

# *Guia de Inicialização*

Tobii™ **SymbolMate**



## Guia de Inicialização do Tobii SymbolMate

Conteúdo sujeito a alterações sem aviso prévio.  
Consulte o site da Tobii: [www.tobii.com](http://www.tobii.com) para obter atualizações deste manual.

Versão do Manual 1.1

05/2010

Todos os direitos reservados.

© Tobii Technology AB

As informações contidas neste documento pertencem à Tobii Technology. É proibida a reprodução total ou parcial sem a autorização prévia por escrito da Tobii Technology.

Tobii\_GettingStartedGuide\_SymbolMate\_V1\_1\_24052010\_PBR

### Importante:

Faça backup de todos os arquivos do computador regularmente, incluindo seus Conjuntos de Páginas. A pasta **Meus Conjuntos de Páginas do SymbolMate**, localizada em Meus Documentos, deve ser copiada em outro computador ou em um dispositivo de memória para proteção.

Este manual contém informações limitadas. Para maiores detalhes, consulte o **Manual do Usuário Tobii SymbolMate**. A função Ajuda, que contém um recurso de busca, está disponível no software. Selecione **Ajuda > Manual do Usuário Tobii SymbolMate** ou **Ajuda do Tobii SymbolMate**.

# Índice

<b>1. Instalação, Início e Ativação do SymbolMate</b>	<b>4</b>
<b>2. Janela Novo Conjunto de Páginas</b>	<b>4</b>
<b>3a. Uso de Modelos de Dispositivos</b>	<b>5</b>
<b>3b. Uso de Modelos de Atividades ou Conjuntos de Páginas de Exemplo</b>	<b>6</b>
<b>4. Criação de Novos Conjuntos de Páginas</b>	<b>7</b>
<b>5. Modo de Exibição de Edição e Ferramentas do SymbolMate</b>	<b>8</b>
<b>6. SymbolMate e Tobii S32</b>	<b>10</b>
<b>6.1 Dispositivos Tobii S32</b>	<b>11</b>
<b>6.2 Atividades do Tobii S32</b>	<b>12</b>
<b>6.3 Ferramenta Tecla do S32</b>	<b>13</b>
<b>6.4 Configurações</b>	<b>16</b>
<b>6.5 Criação de Atividades do S32 sem o Dispositivo Conectado</b>	<b>18</b>
<b>7. Impressão dos Conjuntos de Páginas</b>	<b>19</b>

## Bem-vindo ao Tobii SymbolMate

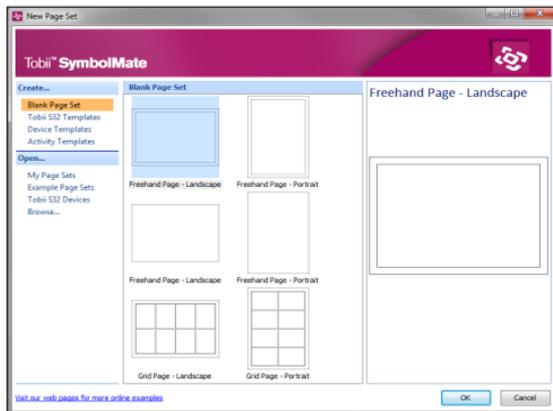
O SymbolMate permite criar atividades como em folhas de papel, para fins educacionais e de comunicação. Estas páginas podem ser utilizadas de forma criativa em casa, centros de terapia ou em salas de aula, ou ainda como sobreposição gráfica de dispositivos de comunicação como o Tobii S32.



### 1. Instalação, Início e Ativação do SymbolMate

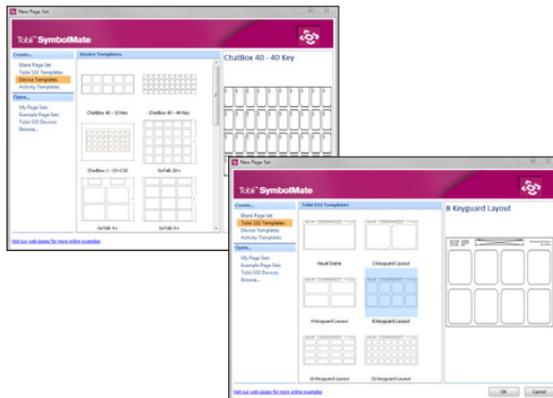
- Quando for inserido, o CD deve ser iniciado automaticamente; caso contrário, inicie-o em Meu Computador. Siga as instruções no **Assistente de Instalação**.
- Instale o software do **SymbolMate** e a biblioteca **SymbolStix**.
- Quando a instalação é realizada com sucesso, o ícone de atalho abaixo será incluído em sua área de trabalho. Clique duas vezes no ícone para iniciar o SymbolMate.
- O **número de série** está na caixa do CD ou na folha de informações da licença. Para mudar a licença para outro computador, primeiro desative a licença atual.
- Após a instalação ser realizada com sucesso, verifique se o software está atualizado. Selecione **Ajuda > Verificar Atualizações** e realize a verificação regularmente.

