono inoltre permanenti anche se il tasto selezionato successivamente è dello stesso tipo.



Per scrivere una lettera con un accento:

1. Selezionare l'accento
2. Selezionare il carattere
3. Il carattere verrà visualizzato con l'accento scelto.



La posizione dei tasti numerici sulla tastiera è analoga a quella di un tastierino numerico. Questi tasti possono inoltre essere utilizzati in combinazione con il tasto ALT per scrivere caratteri ASCII.

1. Selezionare il tasto ALT
2. Selezionare la combinazione di numeri per il carattere ASCII
3. Selezionare il tasto ALT
4. Verrà visualizzato il carattere ASCII.

4.2.3.8.1 Barra delle applicazioni della tastiera

Nella parte superiore della barra delle applicazioni della tastiera è presente una finestra di Track Status analoga a quella presente nella barra delle applicazioni di Gaze Selection, che permette di verificare che l'eye tracker riconosca gli occhi dell'utente e la sua posizione corretta davanti al dispositivo.

I pulsanti di azione nella barra delle applicazioni della tastiera possono essere visualizzati in tre diversi modi, come illustrato in *Figura 4.12 Modalità della barra delle applicazioni della tastiera, pagina 30*.

- **Normale (non selezionato)** - Nessun pulsante di azione risulta selezionato per Gaze Selection.
- **Selezione principale (blu/nero)** - Il pulsante di azione contrassegnato risulta selezionato e l'azione verrà eseguita, dopo lo zoom automatico, quando l'utente guarda la posizione desiderata o un'icona sullo schermo. Se il metodo di selezione è impostato su Interruttore nella finestra di dialogo Impostazioni di Gaze Selection, il pulsante di azione scelto rimarrà attivo dopo l'esecuzione dell'azione.
- **Selezione secondaria (blu/bianco)** - Uguale a **Selezione principale**, ma con un livello di precisione maggiore. **Selezione principale** significa che lo zoom sarà più approfondito prima dell'esecuzione dell'azione, ingrandendo di più la parte interessata dello schermo e facilitando quindi la scelta. Per attivare questa modalità, posare lo sguardo sul pulsante di azione fino a quando il colore cambia come nell'immagine seguente.



Disponibile solo per la funzione Clic pulsante sinistro del mouse



In Windows 8 i colori della barra delle applicazioni della tastiera si adatteranno alle impostazioni di Windows.

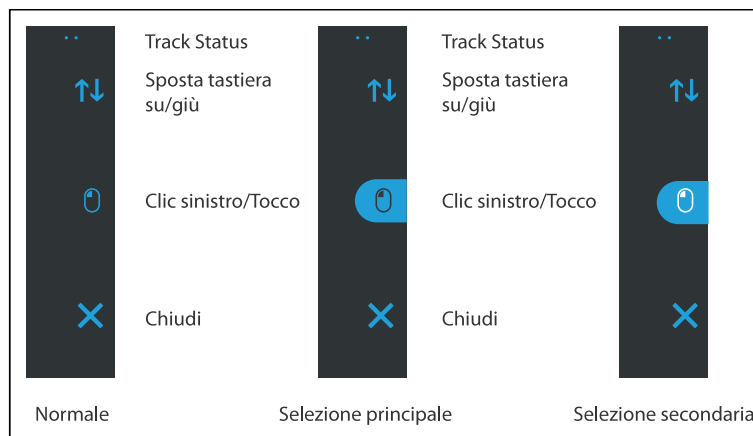


Figura 4.12 Modalità della barra delle applicazioni della tastiera

4.2.3.8.2 Pulsanti di azione per la barra delle applicazioni della tastiera

Pulsante di azione	Azione	Descrizione
↑↓	Sposta tastiera su/giù	Azione che sposta la tastiera nella parte superiore o inferiore della schermata.  Per attivare la funzione, è necessario aver attivato l'opzione Secondaria.
	Clic sinistro/Tocco	Azione che consente di eseguire un singolo clic sinistro o, per dispositivi a tocco, l'equivalente di un singolo tocco.
×	Chiudi	Azione che consente di chiudere la tastiera.

4.2.3.8.3 Scrittura facilitata parole

Il motore della scrittura facilitata parole utilizzato in Gaze Selection è di Swiftkey e viene comunemente utilizzato in tablet e smartphone. SwiftKey utilizza diverse tecnologie di intelligenza artificiale per prevedere la parola successiva che l'utente intende

digitare. SwiftKey apprende dal testo che l'utente ha scritto in precedenza e visualizza suggerimenti basati sul testo immesso e sul testo appreso. La lingua della funzione Scrittura facilitata parole cambierà in base all'impostazione di Lingua tastiera.

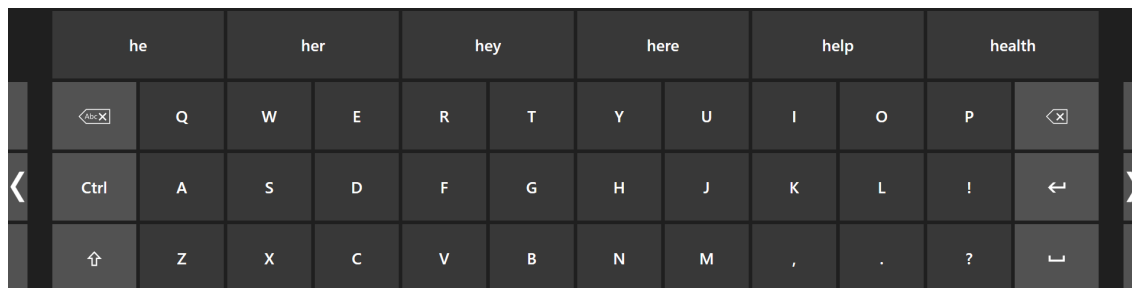


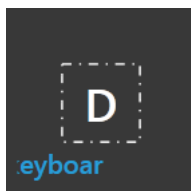
Figura 4.13 Tastiera con funzione Scrittura facilitata parole attivata

Quando la funzione Scrittura facilitata parole è attivata (vedere *5.2 Impostazioni Gaze Selection, pagina 49* per ulteriori informazioni su come attivarla/disattivarla), sopra la tastiera vengono visualizzate sei caselle. Nella casella all'estrema sinistra è visualizzata la parola più probabile, mentre le cinque caselle rimanenti contengono ciascuna una parola prevista. Per selezionare una parola prevista, è sufficiente selezionare una casella contenente la parola corretta. Se la parola desiderata non è presente, continuare a digitare caratteri finché non viene visualizzata la parola desiderata.



Se si utilizza la funzione Scrittura facilitata parole e si desidera digitare una parola che contiene un accento, come caffè, è spesso preferibile lasciare che sia la funzione a gestire l'accento. Digitando "caffè" si otterrà come suggerimento la parola "caffè".

Se infatti si digita manualmente l'accento con la funzione Scrittura facilitata parole, i pulsanti dei suggerimenti potrebbero risultare anomali, tuttavia il risultato dovrebbe essere corretto nel documento in cui si digita.



Durante la digitazione gli ultimi 5-10 caratteri verranno visualizzati in blu sul tasto indicato/evidenziato. Per ulteriori informazioni, vedere *5.2 Impostazioni Gaze Selection, pagina 49*. Questa funzione aiuta l'utente a individuare facilmente errori di battitura e consente di evitare di osservare continuamente il punto di inserimento del testo, aumentando di fatto la velocità di digitazione.

4.2.3.9 Gaze Selection in combinazione con tastiere regionali

È possibile utilizzare Gaze Selection insieme ad altre applicazioni a controllo oculare. Le regioni abilitate al comando oculare di altre applicazioni sono attive purché non ci siano azioni attive nella barra delle applicazioni di Gaze Selection. Se si utilizza Gaze Selection con l'interruttore, i pulsanti di azione risulteranno permanenti; per deselezionare un'azione, guardarla nuovamente per un istante.

4.2.4 Utilizzo di Mouse Emulation

La modalità Mouse Emulation permette all'utente di emulare e controllare un normale puntatore del mouse sullo schermo.

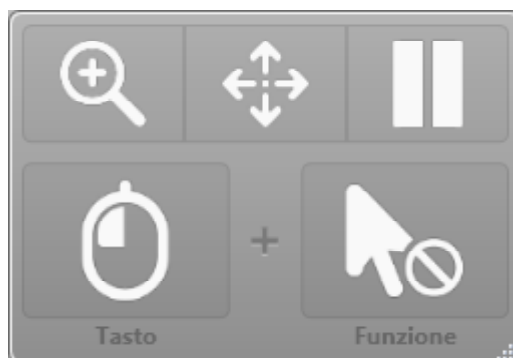
Per configurare Mouse Emulation, passare a Tobii Dynavox Gaze Interaction Settings. Per ulteriori informazioni, vedere *5.1.5.2.2 Mouse Emulation, pagina 44*

4.2.4.1 Posizionamento del menu Mouse Emulation

Il menu può essere posizionato ovunque sul desktop o ancorato lungo i bordi dello schermo. Per ancorare il menu Mouse



Emulation, trascinarlo sul bordo dello schermo. A tale scopo, è anche possibile premere e trascinare l'icona Muovi. Quando il menu è ancorato, è necessario puntare lo sguardo fuori dallo schermo per far apparire le voci del menu Mouse Emulation.



Il menu Mouse Emulation potrebbe non funzionare se è ancorato sullo stesso lato del menu di sistema fuori schermo (per informazioni vedere 4.3 Sospendi/Riprendi Gaze Interaction, pagina 34).

4.2.4.2 Selezione tramite clic con Windows Control in modalità Mouse Emulation

Selezionare il tipo di clic del mouse da eseguire dall'elenco a discesa **Pulsante** nel menu Mouse Emulation.



Clic destro simula un clic destro del mouse.



Clic sinistro simula un clic sinistro del mouse.

4.2.4.3 Ingrandimento con Windows Control in modalità Mouse Emulation

Per usare l'ingrandimento, selezionare l'icona di ingrandimento, , nel menu Mouse Emulation.

Se si desidera fare clic con l'ingrandimento:

1. Selezionare l'ingrandimento.
2. Selezionare le altre opzioni come di consueto. Le opzioni verranno modificate e rifletteranno lo stato di ingrandimento.



