



# PODRĘCZNIK UŻYTKOWNIKA



Wyrób Medyczny spełniający wymagania rozporządzenia (UE) 2017/745



## WERSJA PODRĘCZNIKA

### Rozszerzony Podręcznik Użytkownika Aplikacji MÓWIK

Wersja Podręcznika **R39** z dnia 26 maja 2026 dla Aplikacji MÓWIK w wersji **2.5.10**.

## SPIS TREŚCI

<b>Wersja Podręcznika</b>	<b>1</b>
<b>Spis Treści</b>	<b>1</b>
<b>Wyrób Medyczny</b>	<b>6</b>
<b>Umowa i Warunki Licencyjne Oprogramowania MÓWIK</b>	<b>7</b>
<b>Ostrzeżenia</b>	<b>10</b>
Ostrzeżenie przed epilepsją △	10
Ostrzeżenie dotyczące dużej głośności △	10
Ostrzeżenie - części szklane △	10
<b>Wymagania Systemowe / Sprzętowe</b>	<b>11</b>
<b>Instalacja Oprogramowania</b>	<b>11</b>
1. Zakup z tabletem	11
2. Zakup samego Klucza produktu (licencji)	12
Aktualizacja oprogramowania	14
<b>Informacje ogólne</b>	<b>15</b>
Klucz produktu (numer seryjny) i limit urządzeń	15
Aplikacja MÓWIK	16
Uprawnienia	16
<b>Szkolenia</b>	<b>17</b>
<b>Rejestracja Klienta</b>	<b>18</b>
Rejestracja nowego Klucza produktu (numeru seryjnego)	18
<b>Pierwsze kroki</b>	<b>20</b>
Rejestracja Klucza produktu (licencji)	20
Pierwsze uruchomienie	21
Otwieranie menu	22
<b>Tablice</b>	<b>23</b>
Elementy ekranu Tablice	24
Pierwsza wypowiedź	24
Kasowanie symboli z wypowiedzi	26
Edycja wypowiedzi / Zmiana kolejności symboli w wypowiedzi	26
Przycisk klawiatury / Wprowadzanie własnego tekstu	27
Przycisk Share / Udostępnianie wypowiedzi	27
Stałe przyciski	29

Przycisk i Przycisk prowadzący do kolejnej tablicy	29
Przycisk wyszukiwania Lupa	31
Przycisk Dom/Home i ścieżka tablic	32
<b>Edytor tablic</b>	<b>33</b>
Elementy ekranu Edytor tablic	34
Podgląd widoku tablic	34
Przycisk Dom/Home, ścieżka tablic i przycisk wyszukiwania Lupa	35
Przesuwanie przycisków	35
Przycisk Dodaj	35
Przycisk	36
Przycisk prowadzi do kolejnej tablicy	40
Wstaw wiele	40
Wstaw puste miejsce	42
Przycisk Dodaj pod Stałymi przyciskami	42
Edytowanie istniejącego przycisku	42
Wycinanie i kopiowanie	43
Dodawanie przycisku	44
Ukrywanie przycisku	44
Edytowanie symbolu	45
Nagraj dźwięk	46
Usuwanie przycisku	47
Cofnij i Ponów	48
Edycja wielu przycisków jednocześnie	48
Kopiowanie i wycinanie wielu przycisków jednocześnie	49
Usuwanie wielu przycisków jednocześnie	50
Ukrywanie wielu przycisków jednocześnie	50
<b>Ustawienia</b>	<b>51</b>
Menu Ustawień	51
Jak zmieniać ustawienia	53
Pasek do ustawiania głośności, tempa, prędkości	53
Przełączniki	53
Pole wyboru	54
Profile Użytkownika	54
Skanowanie	55
Sposób skanowania	55
Pauza podczas skanowania	55
Kolejność skanowania	55