### 2. Janela Novo Conjunto de Páginas

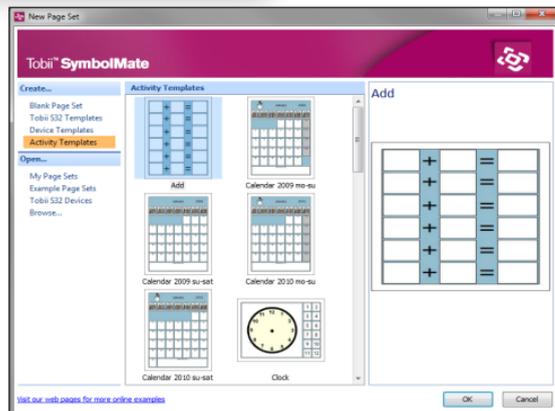


- O SymbolMate será aberto na janela Novo Conjunto de Páginas. Nesta seção, é possível começar a criar suas próprias páginas, visualizar Conjuntos de Páginas de Exemplo ou utilizar um dos modelos de Dispositivos ou Atividades fornecidos.
- As novas páginas criadas ou modelos editados podem ser impressos e utilizados como recursos em papel ou inseridos em um dispositivo de comunicação.
- Selecione **Arquivo > Novo** ou **Arquivo > Abrir** para retornar para a janela Novo Conjunto de Páginas a qualquer momento.

### 3a. Uso de Modelos de Dispositivos

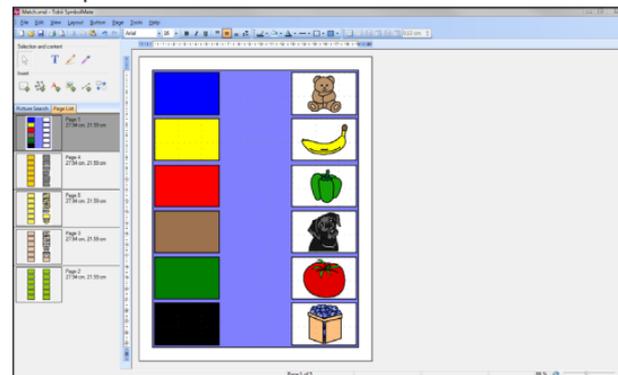
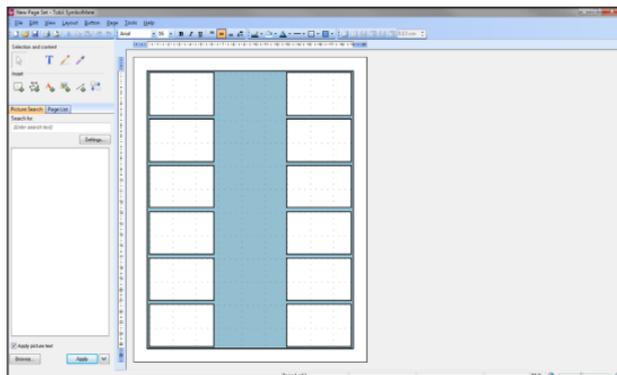


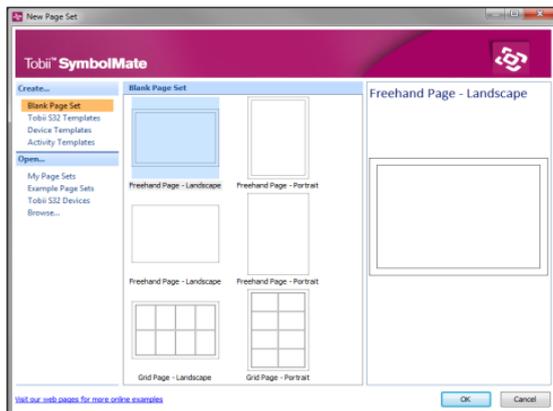
- São fornecidos modelos para diversos dispositivos de comunicação comuns. Na janela Novo Conjunto de Páginas, selecione **Modelos de Dispositivos** ou **Modelos do Tobii S32**, encontre uma configuração para seu dispositivo ou tecla e selecione **OK**.
- Botões ou teclas em branco são fornecidos nas posições corretas do dispositivo selecionado. Agora é possível criar suas próprias páginas nos locais de botões predeterminados, imprimir, recortar se necessário e inserir no dispositivo.