Zoom clic destro



Zoom clic sinistro

4.2.4.4 Selezione delle funzioni di Mouse Emulation

È possibile impostare diverse funzioni per fare clic:



Cursore del mouse



Nessun movimento del cursore sullo schermo



Clic singolo



Doppio clic



Trascinamento e rilascio

4.2.4.5 Sospensione di Windows Control in modalità Mouse Emulation

Per sospendere Windows Control, selezionare l'icona Pausa nel menu di Windows Control.



Pausa



È possibile sospendere Gaze Interaction guardando il logo Tobii che si trova in basso al centro di PCEye Mini, e quindi selezionando tramite Gaze Interaction l'icona di pausa che appare.

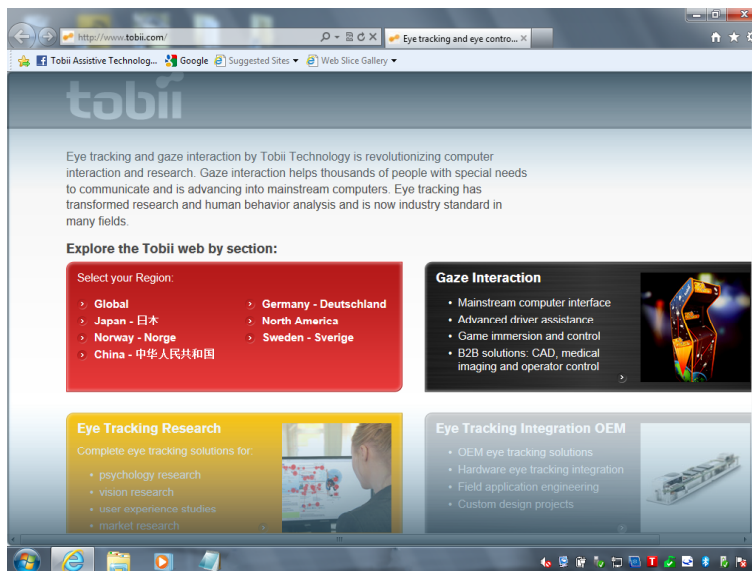
Per ulteriori informazioni, vedere 5.1.6.1 *Menu di sistema fuori schermo*, pagina 46

4.2.4.6 Scorrimento con Windows Control in modalità Mouse Emulation

I pulsanti di scorrimento appaiono automaticamente nell'angolo superiore destro di ogni oggetto in cui è possibile utilizzare la funzionalità di scorrimento. I pulsanti appariranno solo nella finestra attiva. Per attivare lo scorrimento, selezionare l'icona  o

. Per disattivare la visualizzazione delle icone, è possibile utilizzare l'icona  per nasconderle.

Quando la modalità di scorrimento è attivata, si vede un'ombra sfumata sulla finestra da scorrere.



Per scorrere, guardare nella direzione di scorrimento desiderata.

Per alternare tra lo scorrimento sinistra/destra e lo scorrimento su/giù, selezionare l'icona  o  relativa alla direzione desiderata.

La funzionalità di scorrimento può essere disattivata in

Tobii Dynavox Gaze Interaction Settings > Windows Control > Mouse Emulation > Disattiva la funzionalità di scorrimento automatico.

4.3 Sospendi/Riprendi Gaze Interaction

È possibile sospendere/riprendere Gaze Interaction.

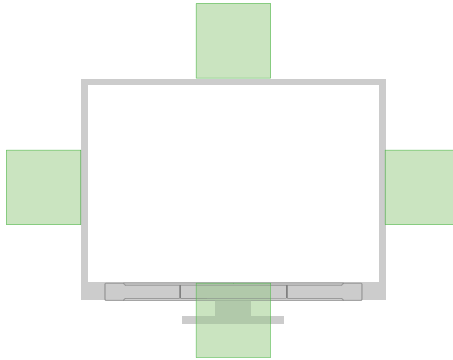


Figura 4.14 Area di sistema fuori schermo

Per sospendere Gaze Interaction:

1. Assicurarsi che il menu di sistema fuori schermo **Sospendi/Riprendi** sia attivato. Vedere *5.1.6.1 Menu di sistema fuori schermo, pagina 46*
2. Osservare l'area in cui il menu di sistema fuori schermo è configurato per essere il dispositivo PCEye Mini. Vedere *Figura 4.14 Area di sistema fuori schermo, pagina 34*
Per informazioni e per sapere come configurare il menu di sistema fuori schermo, vedere *5.1.6.1 Menu di sistema fuori schermo, pagina 46*.

3. Selezionando, tramite Gaze Interaction, l'icona di pausa  che appare.



Il menu Mouse Emulation potrebbe non funzionare se è ancorato sullo stesso lato del menu di sistema fuori schermo (per informazioni vedere *5.1.5.2.2 Mouse Emulation, pagina 44*).

5 Impostazioni

5.1 Gaze Interaction Settings

5.1.1 Accesso a Gaze Interaction Settings

Gaze Interaction Settings è un programma per l'accesso rapido e facile a funzioni di controllo, quali Track Status, Calibratura e impostazioni comuni.

Avviare **Gaze Interaction Settings** per Windows 7 in uno dei modi seguenti:

- Passare a **menu Start > Tutti i programmi > Tobii Dynavox > Gaze Interaction > Tobii Dynavox Gaze Interaction Settings**.
- Fare doppio clic sull'icona **Tobii Dynavox Gaze Interaction Settings**, , nell'area di notifica o sul collegamento, , sul desktop (se ne è stato creato uno).
- Fare clic con il pulsante destro del mouse (per il touch screen tenere il dito sull'icona) sull'icona **Tobii Dynavox Gaze Interaction Settings**, , nell'area di notifica, quindi selezionare **Impostazioni**.

Avviare **Gaze Interaction Settings** in uno dei modi seguenti:

- Passare al **menu Start > Tobii Dynavox**.
- Fare doppio clic sull'icona **Gaze Interaction Settings**, , nell'area di notifica o sul collegamento, , sul desktop (se ne è stato creato uno).
- Fare clic con il pulsante destro del mouse (per il touch screen tenere il dito sull'icona) sull'icona **Gaze Interaction Settings**, , nell'area di notifica, quindi selezionare **Impostazioni**.



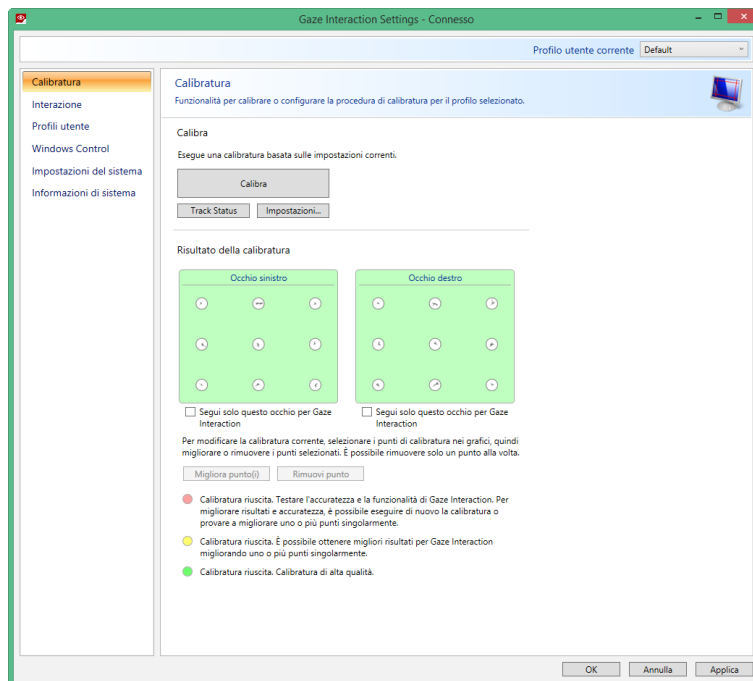
- Attraverso il software di comunicazione installato nel dispositivo.

Nell'elenco a sinistra in **Gaze Interaction Settings**, selezionare le opzioni da modificare. Le opzioni disponibili appaiono nell'elenco a destra.

Fare clic su **OK** per salvare le modifiche. Verrà chiuso anche Gaze Interaction Settings.

Fare clic su **Annulla** per annullare le modifiche. Verrà chiuso anche Gaze Interaction Settings.

Fare clic su **Applica** per salvare le modifiche. Gaze Interaction Settings rimarrà aperto.



Ovunque sia presente questa icona,



viene visualizzata una finestra informativa contenente ulteriori informazioni sulla funzionalità.

5.1.2 Calibratura

In questa sezione verrà descritto come eseguire la calibratura di un singolo per ottenere prestazioni ottimali di Gaze Interaction con il dispositivo PCEye Mini.

5.1.2.1 Avvio della calibratura

È possibile avviare la calibratura in uno dei seguenti modi:

- Aprire **Gaze Interaction Settings > Gaze Interaction** e selezionare il pulsante **Avvia calibratura**.
- Fare clic con il pulsante destro del mouse (per il touch screen tenere il dito sull'icona) sull'icona **Gaze Interaction Settings**,

 nell'area di notifica, quindi selezionare **Inizia la calibratura**.



Area di comunicazione

- Attraverso il software di comunicazione installato nel dispositivo.

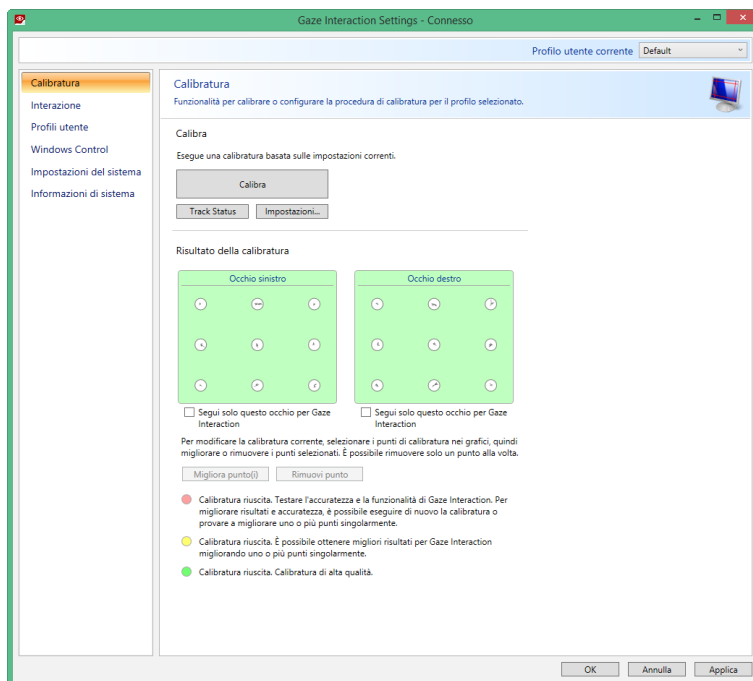
5.1.2.2 Interruzione della calibratura

Interrompere la calibratura in uno dei seguenti modi:

- Premere **ESC**.
- Fare clic con il pulsante sinistro del mouse sullo schermo.
- Toccare lo schermo (su un dispositivo touch screen).