Skanowanie głosowe	55
Dźwięk skanowania	55
Menu gramatyki	55
Prędkość skanowania	55
Wymowa	56
Głośność	56
Tempo wymowy	56
Głos	56
Opóźnienie wymowy	56
Dźwięki przycisku	56
Pauza w wymowie między symbolami	56
Pauza w wymowie między wyrazami	56
Kasowanie własnego nagrania	56
Status syntezy mowy	56
Okno dialogu	57
Wyświetlane elementy	57
Rozmiar czcionki	57
Kolor czcionki	57
Kolor tła	57
Klawiatura	57
Rozmiar klawiatury	58
Rozmiar okna dialogu	58
Rozmiar przycisku kasowania	58
Ograniczenie liczby odczytów okna dialogu	58
Ograniczenie ilości symboli w oknie dialogu	58
Przycisk Share	58
Historia	58
Ukrywanie niektórych symboli	59
Lista zablokowanych podpowiedzi klawiatury	59
Tablice	59
Wyświetlane elementy	59
Umieszczenie podpisu symboli	59
Przycisk "Tablica główna"	59
Przycisk "Wstecz"	59
Rozmiar czcionki	59
Ilość przycisków w rzędzie	59
Odstęp między przyciskami	59

Kolor tła	60
Opóźnienie przejścia między tablicami	60
Wielkość liter	60
Reaguj na	60
Stałe przyciski	60
Przycisk lupy	61
Eksport tablic do PDF	61
Aktualizacja Pakietów	61
Zabezpieczenie	61
PIN do zabezpieczeń	61
Usuwanie blokady kodem PIN	62
Zapomniany kod PIN	62
Obszary zabezpieczone kodem PIN	62
Czasowa dezaktywacja kodu PIN	62
Wyjście z aplikacji	62
Reset danych (wyrejestrowanie licencji)	62
Reset tablic	63
Klawiatura	64
Gramatyka	66
Skanowanie	66
Skanowanie głosowe	66
Prędkość skanowania	67
Czasowa dezaktywacja gramatyki	67
Ustawienia dla części mowy	67
Rzeczownik	67
Czasownik	67
Przymiotnik	67
Przysłówek	68
Korzystanie z gramatyki	68
Historia	70
O aplikacji	71
<b>Skanowanie</b>	<b>72</b>
<b>Synchronizacja</b>	<b>73</b>
<b>Rejestracja MÓWika</b>	<b>74</b>
<b>Najczęstsze Problemy</b>	<b>75</b>
Jeżeli MÓWik nie mówi	75
Jeżeli MÓWik mówi cicho	75

Jeżeli MÓWIK się zawiesił	75
Otrzymany Klucz produktu (numer seryjny) jest błędny	75
Niepoprawnie działająca Gramatyka	75
<b>Pomoc</b>	<b>75</b>



**DICO S.C. Piotr Płatek, Ewa Przebinda, Sebastian Szufa**

ul. Przyjaźni Polsko-Węgierskiej 4a/128, 30-644 Kraków

Tel.: 535 500 717      Email: [biuro@mowik.pl](mailto:biuro@mowik.pl)



Przed instalacją i pierwszym uruchomieniem **PRZECZYTAJ** PODRĘCZNIK UŻYTKOWNIKA oraz zapoznaj się z instrukcją obsługi urządzenia, na którym zainstalowany będzie **MÓWIK**.

Poważne incydenty medyczne związane z wyrobem należy zgłosić producentowi i właściwemu organowi

## WYRÓB MEDYCZNY

**MÓWik** to Oprogramowanie do komunikacji wspomagającej i alternatywnej na tablety z systemem Android, przeznaczone do stosowania u osób niepełnosprawnych w celu łagodzenia lub kompensowania skutków urazu, choroby lub niepełnosprawności. Jest to w pełni polskie Oprogramowanie, wykorzystujące natywną syntezę mowy (6 głosów, w tym dziecięce) oraz około 14 000 symboli. Jest przeznaczone dla osób w różnym wieku, głównie z afazją, autyzmem, upośledzeniem umysłowym, zespołem Downa, mózgowym porażeniem dziecięcym, dyzartrią, które nie mogą się porozumiewać mową w sposób zrozumiały dla innych. Ma możliwość dostosowania interfejsu do różnych upośledzeń, niepełnosprawności ruchowej, wieku i płci. Istnieje również możliwość robienia i wstawiania zdjęć, własnych grafik i obrazów z Internetu. Użytkownik może tworzyć z symboli całe zdania i wypowiedzi, które są odczytywane przez syntezę mowy. Użytkownicy korzystający z liter, mogą pisać informacje za pomocą klawiatury ekranowej i odczytywać je za pomocą syntezy mowy. Układ tablic dynamicznych pozwala na tworzenie gramatycznie poprawnych wypowiedzi w języku polskim. Każdy egzemplarz Oprogramowania jest wyposażony w tablice startowe, które mogą być dowolnie rozwijane na potrzeby użytkownika. Istnieje możliwość tworzenia indywidualnych profili dla różnych użytkowników na jednym urządzeniu np. do testowania na potrzeby szkoły lub poradni.