## 3b. Uso de Modelos de Atividades ou Conjuntos de Páginas de Exemplo

- São fornecidos modelos de várias atividades, que podem ser editados, impressos e recortados se necessário.
- Para um exemplo de como um Modelo de Atividade pode ser editado, selecione **Modelos de Atividades > Match > OK**. Este é um Modelo de Atividade em branco, onde é possível inserir imagens de itens correspondentes em cada coluna. Para visualizar uma versão concluída, volte para a janela Novo Conjunto de Páginas e selecione **Conjuntos de Páginas de Exemplo > Match > OK**. Esta atividade pode ser recortada e utilizada como cartões ou como folha de trabalho, desenhando-se linhas abaixo dos itens correspondentes.

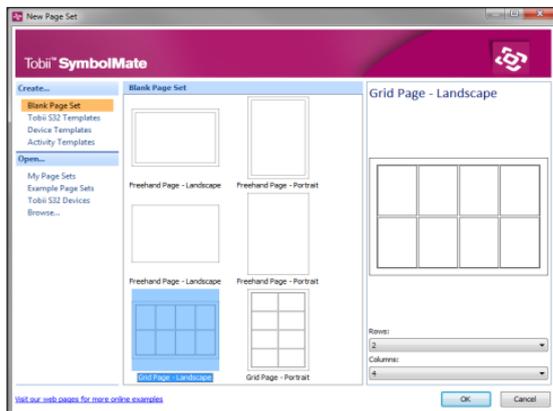


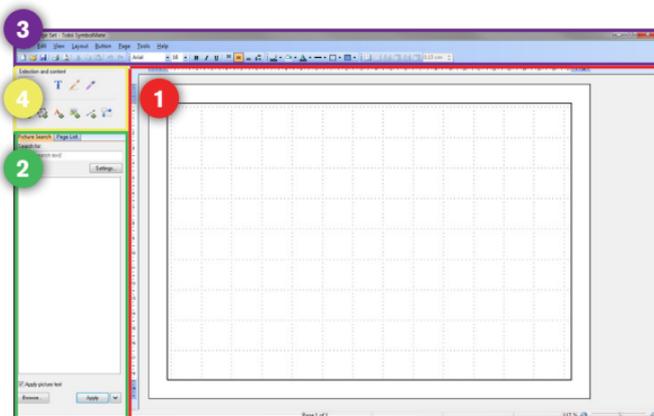


#### 4. Criação de Novos Conjuntos de Páginas

É possível **editar e salvar qualquer Conjunto de Páginas existente com facilidade** e utilizá-lo como seu próprio conjunto ou criar novas páginas, conforme escrito abaixo.

- Na janela Novo Conjunto de Páginas, selecione **Conjunto de Páginas em Branco** e um layout em grade ou não. As páginas **Não em grade** (em branco) permitem posicionar botões em qualquer lugar na página. As páginas **Baseadas em grade** bloqueiam os botões em um layout de grade, apesar de as posições na grade poderem ser trocadas facilmente.
- Se selecionar o layout em grade, é possível especificar o número de **linhas e colunas**. Clique em um modelo de grade e use as opções suspensas abaixo da janela de visualização para definir o número de linhas e colunas.
- É possível **adicionar/remover** linhas e colunas e alterar o espaço entre os botões a qualquer momento no processo de edição, utilizando as ferramentas exibidas neste guia.





## 5. Modo de Exibição de Edição e Ferramentas do SymbolMate

O Modo de Exibição de Edição é onde você irá visualizar, editar ou criar todos seus Conjuntos de Páginas.

1. A **Área de Trabalho** é onde você verá as páginas que está editando ou criando. Arraste as bordas para redimensionar esta área.
2. A **Pesquisa de Imagens** é onde pesquisar imagens para seus botões. Aplique uma imagem principal ou adicione várias imagens aos botões.

A **Lista de Páginas** oferece uma imagem em miniatura de cada página no Conjunto de Páginas.

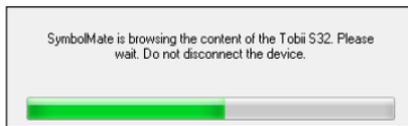
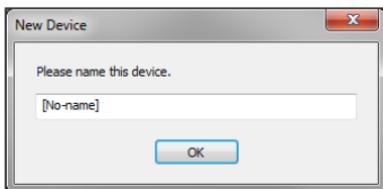
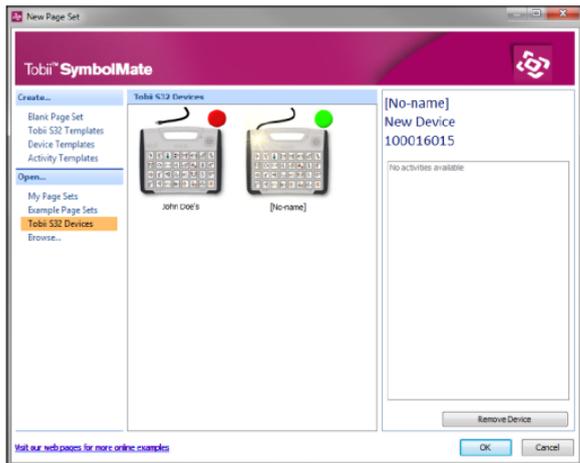
3. As **Funções adicionais** como adicionar linhas e colunas, alterar o formato do botão, tamanho da fonte, imprimir e salvar estão localizadas aqui.
4. As **Ferramentas** estão localizadas na parte superior esquerda da área de trabalho. Posicione o mouse sobre cada ícone para ver o nome.
  - a. **Ferramenta Ponteiro**: Selecione itens em sua página com esta ferramenta.
  - b. **Ferramenta Inserir Texto**: Selecione o botão e em seguida esta ferramenta.