5.1.2.3 Personalizzazione dell'occhio attivo

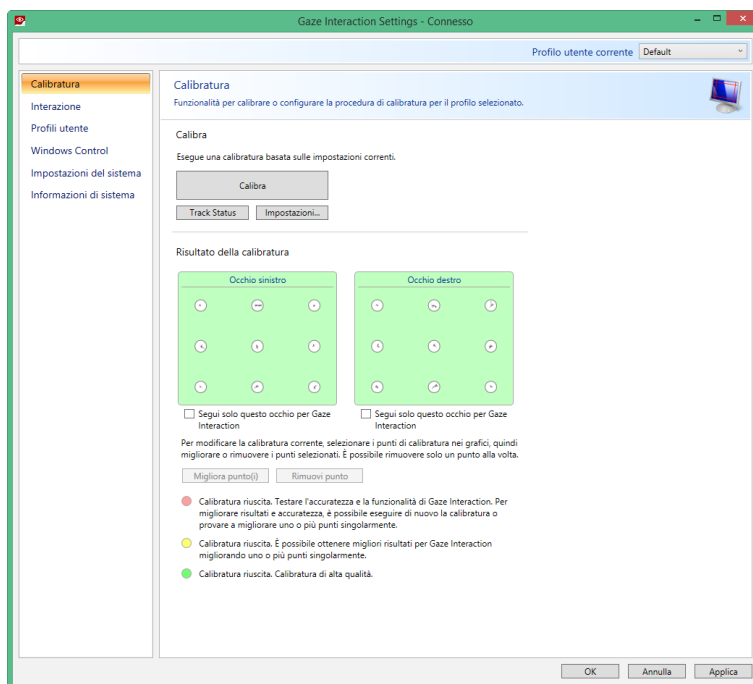
In base a determinate condizioni o disabilità, è possibile che solo un occhio sia effettivamente utilizzabile con Gaze Interaction. In tal caso e se si conosce l'occhio più funzionale, è possibile selezionare l'occhio che verrà seguito per Gaze Interaction.



Per selezionare l'occhio che verrà seguito dall'eye tracker, eseguire le seguenti operazioni:

1. Aprire **Gaze Interaction Settings > Calibratura**.
2. Selezionare la casella di controllo **Segui solo questo occhio per Gaze Interaction** sotto la casella dei risultati della calibratura dell'occhio sinistro o destro.

5.1.2.4 Miglioramento dei punti di calibratura



Dopo la calibratura può essere necessario migliorare uno o più punti.

Per capire meglio la qualità della calibratura, esiste uno schema a colori.



Tutti i tre stati a colori indicano una calibratura **riuscita**.

- Se il colore di sfondo dei risultati di calibratura è rosso, la calibratura è riuscita, ma di qualità relativamente bassa. Per ottenere risultati migliori con Gaze Interaction, è possibile migliorare uno o più punti singolarmente oppure eseguire una ricalibratura completa.



Il miglioramento anche di un solo punto di calibratura può migliorare significativamente la calibratura.

- Se il colore di sfondo dei risultati di calibratura è giallo, la calibratura è riuscita e di qualità accettabile. Per ottenere risultati migliori con Gaze Interaction, è possibile migliorare uno o più punti singolarmente.
- Se il colore di sfondo dei risultati di calibratura è verde, la calibratura è riuscita e di alta qualità.



Tenere presente che, a prescindere dalla qualità della calibratura ottenuta, è comunque possibile selezionare **OK** o **Applica** e iniziare a utilizzare Gaze Interaction. L'accuratezza e la funzionalità di Gaze Interaction dipendono dalla qualità dei risultati della calibratura. Cercare quindi di ottenere la miglior calibratura possibile.

Tenere presente che alla fine conta l'esperienza personale.

Più le linee all'interno del punto di calibratura sono vicine al punto all'interno del cerchio del punto di calibratura, migliore è la ca-

librazione di quel punto, . È possibile scegliere i punti da migliorare e ricalibrare solamente quei punti.

Per migliorare uno o più punti di calibratura, eseguire le seguenti operazioni:

1. Aprire **Gaze Interaction Settings > Calibratura**.
2. Selezionare i punti da migliorare in **Risultato della calibratura**.
3. Selezionare il pulsante **Migliora punto(i)** per avviare una calibratura per il punto o i punti selezionati.

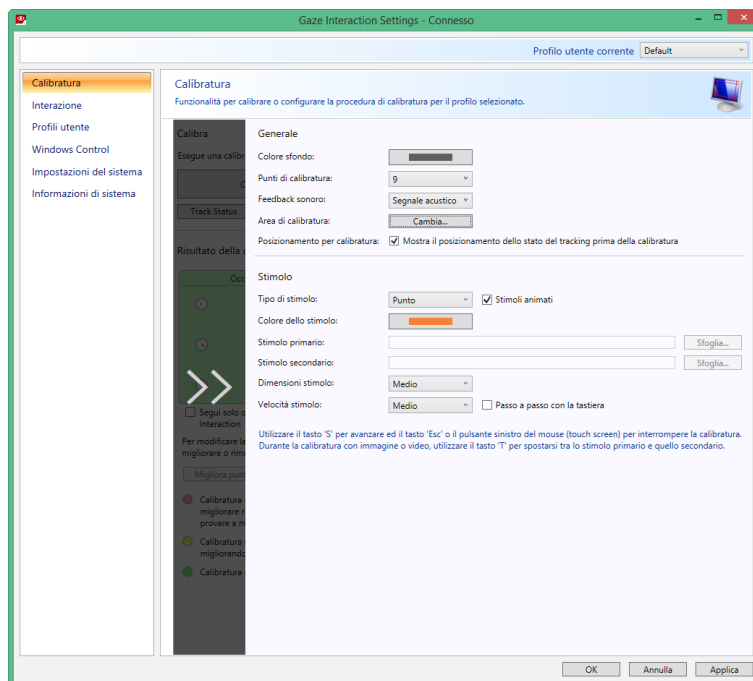
5.1.2.5 Rimozione dei punti di calibratura

Se dopo la calibratura è presente un punto che è costantemente di cattiva qualità (le linee verdi sono sparse attorno ed esterne rispetto al cerchio del punto di calibratura), è possibile rimuovere completamente quel punto dalla calibratura; ciò *potrebbe* migliorare la calibratura degli altri punti. Tenere presente che se si rimuove un punto, la corrispondente area dello schermo risulterà non calibrata e Gaze Interaction non funzionerà correttamente.

Per rimuovere uno o più punti di calibratura, eseguire le seguenti operazioni:

1. Aprire **Gaze Interaction Settings > Calibratura**.
2. Selezionare i punti da rimuovere in **Risultato della calibratura**.
3. Selezionare il pulsante **Rimuovi punto**.

5.1.2.6 Personalizzazione della calibratura



Per personalizzare la calibratura, eseguire le seguenti operazioni:

1. Aprire **Gaze Interaction Settings > Calibratura**.
2. Selezionare il pulsante **Impostazioni**

Impostazioni generali

3. Selezionare lo sfondo della calibratura facendo clic sul pulsante del colore di sfondo e selezionare il colore desiderato.
4. Specificare il numero di punti in base a cui eseguire la calibratura dall'elenco a discesa **Punti di calibratura**. Più il numero di punti è elevato, più la calibratura sarà accurata.
5. Scegliere se attivare o meno il feedback sonoro dall'elenco a discesa **Feedback sonoro**.

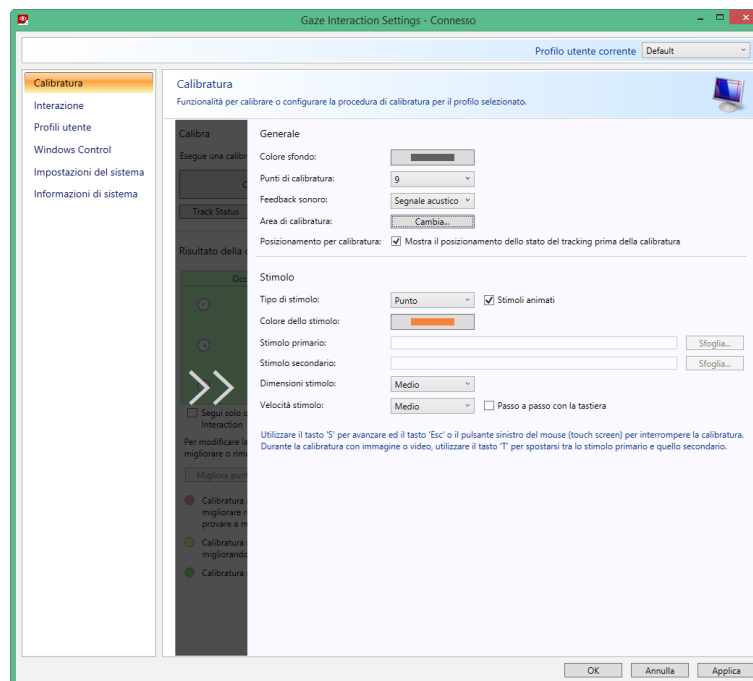
Stimolo

6. Selezionare il tipo di stimolo dall'elenco a discesa **Tipo di stimolo**. Sono disponibili tre tipi di stimolo, ognuno con opzioni di personalizzazione diverse:
 - **Punto:**
 - Selezionare il colore del punto facendo clic sul pulsante **Colore dello stimolo**.
 - Selezionare le dimensioni del punto scegliendole dall'elenco a discesa **Dimensioni stimolo**.
 - Selezionare la velocità del punto scegliendola dall'elenco a discesa **Velocità stimolo**.
 - **Immagine:**
 - Selezionare lo stimolo primario facendo clic su **Sfoglia** e selezionando un'immagine.
 - Selezionare lo stimolo secondario facendo clic su **Sfoglia** e selezionando un'immagine.
 - Selezionare le dimensioni dell'immagine scegliendole dall'elenco a discesa **Dimensioni stimolo**.
 - Selezionare la velocità dell'immagine scegliendola dall'elenco a discesa **Velocità stimolo**.
 - **Video:**
 - Selezionare lo stimolo primario facendo clic su **Sfoglia** e selezionando un video.
 - Selezionare le dimensioni del video scegliendole dall'elenco a discesa **Dimensioni stimolo**.
 - Selezionare la velocità del video scegliendola dall'elenco a discesa **Velocità stimolo**.

7. Selezionare la casella di controllo **Stimoli animati** se si desidera che gli stimoli siano animati, anziché statici.
8. Se si desidera controllare la calibratura, ad esempio decidere quando spostare lo stimolo di calibratura con la tastiera, selezionare la casella di controllo **Passo a passo con la tastiera**.
 - Durante **Passo a passo con la tastiera**, utilizzare il tasto "S" per muovere lo stimolo di calibratura, e il tasto "ESC", il pulsante sinistro del mouse o uno sfioramento del touch screen per interrompere la calibratura. Durante la calibratura di video o immagini, utilizzare il tasto "T" per passare dall'immagine stimolo primario a quella stimolo secondario.

Per tornare indietro dalla diapositiva nei menu, è sufficiente selezionare le frecce nelle aree visualizzate in grigio.

5.1.2.7 Personalizzazione dell'area di calibratura

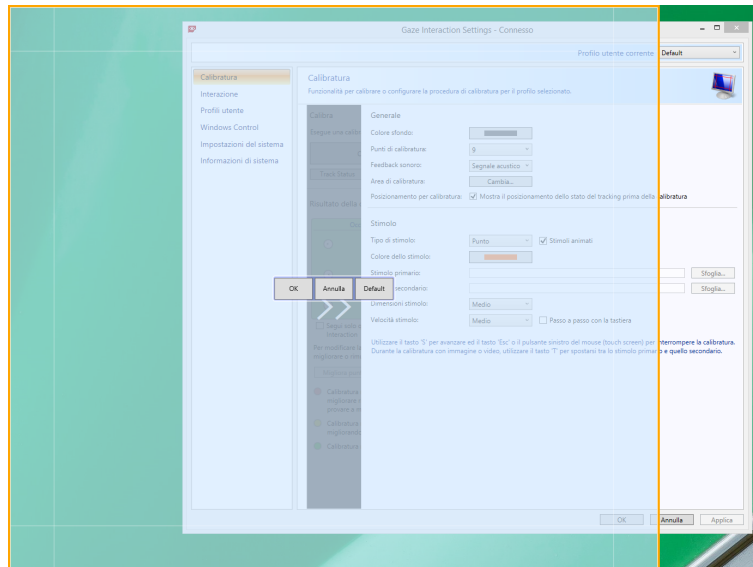


Se si rileva che l'utente non riesce ad accedere a certe aree dello schermo con Gaze Interaction, può essere utile personalizzare l'area di calibratura. Ridimensionando l'area di calibratura in modo da escludere le aree non accessibili dall'utente, è possibile migliorare la calibratura generale.

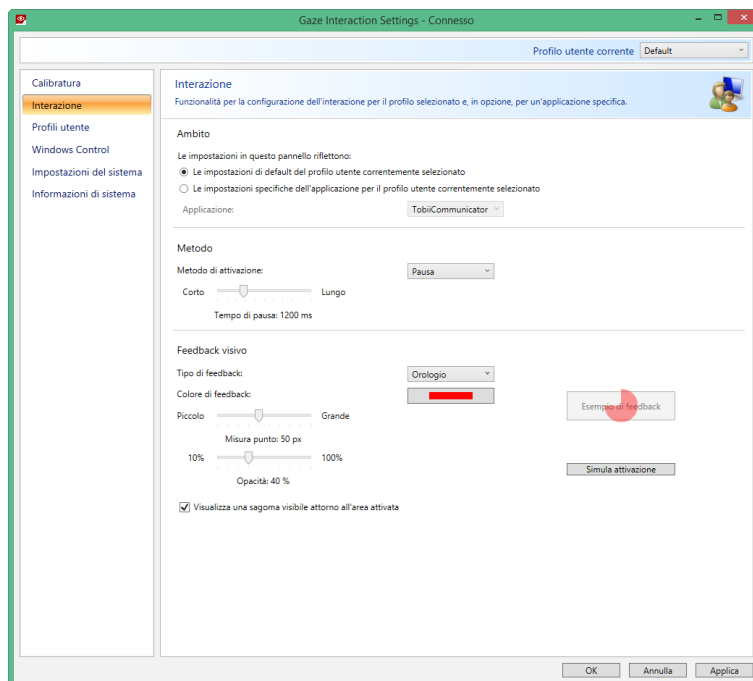
Per personalizzare l'area di calibratura, eseguire le seguenti operazioni:

1. Aprire **Tobii Dynavox Gaze Interaction Settings > Calibratura.**
2. Selezionare il pulsante **Impostazioni...**
3. Selezionare l'area di calibratura: pulsante **Cambia.**

4. Sul desktop viene visualizzata un'area blu semitrasparente che è possibile spostare e ridimensionare per adattarla all'area di calibratura preferita.



5.1.3 Interazione



Per adattare il metodo di interazione e il feedback visivo per Gaze Interaction, eseguire le seguenti operazioni:

1. Aprire **Gaze Interaction Settings > Interazione**.

Ambito

Se sono necessarie impostazioni diverse per le diverse applicazioni di Gaze Interaction, è possibile apportare qui le modifiche.

2. Scegliere in che modo applicare le impostazioni relative alle interazioni:
 - Selezionare **Le impostazioni di default del profilo utente correntemente selezionato** se si desidera applicare le nuove impostazioni a tutto il profilo utente e non solo a un'applicazione specifica.

- Selezionare **Le impostazioni specifiche dell'applicazione per il profilo utente correntemente selezionato** se si desidera applicare le nuove impostazioni a un'applicazione specifica di un profilo utente. Selezionare l'applicazione disponibile nell'elenco a discesa **Applicazione**.

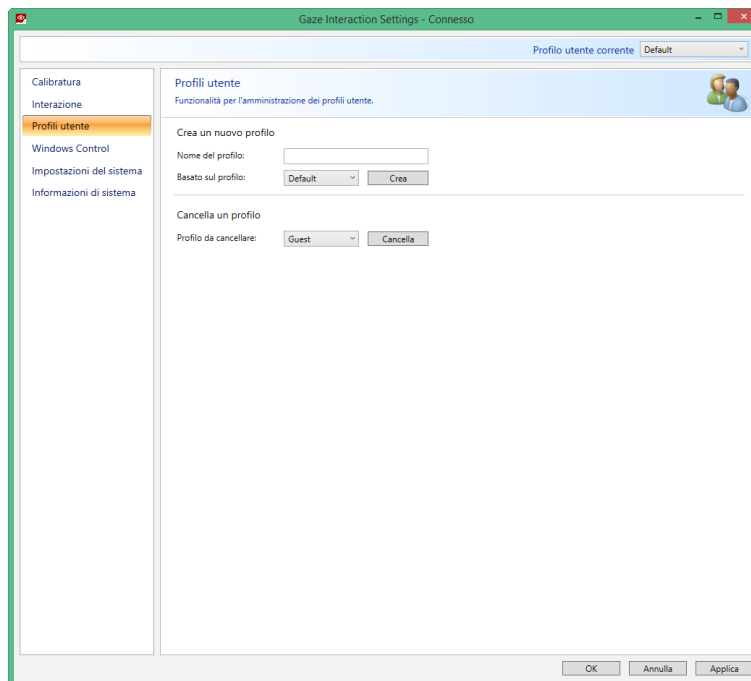
Metodo

3. Selezionare il metodo di attivazione dall'elenco a discesa **Metodo di attivazione**. Sono disponibili tre metodi di attivazione, ognuno con tempi di attivazione diversi:
 - Pausa. Regolare il tempo di pausa muovendo la barra di scorrimento **Tempo di pausa**.
 - Sensore. Regolare il tempo minimo di durata di un clic e l'intervallo fra clic muovendo le rispettive barre di scorrimento.
 - Battito di palpebre. Regolare il tempo minimo e massimo di durata di un battito di palpebre muovendo la barra di scorrimento.

Feedback visivo

4. Selezionare il simbolo per il feedback visivo dall'elenco a discesa **Tipo di feedback per pausa**.
5. Selezionare il colore del simbolo di feedback dall'elenco a discesa **Colore di feedback**.
6. Specificare la misura del punto e l'opacità del simbolo di feedback muovendo la rispettiva barra di scorrimento.
7. Selezionare la casella di controllo **Visualizza una sagoma visibile attorno all'area attivata** per visualizzare una linea tratteggiata attorno all'area attivata in tutte le istanze della selezione di Gaze Interaction.
8. Selezionare **Simula attivazione** per visualizzare un'anteprima del metodo di attivazione sullo schermo. L'esempio viene visualizzato sopra il pulsante **Simula attivazione**.

5.1.4 Profilo utente



5.1.4.1 Creazione di un nuovo profilo

Utilizzando profili utente diversi è possibile salvare le calibrature e le preferenze di feedback di più persone sullo stesso dispositivo. Oppure si possono avere diversi profili per la stessa persona, se questa usa occasionalmente occhiali o diversi metodi di accesso al dispositivo.

Per creare un nuovo profilo:

1. Aprire **Gaze Interaction Settings** e selezionare **Profili utente**.

2. Immettere un nuovo nome nel campo **Nome del profilo**.
3. Selezionare un profilo esistente nell'elenco a discesa **Basato sul profilo**. Il nuovo profilo erediterà tutte le impostazioni dal profilo selezionato. Osservare che, se non sono stati creati profili precedentemente, si può solo selezionare il profilo di default.
4. Fare clic su **Crea** per salvare il nuovo profilo. Facendo clic su **Crea**, il nuovo profilo viene salvato direttamente.

5.1.4.2 Selezione del profilo utente corrente

Per selezionare il profilo utente corrente:

1. Aprire **Gaze Interaction Settings**.
2. Selezionare un profilo utente nell'elenco a discesa **Profilo utente corrente**.
3. Selezionare **Applica**.