- c. **Ferramenta Editar Imagem:** Selecione o botão cuja imagem ou símbolo deseja editar e esta ferramenta.
- d. **Ferramenta Seletor de Cores:** Aplica o esquema de cores de um botão a outros botões. Selecione a ferramenta, o botão que deseja copiar e continue a criar novos botões.
- e. **Inserir Botão:** Adicione um novo botão à página. Escolha um formato nas opções de Formato do Botão na parte superior da área de trabalho.
- f. **Botão Inserir Polígono:** Desenhe um botão de qualquer formato, por exemplo em torno de uma imagem, para criar botões exclusivos.
- g. **Inserir Texto Adicional:** Adicione texto em qualquer lugar na página ou botão.
- h. **Inserir Imagem Adicional:** Adicione uma imagem em qualquer lugar na página ou botão.
- i. **Inserir Linha:** Desenhe uma linha de qualquer cor ou tamanho.
- j. **Duplicar Objetos:** Selecione esta ferramenta, e em seguida um botão que deseja copiar e arraste o mouse para fora do botão para criar objetos duplicados.
- k. **Barra de Ferramentas de Aparência:** A aparência de botões, incluindo a posição do texto ou imagens no botão, pode ser alterada com estas ferramentas.

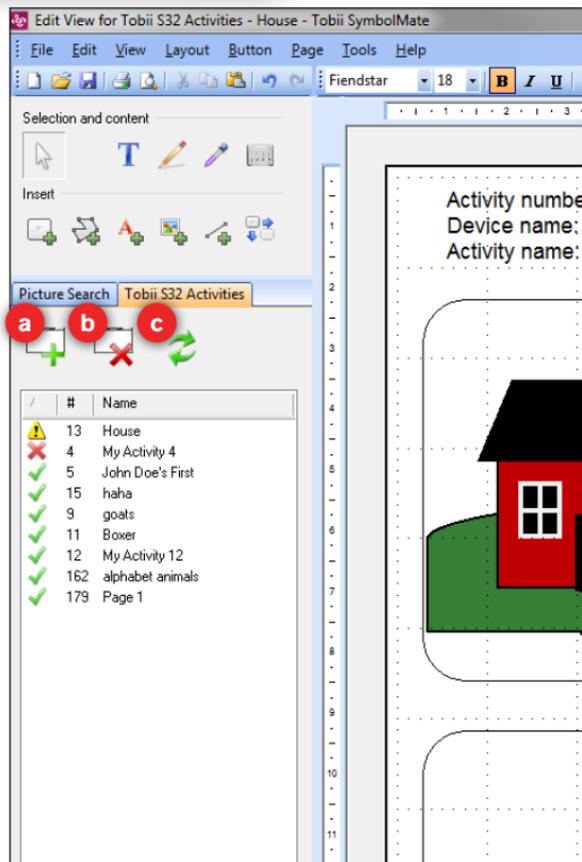




## 6.1 Dispositivos Tobii S32

Selecionar os **Dispositivos Tobii S32** na janela **Novo Conjunto de Páginas** permite visualizar os dispositivos Tobii S32 registrados em sua versão do Tobii SymbolMate. Aqui é possível ver qual dispositivo está conectado em seu computador e escolher qual editar e sincronizar.

- Clique duas vezes no dispositivo que desejar, ou clique em OK para visualizar e editar os Cartões e Atividades da Unidade S32 específica, como também para alterar as configurações do dispositivo e sincronizar o SymbolMate com seu S32.
- Se esta é a primeira vez que conecta o S32 ao computador e ao SymbolMate, você verá uma estrela e um ponto verde. O ponto verde acima do Dispositivo significa que está conectado, e um ponto vermelho que está desconectado. Ao clicar duas vezes para abrir o dispositivo, será solicitado nomeá-lo.
- Se o Dispositivo S32 estiver conectado com o cabo USB, o SymbolMate irá pesquisar automaticamente o conteúdo antes de abrir o modo de exibição de edição para as Atividades do S32.



## 6.2 Atividades do Tobii S32

No **Modo de Exibição de Edição das Atividades do Tobii S32**, as atividades do Dispositivo S32 selecionado estão listadas na guia de Atividades do Tobii S32. Existem diversos botões especiais para facilitar o uso do Tobii S32 e do SymbolMate juntos.