5.1.4.3 Cancellazione di un profilo

Per cancellare un profilo:

1. Aprire **Gaze Interaction Settings > Profili utente**.
2. Selezionare un profilo nell'elenco a discesa **Profilo da cancellare**.
3. Fare clic su **Cancella** per cancellare il profilo selezionato. Facendo clic su **Cancella**, il profilo viene cancellato direttamente. Notare che non è possibile cancellare il profilo di default.



Non è possibile cancellare l'utente attivo.

5.1.5 Windows Control

Windows Control consente di accedere al desktop e a tutte le applicazioni del computer Windows con Gaze Interaction.

5.1.5.1 Avvio automatico

Per abilitare automaticamente Windows Control all'avvio del dispositivo:

- Selezionare la casella di controllo **Avvia automaticamente il controllo di Windows all'avvio del sistema**.

Per disabilitare automaticamente Windows Control all'avvio del dispositivo:

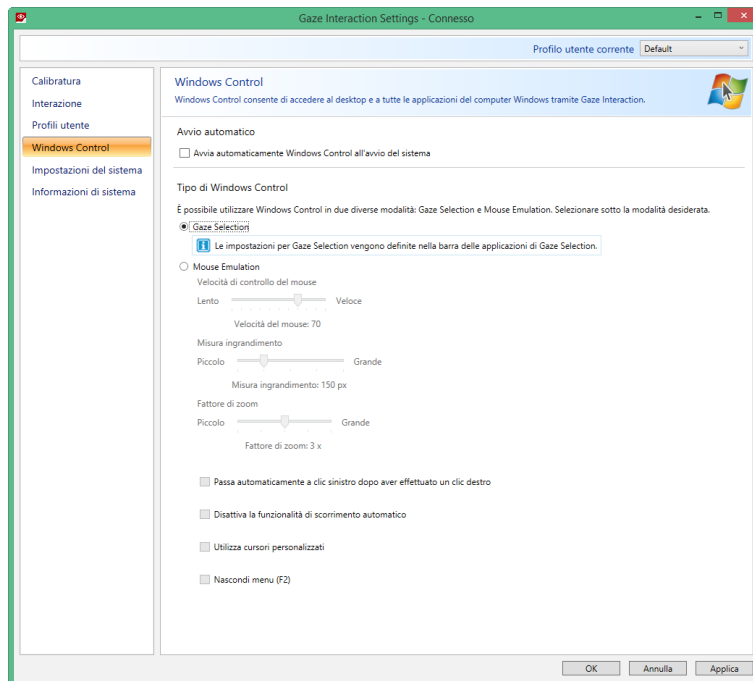
- Deselezionare la casella di controllo **Avvia automaticamente il controllo di Windows all'avvio del sistema**.

5.1.5.2 Tipo di Windows Control

Scegliere il tipo di Windows Control che si desidera utilizzare:

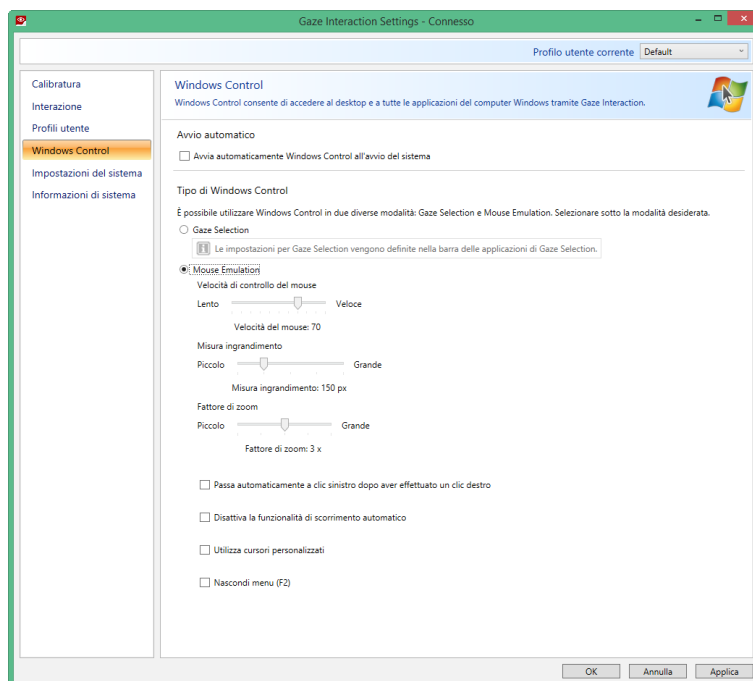
- **Gaze Selection** - Selezionare il pulsante di opzione **Gaze Selection**. Per ulteriori informazioni sull'utilizzo di **Gaze Selection**, vedere *4.2.3 Utilizzo di Gaze Selection, pagina 15*
- **Mouse Emulation** - Selezionare il pulsante di opzione **Mouse Emulation**. Per ulteriori informazioni sull'utilizzo di **Mouse Emulation**, vedere *4.2.4 Utilizzo di Mouse Emulation, pagina 31*

5.1.5.2.1 Gaze Selection



Le impostazioni per Gaze Selection sono disponibili nella barra delle applicazioni di Gaze Selection, che risulta ancorata allo schermo mentre Windows Control Gaze Selection è attivo. Guardare l'icona delle impostazioni  per selezionarla e aprire Impostazioni Gaze Selection. Per informazioni su Impostazioni Gaze Selection, vedere 5.2 *Impostazioni Gaze Selection, pagina 49*

5.1.5.2.2 Mouse Emulation



5.1.5.2.2.1 Velocità di controllo del mouse

Per personalizzare la velocità di controllo del mouse, spostare la barra di scorrimento **Velocità di controllo del mouse**. Spostare la barra di scorrimento verso destra per aumentare la velocità e verso sinistra per diminuirla.

5.1.5.2.2.2 Misura ingrandimento e zoom

Per personalizzare la misura dell'ingrandimento, spostare la barra di scorrimento **Misura ingrandimento**. Spostare la barra di scorrimento verso destra per aumentare la misura e verso sinistra per diminuirla.

Per personalizzare il fattore di zoom, spostare la barra di scorrimento **Fattore di zoom**. Spostare la barra di scorrimento verso destra per aumentare il fattore di zoom e verso sinistra per diminuirlo.

5.1.5.2.2.3 Passa automaticamente da clic destro a clic sinistro

Selezionare questa casella di controllo se si desidera che la modalità Mouse Emulation di Windows Control riporti la selezione al clic sinistro, , dopo la selezione e l'esecuzione di un clic destro, .

5.1.5.2.2.4 Disattiva la funzionalità di scorrimento

Selezionare la casella di controllo **Disattiva la funzionalità di scorrimento** se si desidera disattivare lo scorrimento comandato tramite Gaze Interaction.

5.1.5.2.2.5 Cursori personalizzati

La funzione Cursori personalizzati trasforma il normale cursore del mouse in una varietà di cursori diversi quando si utilizza la modalità Mouse Emulation in Windows Control.

I diversi cursori rappresentano visivamente il tipo di "clic del mouse" per Gaze Interaction scelto dal menu Mouse Emulation (per le definizioni dei simboli nel menu Mouse Emulation, vedere 4.2.4.2 *Selezione tramite clic con Windows Control in modalità Mouse Emulation, pagina 32*, 4.2.4.3 *Ingrandimento con Windows Control in modalità Mouse Emulation, pagina 32* e 4.2.4.4 *Selezione delle funzioni di Mouse Emulation, pagina 32*).

 oppure  +  = tipo di cursore  (muovere il cursore, senza fare clic)

 +  = tipo di cursore  (clic sinistro singolo)

 +  = tipo di cursore  (clic destro singolo)

 +  = tipo di cursore  (doppio clic sinistro)

 +  = tipo di cursore  (doppio clic destro)

 o  +  = tipi di cursore  (trascina) e  (rilascia)

 o  +  = tipo di cursore  (nessun movimento)

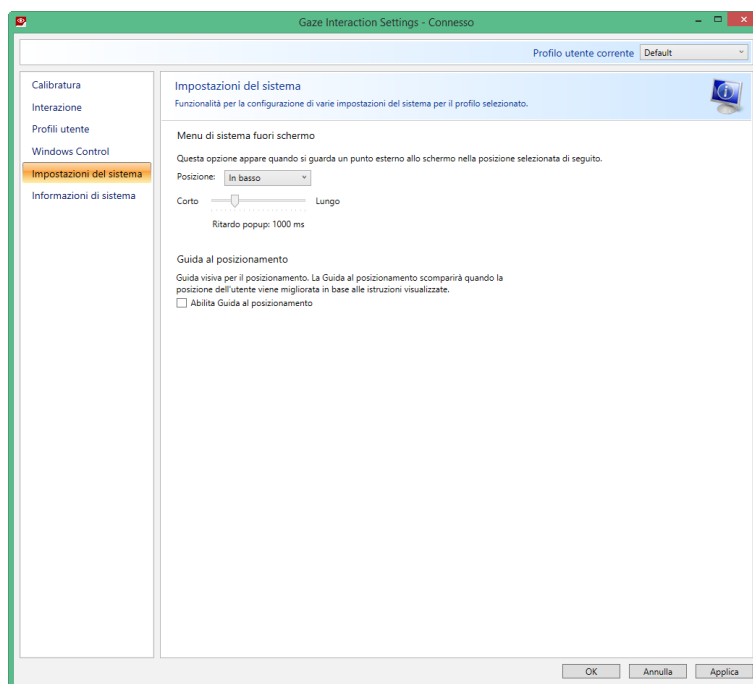
Selezionare la casella di controllo Cursori personalizzati per attivare i cursori personalizzati per Windows Control nella modalità Mouse Emulation.

5.1.5.2.2.6 Nascondi menu

Selezionare la casella di controllo **Nascondi menu** se si desidera che il menu Mouse Emulation sia nascosto durante l'uso. Per

attivare e disattivare (mostrare/nascondere) il menu Mouse Emulation durante l'uso, è anche possibile utilizzare il tasto  (F2) sulla tastiera.

5.1.6 Impostazioni del sistema



5.1.6.1 Menu di sistema fuori schermo

Selezionare il menu a discesa **Posizione** per apportare modifiche alla posizione sullo schermo del menu di sistema fuori schermo.

È possibile impostare il menu di sistema fuori schermo in modo che venga visualizzato:

- In basso (impostazione di default)
- In alto
- A sinistra
- A destra
- Nessuno



Impostare il menu di sistema fuori schermo su Nessuno per disabilitarlo.

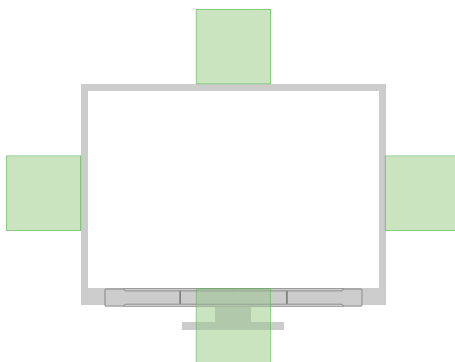


Figura 5.1 Aree del menu di sistema fuori schermo

5.1.6.2 Guida al posizionamento

Per attivare la Guida al posizionamento:

1. Aprire **Gaze Interaction Settings > Impostazioni di sistema**.

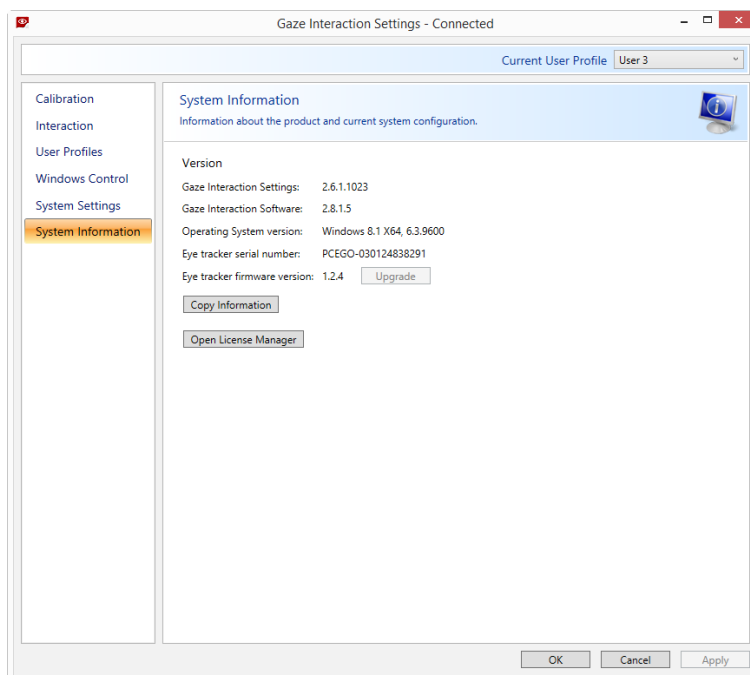
2. Selezionare la casella di controllo **Abilita Guida al posizionamento**.

Per disattivare la Guida al posizionamento:

1. Aprire **Gaze Interaction Settings > Impostazioni di sistema**.
2. Deselezionare la casella di controllo **Abilita Guida al posizionamento**.

Per ulteriori informazioni sulla Guida al posizionamento, vedere *4.1.2 Guida al posizionamento*

5.1.7 Informazioni di sistema



Per visualizzare la versione ed il modello del dispositivo:

Aprire **Gaze Interaction Settings > Informazioni di sistema**.

Qualora si verificassero problemi con il dispositivo e fosse necessario contattare il Supporto clienti, tenere queste informazioni a portata di mano.

Facendo clic su **Copia tutte le informazioni**, è possibile incollare le informazioni in un documento (in Blocco appunti o Word-Pad) o direttamente in un messaggio e-mail.

5.1.7.1 Aggiornamento del firmware di Eye Tracker

Se è disponibile nuovo firmware per il modulo Eye Tracker, il pulsante **Aggiorna** risulterà selezionabile.

Selezionare il pulsante **Aggiorna** per avviare l'aggiornamento del firmware per Eye Tracker.



Verrà visualizzata una notifica popup quando si avvia Tobii Dynavox Gaze Interaction Settings ed è disponibile un aggiornamento per il firmware di Eye Tracker.

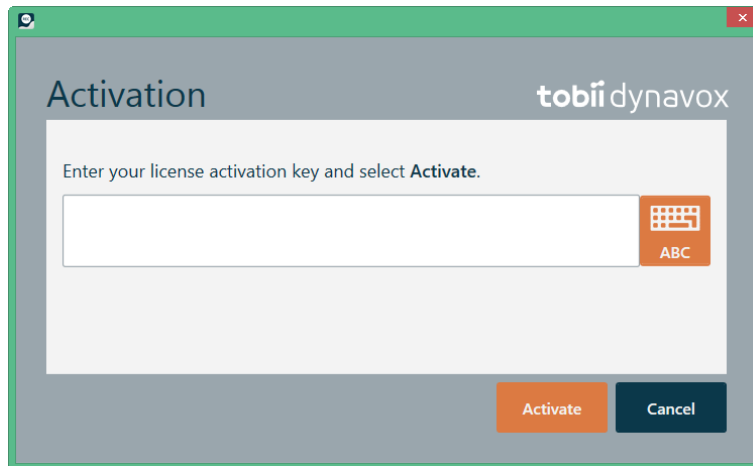
5.1.7.2 Gestione licenze

Con **Apri Gestione licenze** è possibile gestire le licenze Gaze Interaction Software.

5.1.7.2.1 Attivare Tobii Dynavox Gaze Interaction Software with Windows Control

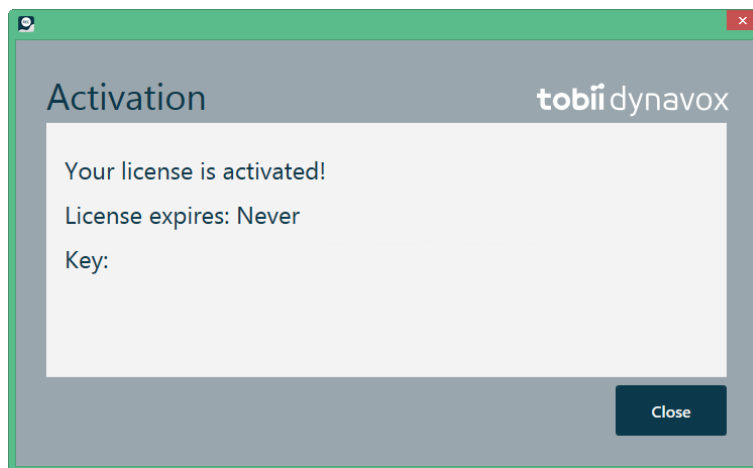
Acquistando PCEye Mini riceverete una Licence Activation Key per il software nella scatola del dispositivo PCEye Mini.

Quando Gaze Interaction Software viene eseguito per la prima volta, verrà avviato **License Manager**. Oppure selezionare il pulsante **Apri Gestione licenze** nella scheda Informazioni di sistema in Gaze Interaction Settings.



La **License Activation Key** si trova in un documento Software e Licenza all'interno della confezione.

1. Assicurarsi che il computer/dispositivo sia connesso a Internet.
2. Inserire la **License registration key**.
3. Selezionare il pulsante **Attiva**.



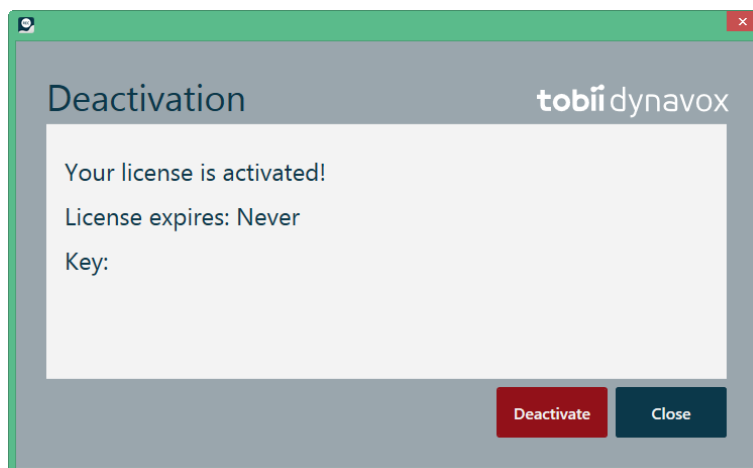
4. Selezionare il pulsante **Chiudi**.

5.1.7.2.2 Disattivare Gaze Interaction Software

Per disattivare Gaze Interaction Software, seguire la procedura seguente:

1. Assicurarsi che il computer/dispositivo sia connesso a Internet.
2. Avviare Gaze Interaction Software.

3. Selezionare il pulsante **Apri Gestione licenze**.

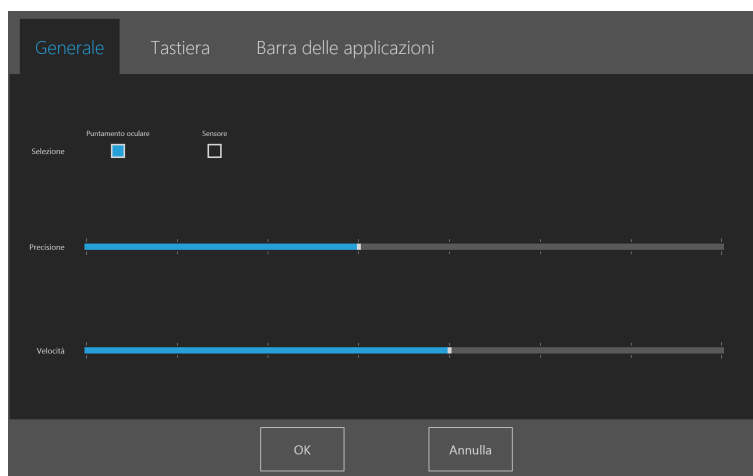


4. Selezionare il pulsante **Disattiva**.
5. Selezionare:
 - **Sì** — per disattivare la licenza di questo dispositivo.
 - **No** — per annullare.

5.2 Impostazioni Gaze Selection

La finestra di dialogo Impostazioni Gaze Selection è controllata tramite Gaze Interaction e l'utente può apportare tutte le modifiche senza utilizzare una tastiera e/o un mouse.

5.2.1 Scheda delle impostazioni Generale



Selezione

- **Puntamento oculare** - Scegliere questa opzione se si desidera utilizzare la posizione dello sguardo per attivare la funzione di zoom che termina con l'esecuzione dell'azione desiderata.
- **Interruttore** - Scegliere questa opzione se si desidera utilizzare un interruttore per attivare la funzione di zoom che termina con l'esecuzione dell'azione desiderata.