- Adicionar Nova Atividade:** Crie uma nova Atividade do S32 ou importe uma atividade existente (com o dispositivo conectado).
- Remover Atividade:** Exclua permanentemente uma Atividade.
- Sincronizar:** Sincronize uma Atividade do S32 selecionada com o Dispositivo S32 ou todas as Atividades disponíveis. Se foram feitas alterações a uma Atividade com o Dispositivo S32, quando este foi desconectado, você pode escolher sincronizar essas alterações de volta para o SymbolMate (**Usar Versão do Dispositivo**) ou substituir essas alterações com a última versão sincronizada da Atividade, do SymbolMate para o S32 (**Usar Versão Local**).



Sincronizada



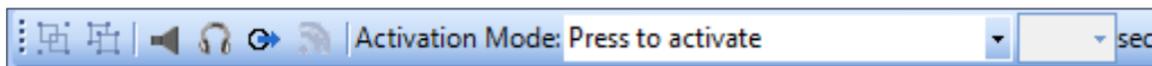
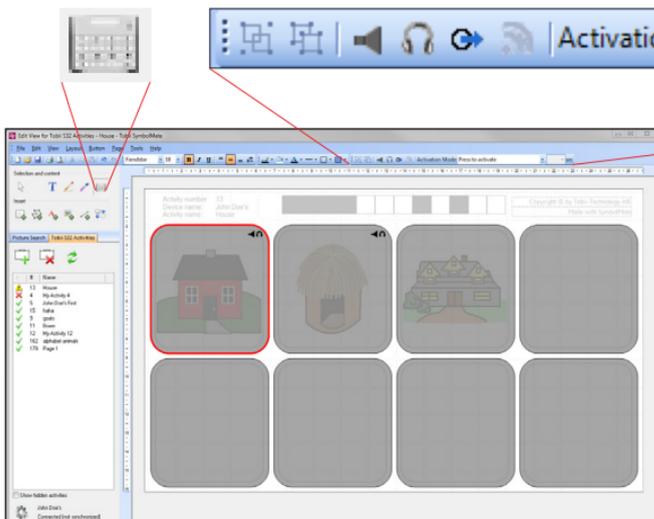
Não Sincronizada



Atividade local excluída por outro usuário SymbolMate

## Ferramenta Tecla do Tobii S32

## Barra de Ferramentas de Teclas do S32



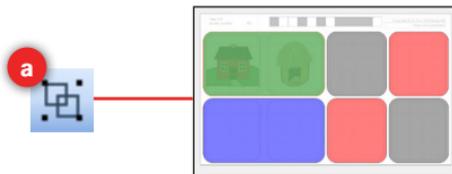
### 6.3 Ferramenta Tecla do S32

Selecionar a Ferramenta Tecla do Tobii S32 nas ferramentas de **Seleção e conteúdo** no **Modo de Exibição de Edição das Atividades do Tobii S32** abre a Barra de Ferramentas de Teclas do Tobii S32 e posiciona a Grade destas ferramentas sobre a Atividade aberta.

Clicar com o botão direito em qualquer Tecla da grade exibirá um menu suspenso com as mesmas ferramentas e funções da Barra de Ferramentas de Teclas do S32.

### Ferramentas da Barra de Ferramentas de Teclas do S32

- Teclas Selecionadas do Grupo:** Permite agrupar teclas diferentes de modo que, se atribuir uma gravação a uma das Teclas do grupo, a mesma também será adicionada a outras teclas. Os grupos são exibidos por sobreposições de cores diferentes na Grade de Ferramentas de Teclas. Use as teclas Shift ou Control ao clicar para selecionar várias teclas (como no Windows).





- f. **Remover Sinal IV Atribuído:** Permite remover um sinal Infravermelho (IV) gravado anteriormente de uma tecla, para liberá-la para um arquivo de áudio (os sinais IV podem ser gravados apenas em teclas do próprio Dispositivo S32; consulte o **Manual do Usuário do Tobii S32 > Uso do S32 > Gravação > Gravação IV**).

- b. **Dividir Grupo:** Permite dividir um Grupo em suas teclas originais. A gravação que foi ligada a todas as teclas do Grupo ainda estará presente em cada Tecla do Grupo anterior, mas agora será possível editá-las individualmente.
- c. **Áudio do Alto-falante:** Abre uma caixa de diálogo que permite pesquisar e selecionar um arquivo de áudio no computador e gravá-lo em uma Tecla (ou Grupo), ou gravar diretamente na Tecla com o microfone do computador.
- d. **Apresentação de Áudio (Somente para Varredura no Tobii S32):** Abre uma caixa de diálogo que permite pesquisar e selecionar um arquivo de áudio no computador ou gravar diretamente na Tecla com o microfone do computador, para criar uma Apresentação de Áudio que será reproduzida nos fones de ouvido antes de a gravação ser transmitida nos alto-falantes do S32. A configuração padrão é a mesma gravação de áudio realizada anteriormente na tecla.
- e. **Selecionar Interface do Brinquedo (Somente para Varredura no Tobii S32):** Abre uma caixa de diálogo que permite configurar um sinal de saída (equivalente ao clique de um acionador) que será enviado através de uma das Portas da Interface de Brinquedos no Tobii S32 Scan.