Precisione

È possibile impostare la precisione dello zoom su 8 diversi livelli; è sufficiente guardare la posizione desiderata per cambiare l'impostazione. Modificando la Precisione si regola la profondità alla quale lo zoom arriva prima di eseguire l'azione. Più a destra sull'asse, più profondo lo zoom.

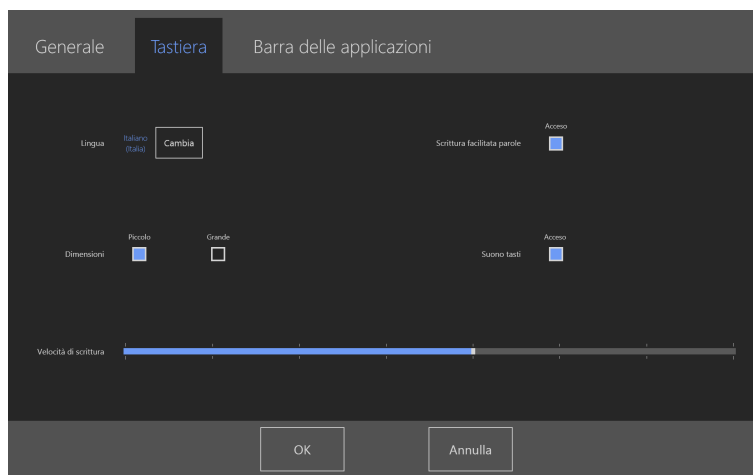


Se la Precisione è impostata su zero, non verrà applicato nessuno zoom. Corrisponderà a un clic immediato con la Selezione principale. Con la Selezione secondaria sarà comunque uno zoom.

Velocità

È possibile impostare la velocità dello zoom su 8 diversi livelli; è sufficiente guardare la posizione desiderata per cambiare l'impostazione. Modificando la Velocità si regola la velocità dello zoom prima di eseguire l'azione. Più a destra sull'asse, più veloce è lo zoom.

5.2.2 Scheda delle impostazioni Tastiera



Lingua

Viene visualizzato il layout di tastiera per la lingua selezionata. Selezionare il pulsante di modifica per impostare un'altra lingua per il layout di tastiera. Sono disponibili layout di tastiera per numerose lingue diverse.

Scrittura facilitata parole

- **On** - Scegliere questa opzione per attivare la funzione Scrittura facilitata parole quando si utilizza la tastiera per puntamento oculare (impostazione predefinita).
- **Off** - Scegliere questa opzione per disattivare la funzione Scrittura facilitata parole quando si utilizza la tastiera per puntamento oculare.

Dimensioni

- **Piccolo** - Scegliere questa opzione per utilizzare una tastiera per puntamento oculare piccola che occupa meno della metà della schermata. Vedere *Figura 5.2 Layout di tastiera piccolo (predefinito)*, pagina 50.
- **Grande** - Scegliere questa opzione per utilizzare una tastiera per puntamento oculare più grande che occupa metà della schermata. Vedere *Figura 5.3 Layout di tastiera grande*, pagina 51.

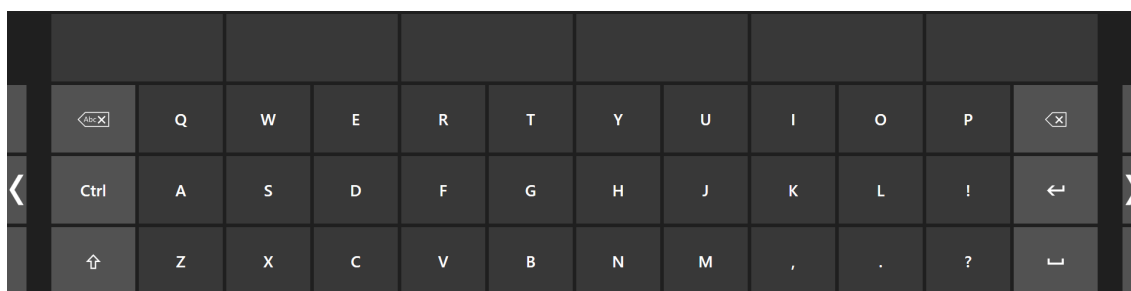


Figura 5.2 Layout di tastiera piccolo (predefinito)



Figura 5.3 Layout di tastiera grande

Feedback sonoro

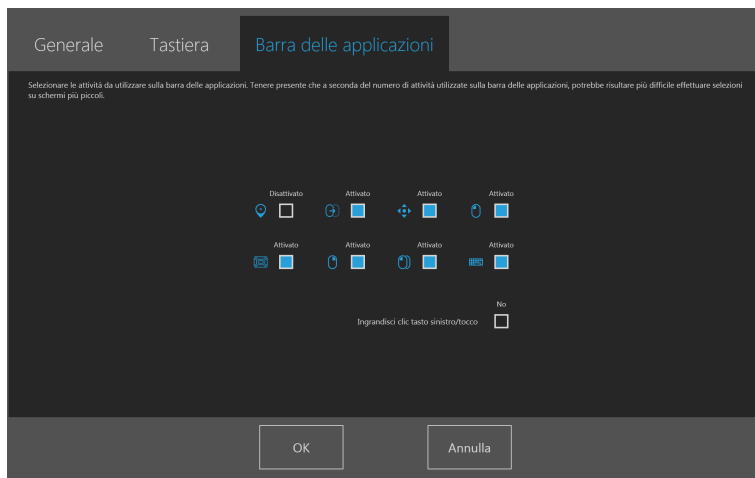
- **On** - Scegliere questa opzione per attivare il feedback sonoro quando si seleziona un pulsante sulla tastiera per puntamento oculare.
- **Off** - Scegliere questa opzione per disattivare il feedback sonoro quando si seleziona un pulsante sulla tastiera per puntamento oculare.

Velocità di digitazione tramite puntamento oculare

È possibile impostare la velocità di digitazione tramite puntamento oculare su 8 diversi livelli; è sufficiente guardare la posizione desiderata per cambiare l'impostazione. Cambiare la velocità di digitazione per regolare il tempo in cui l'utente deve fissare con lo sguardo un pulsante prima che venga eseguita l'azione. Sulla scala le velocità di digitazione minori sono quelle a sinistra, mentre quelle maggiori sono a destra.

Per finire, selezionare **OK** per salvare o **Annulla** per annullare le modifiche.

5.2.3 Scheda delle impostazioni Barre delle applicazioni



Selezionare le azioni da visualizzare sulla barra delle applicazioni. Per ulteriori informazioni sulle azioni, vedere 4.2.3.2 *Pulsanti di azione*, pagina 17.



Tenere presente che in presenza di un numero elevato di azioni sulla barra delle applicazioni la selezione potrebbe risultare più complicata su schermi di dimensioni ridotte.

Impostare su Attiva la casella di controllo Attiva/disattiva per ogni azione da abilitare per l'uso sulla barra delle applicazioni.

Impostare su Disattiva la casella di controllo Attiva/disattiva per ogni azione che si desidera disabilitare e non visualizzare più sulla barra delle applicazioni.

5.2.3.1 Ingrandisci clic sinistro/tocco

Attivando **Ingrandisci clic sinistro/tocco** si può aumentare notevolmente l'area attiva dell'applicazione **Clic sinistro/tocco** sulla barra delle applicazioni, facilitando la scelta dell'applicazione **Clic sinistro/tocco**.

Utilizzare la funzione **Ingrandisci clic sinistro/tocco** per espandere ed enfatizzare l'azione di clic sinistro/tocco sulla barra delle applicazioni. Se è impostata su **Disattiva**, le azioni selezionate saranno tutte visualizzate con la stessa spaziatura sulla barra delle applicazioni. Se è impostata su **Attiva**, tutte le azioni ad eccezione di clic sinistro/tocco manterranno le dimensioni ridotte originali e l'azione di clic sinistro/tocco occuperà lo spazio rimanente sulla barra delle applicazioni.

6 Cura del prodotto

6.1 Temperatura e umidità

6.1.1 Utilizzo generale

PCEye Mini deve essere utilizzato all'asciutto e a temperatura ambiente. La gamma di temperatura e umidità consigliata per il dispositivo è:

- Temperatura: da 10°C a 35°C
- Umidità: max 70% (senza condensa sul dispositivo)

6.1.2 Trasporto e magazzinaggio

La gamma di temperatura e umidità consigliata per il trasporto e magazzinaggio del dispositivo è:

- Temperatura: da -40°C a 70°C
- Umidità: da 20% a 70% (senza condensa sul dispositivo)

Il dispositivo PCEye Mini non è resistente all'acqua né impermeabile. Non esporre il dispositivo ad ambienti eccessivamente umidi. Non immergere il dispositivo in acqua o in altri liquidi. Fare attenzione a non spandere acqua sul dispositivo.

6.2 Pulizia

Prima di pulirlo, spegnere il dispositivo PCEye Mini e il computer e staccare tutti i cavi. Utilizzare un panno morbido, privo di lanugine e leggermente umido. Evitare di far penetrare umidità nei fori del dispositivo. Non usare detergenti per vetro, detergenti domestici, spray, solventi, alcool, ammoniaca o detergenti abrasivi per pulire il dispositivo.

Si consiglia di pulire il dispositivo a intervalli regolari.

6.3 Trasporto del dispositivo PCEye Mini

Scollegare il cavo USB e utilizzare l'apposita custodia per il trasporto. Il dispositivo PCEye Mini è relativamente fragile e il filtro può graffiarsi se non viene protetto adeguatamente; assicurarsi di prendere le necessarie precauzioni per proteggere il dispositivo quando deve essere trasportato e imballato.

Durante il trasporto del dispositivo per riparazioni, spedizione o viaggi, utilizzare la scatola e l'imballaggio originali.



Quando il dispositivo PCEye Mini è fissato a un monitor/computer portatile, non trasportare i dispositivi collegati affermando solo il dispositivo PCEye Mini. Il dispositivo PCEye Mini potrebbe non reggere il peso del monitor/computer portatile e i dispositivi potrebbero staccarsi e cadere, o sbilanciarsi e cadere, causando danni permanenti ad entrambi. Tobii Technology non è responsabile per i conseguenti danni.

6.4 Smaltimento del dispositivo PCEye Mini

Non smaltire il dispositivo PCEye Mini tra i rifiuti domestici o d'ufficio. Attenersi alle normative locali per lo smaltimento di apparecchiature elettriche e elettroniche.

Allegato A Supporto e garanzia

A1 Supporto clienti

Per supporto, contattare il rappresentante locale o Tobii Dynavox Support. Per ottenere assistenza il più velocemente possibile, assicurarsi di avere accesso al PCEye Mini e, se possibile ad una connessione Internet. Bisogna essere in grado di fornire il numero di serie del dispositivo, che si trova sul retro del dispositivo. Le pagine del supporto sono disponibili agli indirizzi: www.tobiidynavox.com o www.myTobiiDynavox.com.

A2 Garanzia

Leggere l'inserito relativo alla Manufacturer's Warranty (garanzia del produttore) incluso nella confezione.

Leggere attentamente il presente Manuale dell'utente prima di utilizzare il dispositivo. La garanzia è valida solamente se il dispositivo viene utilizzato secondo quanto descritto nel Manuale dell'utente. Se il dispositivo PCEye Mini viene smontato, la garanzia sarà annullata.



Conservare il materiale dell'imballaggio originale del dispositivo PCEye Mini.

Nel caso in cui fosse necessario restituire il dispositivo a Tobii Dynavox per richiedere la sostituzione o la riparazione in garanzia, è necessario utilizzare per la spedizione l'imballaggio originale o un suo equivalente.

Allegato B Informazioni sulla conformità



Tutti i dispositivi PCEye Mini recano il marchio CE, che ne indica la conformità ai requisiti essenziali in materia di salute e sicurezza definiti dalle direttive europee.

B1 Dichiarazione di conformità FCC

Questo dispositivo è conforme alla Parte 15 delle norme FCC. L'utilizzo è soggetto alle due condizioni seguenti: (1) questo dispositivo non deve provocare interferenze dannose e (2) questo dispositivo deve accettare ogni interferenza ricevuta, comprese quelle che potrebbero produrre un utilizzo indesiderato.



Modifiche non espressamente approvate da Tobii Dynavox potrebbero annullare l'autorizzazione concessa all'utente per l'uso dell'apparecchiatura in base alle norme FCC.

Questo dispositivo è stato testato ed è risultato conforme ai limiti per dispositivi digitali di classe B, a norma della Parte 15 delle norme FCC. Questi limiti sono fissati per garantire una protezione ragionevole da interferenze nocive in un'installazione residenziale. Questo dispositivo genera, utilizza e può irradiare energia a radiofrequenza e, se non installato e utilizzato in conformità alle istruzioni, può causare interferenze dannose alle comunicazioni radio.

Tuttavia, non vi è alcuna garanzia che tali interferenze non si verifichino in una particolare installazione. Se questo dispositivo provoca interferenze dannose alla ricezione radio o televisiva, che possono essere determinate accendendo e spegnendo il dispositivo, si invita l'utente a provare a correggere l'interferenza adottando una o più delle seguenti misure:

- Riorientare o riposizionare l'antenna del ricevitore.
- Aumentare la distanza tra l'equipaggiamento ed il ricevitore.
- Collegare l'equipaggiamento ad una presa di un circuito diverso da quello a cui è connesso il ricevitore.
- Consultare il rivenditore o un tecnico radio/tv per qualificato.

B2 Dichiarazione per il Canada

Questo apparecchiatura digitale di classe B è conforme ai requisiti della norma ICES-003 canadese.

Cet appareil numérique de la classe B est conforme à la norme NMB-003 du Canada.

B3 Dichiarazione CE

Il PCEye Mini è conforme ai seguenti standard:

- 93/42/EEC (MDD) - Medical Device Directive, as amended by 2007/47/EC
- 2011/65/EU (RoHS) - Restriction of Hazardous Substances Directive
- 2004/108/EC (EMC) - Electromagnetic Compatibility Directive

B4 Standard

Il dispositivo PCEye Mini è conforme ai seguenti standard:

- FCC part 15, Class B
- ICES-003 Issue 5
- EN 55022:2010
- EN 55024:2010+A1:2015, Information technology equipment. Immunity characteristics. Limits and methods of measurement
- EN ISO 14971:2007, Application of risk management to medical devices
- EN 62471:2008, Photo Biological Safety of Lamps and Lamp Systems
- Parts relevant for EMC from IEC 60950-1:2005, Safety of information technology equipment
- Parts relevant for EMC from EN60601-1-2:2007

Allegato C

Smaltimento del dispositivo PCEye Mini

Non smaltire il dispositivo PCEye Mini tra i rifiuti domestici o d'ufficio. Attenersi alle normative locali per lo smaltimento di apparecchiature elettriche e elettroniche.

Allegato D Specifiche tecniche

Specifiche tecniche	PCEye Mini
Velocità dati dello sguardo	60 Hz
Flussi di dati	Eye tracking (gaze point, posizione degli occhi, ecc.) Flusso di immagini a infrarossi a 30 fps
Consumo energetico Pieno regime	Media tipica di 1,5 W
Unità di elaborazione	Tobii EyeChip™ con elaborazione pienamente integrata
Interfaccia	USB 2.0 ¹ (potenza e segnale)
Dimensioni del riquadro per il movimento della testa ² per distanza a 45 cm a 50 cm a 65 cm a 80 cm	Ellisse >20 cm × 20 cm" Ellisse >25 cm × 30 cm" Ellisse > 35 cm × 30 cm" Cerchio >35 cm × 35 cm"
Distanza dell'utente rispetto all'eye tracker	45 cm - 85 cm "
Dimensioni dello schermo³ A 55 cm di distanza dall'utente	Raccomandato fino a 19"
Calibratura Utente (ex robustezza del tracking)	>99%
Interazione oculare rilevata Interazione >30 Hz Dati grezzi max frequenza dei fotogrammi	98% per il 95% della popolazione ⁴ 90% per il 95% della popolazione ⁴
Accuratezza dell'interazione oculare Fino al 95% della popolazione ⁴ Fino al 90% della popolazione ⁴ Fino all'80% della popolazione ⁴ Fino al 65% della popolazione ⁴ Ideale ⁵	<1,9° <1,7° <1,3° <1,0° <0,3°
Precisione dell'interazione oculare Fino al 95% della popolazione ⁴ Fino al 90% della popolazione ⁴ Fino all'80% della popolazione ⁴ Fino al 65% della popolazione ⁴ Ideale ⁵	<0,4° <0,3° <0,25° <0,2° <0,1°
Max velocità del movimento della testa Posizione degli occhi Dati dell'interazione oculare	40 cm 10 cm
Max inclinazione della testa	>20°

Specifiche tecniche	PCEye Mini
Max grado di imbardata e beccheggio	25°
Visibilità	Bassa visibilità (850 nm)
Sfarfallio	nessuno sfarfallio (30 Hz costanti)
Flusso di dati e Velocità di trasmissione dei dati	
Latenza dell'interazione oculare	25 ms
Recupero dell'interazione oculare	100 ms
Flusso a bassa risoluzione	640×480 a 30 Hz
Dimensioni dell'unità (Lunghezza × Altezza × Profondità)	169,5 mm × 17,8 mm × 12,4 mm "
Peso dell'unità	59 g 2,1 oz
Compatibilità (sistema operativo)	Windows 7 Windows 8.1 Windows 10
Requisiti di sistema	CPU: 1 GHz, 2 core RAM: 2 GB GPU: 60 MB di RAM video, pixel shader versione 2.0 o successiva

1. Requisiti di USB2: L'USB 2.0 BC1.2 fornisce al dispositivo Tobii IS4 sufficiente potenza e banda di segnale.
2. Il riquadro indica l'area davanti all'eye tracker in cui l'utente deve posizionare almeno un occhio per ricevere i dati di interazione oculare. L'eye tracker punta verso l'alto da sotto lo schermo ed è disposto a un'angolazione di 20°.
3. Per schermi di dimensioni superiori a quelle consigliate, l'unico limite è la qualità e l'accuratezza dell'interazione oculare negli angoli superiori dello schermo quando l'utente è seduto vicino a esso.
4. I gradi di accuratezza e precisione relativi alle percentuali di popolazione derivano da test approfonditi effettuati su campioni rappresentativi dell'intera popolazione. Ci siamo avvalsi di centinaia di migliaia di immagini diagnostiche e abbiamo effettuato test su circa 800 individui di diverse condizioni, vista ed etnia, con un diverso livello giornaliero di pulviscolo, macchie o imperfezioni intorno agli occhi, con vista offuscata, ecc. Questo ha reso la procedura di eye tracking molto più efficace e performante e le stime delle prestazioni reali sull'intera popolazione molto più realistiche, non soltanto in uno scenario matematicamente "ideale".
5. Le cifre relative al grado "ideale" si riferiscono al vecchio standard di misurazione di accuratezza e precisione, originariamente adottato in entrambi i casi da Tobii e oggi da tutti coloro che operano nel settore dell'eye tracking. Per quanto utili a farsi un'idea generale di qualità e prestazioni comparative, le cifre "ideali" non sono da intendersi in riferimento all'uso concreto come i gradi quantitativi di accuratezza e precisione relativi alle percentuali di popolazione, che si basano su test approfonditi effettuati su campioni rappresentativi dell'intera popolazione.

Copyright © Tobii AB (publ). Le illustrazioni e le specifiche non si applicano necessariamente a prodotti e servizi offerti su ogni mercato locale. Le specifiche tecniche sono soggette a modifica senza preavviso. Tutti gli altri marchi sono di proprietà dei rispettivi proprietari.

Supporto per il dispositivo Tobii Dynavox

Informazioni disponibili online

Visitare la pagina del supporto specifica del prodotto per il dispositivo Tobii Dynavox in uso. Tale pagina include informazioni aggiornate sui problemi riscontrati, oltre a suggerimenti utili correlati al prodotto. Le pagine del supporto sono disponibili agli indirizzi: www.TobiiDynavox.com o www.myTobiiDynavox.com.

Come contattare il rappresentante o il rivenditore locale

Per domande o problemi relativi al prodotto, rivolgersi al rappresentante o al rivenditore autorizzato Tobii Dynavox. Gli operatori conoscono la configurazione personale dei clienti e possono offrire suggerimenti e informazioni mirate. Per i recapiti, visitare la pagina all'indirizzo www.TobiiDynavox.com/contact