Activation Mode: Press to activate [dropdown] [input] sec

Activation Mode: Activate while holding [dropdown] [input] sec

Activation Mode: Press to start, again to stop. [dropdown] [input] sec

Activation Mode: Timed activation [dropdown] 0 [input] sec

## Modo de Ativação

Ao editar Teclas em uma Atividade com a Ferramenta Tecla, há quatro modos de ativação para escolher para cada tecla, que determinam como a mesma ou o acionador devem ser pressionados para ativar uma gravação no S32.

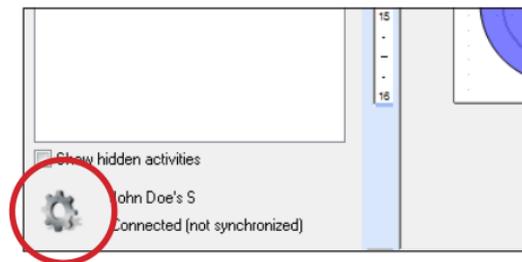
- **Pressione para ativar:** Este é o modo padrão para as gravações de áudio. Significa que, para ativar uma tecla, é necessário apenas pressionar a tecla ou acionador e a gravação será ativada.
- **Ativar enquanto aguarda:** Se selecionar esta opção, será necessário pressionar a tecla no S32 ou o Acionador conectado para ativar a gravação. A mesma só será reproduzida enquanto a tecla está sendo pressionada, e será interrompida quando for solta.
- **Pressione para iniciar, e novamente para parar:** Este modo significa que a gravação será ativada quando pressionar a tecla ou acionador pela primeira vez e a reprodução será interrompida quando pressionar novamente (útil especialmente para gravações longas como músicas).
- **Ativação sincronizada:** Com este modo é possível escolher por quanto tempo deseja que a reprodução de uma gravação fique ativa após pressionar a tecla ou acionador. Os intervalos disponíveis são 5, 10, 20, 30 ou 60 segundos.

 A Grade de Ferramentas de Teclas que fica sobreposta à Atividade corresponde às diferentes teclas do S32, e não está diretamente conectada às imagens selecionadas para uso nas teclas.

Lembre-se de que as gravações atribuídas às Teclas de uma Atividade com as diferentes Ferramentas de Tecla determinam apenas o que será reproduzido ao pressionar as teclas do Tobii S32, após inserir a mesma Atividade sincronizada e impressa no dispositivo.

Após sincronizar, as informações são armazenadas no S32 e recuperadas pelo Código de Barras da Atividade impressa.

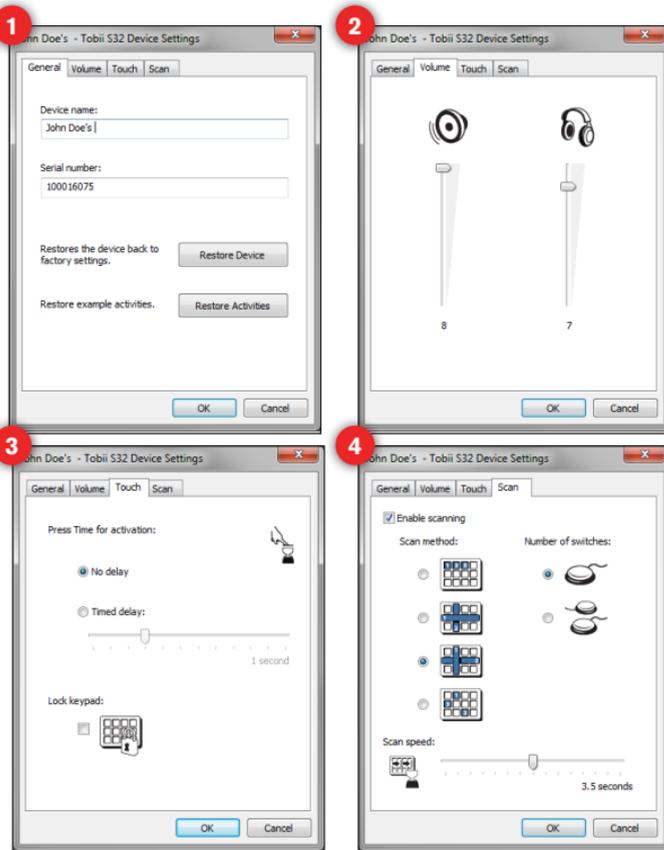
*As imagens escolhidas para serem utilizadas em qualquer Atividade não influenciam nenhuma gravação atribuída às teclas.* Por exemplo: Se você incluir a imagem de uma casa em uma tecla e, com as Ferramentas de Tecla gravar a palavra "casa" na mesma tecla, esta sempre irá reproduzir "casa", mesmo se alterar a imagem para um gato. Para alterar a gravação "casa", é necessário selecionar a **Ferramenta Tecla do Tobii S32** para abrir a **Grade de Ferramentas de Teclas**, e utilizar a ferramenta **Atribuir Áudio a uma Tecla** para fazer a nova gravação de "gato". Somente desta forma, após a sincronização e impressão, o S32 irá reproduzir a gravação da atividade alterada.



### 6.4 Configurações

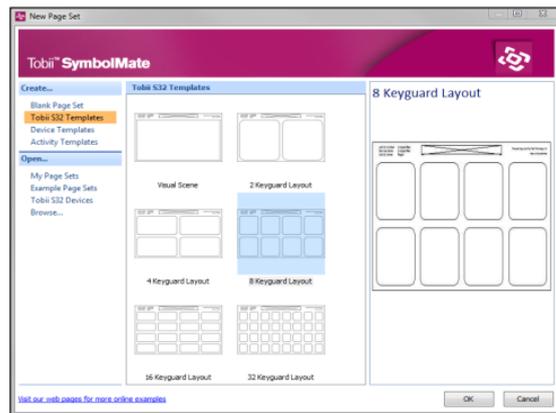
No **Modo de Exibição de Edição das Atividades do Tobii S32** é possível alterar e ajustar as configurações de um dispositivo Tobii S32 conectado. Selecione o botão de engrenagem no canto inferior esquerdo da janela do SymbolMate ou selecione **Ferramentas > Configurações do Dispositivo Tobii S32** para abrir a janela **Configurações do Dispositivo Tobii S32**.

Há quatro Guias a que você possui acesso nesta janela: **Geral**, **Volume**, **Varredura** e **Toque**.



- 1. Geral:** Aqui é possível renomear o Dispositivo S32 (o nome apresentado no SymbolMate), visualizar o número de série e escolher entre as duas funções de restauração.
- 2. Volume:** Com esta opção é possível ajustar o volume do Dispositivo S32 para a reprodução e apresentação de áudio. Se tiver o Tobii S32 Touch, o volume de apresentação de áudio nos fones de ouvido não estará disponível.
- 3. Toque:** Nesta seção é possível desativar o Tempo de Pressionamento, permitindo que a reprodução ocorra imediatamente ao selecionar uma Tecla do S32 com uma gravação, ou selecionar quanto tempo deve pressionar uma tecla antes de a reprodução ser ativada. Também é possível ativar ou desativar o Bloqueio do Teclado.
- 4. Varredura:** Nesta seção é possível escolher entre tipos diferentes de varredura disponíveis para o Tobii S32 Scan, além de alterar a Velocidade de Varredura. Se tiver o Tobii S32 Touch, os recursos de varredura não estarão disponíveis.

 Para obter mais informações sobre as configurações do dispositivo do Tobii S32 e seu uso, consulte o **Manual do Usuário do Tobii S32 > Uso do S32 > Menu de Configuração**.



## 6.5 Criação de Atividades do S32 sem o Dispositivo Conectado

Em algumas situações, você pode desejar criar Atividades do Tobii S32 quando não está com o dispositivo em mãos. Por exemplo, um professor pode desejar criar essas atividades no computador de casa e trazê-las para o computador da escola no dia seguinte em um pen drive USB.

O SymbolMate possui a opção de criar Atividades do Tobii S32 mesmo quando o Dispositivo não está conectado ao computador, através do uso de Modelos do Tobii S32. Você pode salvar as atividades em seu computador ou em um dispositivo de memória externo para serem importadas mais tarde no **Modo de Exibição de Edição das Atividades do Tobii S32**, para edição e finalmente a sincronização com seu Dispositivo S32 conectado.

Estas Atividades do S32 feitas a partir de modelos não terão um número ou código de barras específico ao serem salvas, apesar de estes serem atribuídos automaticamente quando forem importados para o **Modo de Exibição de Edição das Atividades do Tobii S32** com um Dispositivo S32 conectado. Isto permite importar atividades criadas a partir de modelos no Modo de Exibição de Edição de *qualquer* Dispositivo S32 no SymbolMate, e sincronizá-las com *qualquer* Dispositivo S32 que tenha sido conectado.

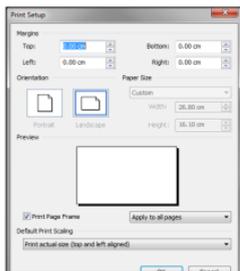
1. Na janela **Novo Conjunto de Páginas**, selecione **Modelos do Tobii S32**, onde há um modelo para todos os layouts diferentes de Proteção de teclas. Após abrir um Modelo do S32, observe que o **número da atividade** e **nome do dispositivo** não estão especificados, e o código de barras é um espaço reservado não atribuído.
2. Edite a atividade como de hábito, adicionando também gravações, agrupando teclas ou modificando os modos de ativação, com todos os recursos disponíveis da **Ferramenta Tecla do Tobii S32**, .

3. Salve seu trabalho sempre que desejar no computador ou em um dispositivo de armazenamento externo (a pasta padrão será **Meus Conjuntos de Páginas do SymbolMate** em sua pasta de Documentos).

1 Se desejar imprimir uma Atividade criada a partir de um modelo diretamente após criar uma nova com um Modelo do S32, é possível, porém você será alertado de que, dado que não há um número de Atividade ou código de barras, a Atividade não irá funcionar em nenhum Dispositivo S32, e poderá apenas ser utilizada para apresentação ou um exemplo em papel.

Após salvar seu trabalho, você poderá importar a Atividade do S32 criada a partir de um modelo no **Modo de Exibição de Edição das Atividades do Tobii S32** de um Dispositivo S32, quando o mesmo estiver conectado. Para isto:

1. Abra o SymbolMate e selecione **Dispositivos Tobii S32** na janela **Novo Conjunto de Páginas**.
2. Selecione um Dispositivo. O **Modo de Exibição de Edição das Atividades do Tobii S32** do dispositivo será aberto.
3. Selecione o botão **Adicionar nova atividade**,  e em seguida **Importar Atividade Existente**. Importe sua Atividade salva e criada a partir de um modelo. Quando realizar esta operação, um número de Atividade e um código de barras serão atribuídos automaticamente.
4. Edite a Atividade se desejar e sincronize com seu Dispositivo S32 conectado normalmente.



## 7. Impressão dos Conjuntos de Páginas

Todas as configurações de impressão são alteradas em **Arquivo > Configurar Impressão** (altera as configurações padrão de impressão de um Conjunto de Páginas) ou em **Arquivo > Imprimir > Dimensionamento** (altera as configurações de impressão em uma única ocorrência).

Os **Modelos de Dispositivos** imprimirão no tamanho adequado ao dispositivo escolhido e serão alinhados acima e à esquerda na página. Após imprimir, é possível recortar a página para adequar-se ao dispositivo caso seja necessário.

As **Novas páginas** criadas serão automaticamente expandidas para caberem na página inteira.

## Tobii Support

### SWEDEN

Phone: +46 8 522 950 20

support@tobii.com

Support hours: 8 am - 6 pm  
Between July-August: 9am - 5pm  
(Central European Time, GMT +1)

### GERMANY

Phone: +49 69 24 75 03 4-28

support@tobii.com

Support hours: 8 am - 6 pm  
Between July-August: 9am - 5pm  
(Central European Time, GMT +1)

### USA

Toll-Free: +1-800-793-9227  
Phone: +1-781-461-8200

techsupport@tobiiATI.com

Support hours: 9 am - 9 pm  
(US Eastern Standard Time, GMT -6)

### JAPAN

Phone: +81-3-5793-3316

support.jp@tobii.com

Support hours: 9 am - 5.30 pm  
(Japan Standard Time, GMT +9)

© Tobii®. Illustrations and specifications do not necessarily apply to products and services offered in each local market. Technical specifications are subject to change without prior notice. All other trademarks are the property of their respective owners.

### Europe, Middle East, Asia Tobii Technology AB

Karlsrovägen 2D  
S-182 53 Danderyd  
Sweden

Phone : +46 8 663 69 90  
Fax: +46 8 30 14 00

www.tobii.com  
sales@tobii.com

### CENTRAL EUROPE Tobii Technology GmbH

Niedenau 45  
D-60325 Frankfurt am Main  
Germany

Phone: +49 69 24 75 03 40  
Fax: +49 69 24 75 03 429

www.tobii.com  
sales.de@tobii.com

### NORWAY Tobii Norge

Thormøhlens gate 55  
5008 Bergen  
Norway

Phone: +47 55 55 10 60  
Fax: +47 55 55 10 61

www.tobii.com  
sales.no@tobii.com

### ASIA Tobii Technology, Ltd.

3-4-13 Takanawa, Minato-ku  
Tokyo 108-0074  
Japan

Phone: +81-3-5793-3316  
Fax: +81-3-5793-3317

www.tobii.com  
sales.jp@tobii.com

### NORTH AMERICA Tobii ATI

333 Elm Street  
Dedham, MA 02026  
USA

Toll-Free: 800-793-9227  
Phone: 781-461-8200  
Fax: 781-461-8213

www.tobiiATI.com  
sales.us@tobii.com