Zestaw symboli jest dostosowany do języka polskiego i naszego kręgu kulturowego. Jest ciągle poszerzany, a dodatkowe symbole mogą być pobierane bezpłatnie.

Istnieje możliwość dopasowania obsługi Oprogramowania w tablecie dla osób niepełnosprawnych ruchowo, które nie mogą wskazywać symboli palcem.

Użytkownicy mogą korzystać z dodatkowych bezpłatnych aplikacji do nauki i terapii (**Gadaczek**, **MÓWik Memory**, **MÓWik Book**) wyposażonych w symbole systemu MÓWik, a dodatkowo z pomocy dydaktycznych przeznaczonych do nauki polskiego systemu językowego przez osoby z poważnymi problemami w porozumiewaniu się.

**Wyrób medyczny spełniający wymagania europejskiej Dyrektywy dla Wyrobów Medycznych.**

**Deklaracja Zgodności UE dla wyrobów medycznych wg rozporządzenia (UE)2017/745** dołączona jest do Podręcznika Użytkownika.

Częścią rodziny programów MÓWik jest **MÓWik PRINT** - oprogramowanie działające w systemie Windows do edycji i drukowania symboli MÓWik. Za jego pomocą można w bardzo łatwy sposób układać symbole na stronie, zmieniać ich podpisy, wielkość, kolor ramki oraz drukować. Program pozwala na wstawianie w tablice i drukowanie nie tylko symboli MÓWik, ale także innych obrazków, zdjęć itp. poprzez funkcję kopiuj/wklej. Oprogramowanie zawiera pakiet ponad 14 000 symboli, których liczbę ciągle powiększamy.

## UMOWA I WARUNKI LICENCYJNE OPROGRAMOWANIA MÓWIK

### 1. Definicje

- 1.1. **Licencja** oznacza niniejszą Licencję na korzystanie z Oprogramowania wraz ze wszelkimi załącznikami stanowiącymi jej integralną część i aneksami.
- 1.2. **Licencjodawca** oznacza Dico Spółka Cywilna Piotr Płatek, Ewa Przebinda, Sebastian Szufa z siedzibą przy ul. Przyjaźni Polsko-Węgierskiej 4a/128, 30-644 Kraków, NIP: 6772358905, REGON: 121534676 zwaną dalej DICO lub Licencjodawcą.
- 1.3. **Licencjobiorca** oznacza osobę fizyczną lub jednostkę gospodarczą posiadającą osobowość prawną lub nieposiadającą osobowości prawnej, która zawarła z DICO umowę licencyjną.
- 1.4. **Dokumentacja** oznacza wszelkie materiały dołączone do Oprogramowania w szczególności Podręcznik Użytkownika (instrukcję).
- 1.5. **Oprogramowanie** oznacza programy komputerowe MÓWIK w formie kodu wynikowego przeznaczone do komunikacji alternatywnej i wspomagającej dla osób mających problemy z komunikacją werbalną, które zostały dostarczone i zainstalowane zgodnie w warunkami niniejszej Licencji i Dokumentacji.

### 2. Postanowienia ogólne

- 2.1. Licencjobiorca przyjmuje do wiadomości i bezwzględnego przestrzegania fakt, iż Oprogramowanie wraz z Dokumentacją oraz wszelkie do nich prawa udzielone Licencjobiorcy na podstawie niniejszej Licencji, stanowi poufną i zastrzeżoną własność Licencjodawcy. Korzystanie, kopiowanie lub przekazywanie Oprogramowania w inny sposób niż określony w niniejszej licencji, bez wyrażenia zgody przez Licencjodawcę, jest ściśle zabronione.
- 2.2. Licencjodawca zastrzega sobie prawo do dokonywania zmian oprogramowania wynikających z ogólnych potrzeb rynku lub indywidualnych potrzeb użytkowników.

### 3. Prawa autorskie i majątkowe

Licencjodawca jako twórca i wyłączny uprawniony z tytułu praw majątkowych ma prawo do udzielania licencji na korzystanie z Oprogramowania i załączonej do niego Dokumentacji bez naruszenia praw osób trzecich. Licencja nie przenosi na Licencjobiorcę żadnych autorskich praw majątkowych do Oprogramowania i Dokumentacji.

### 4. Udzielenie i zakres licencji

- 4.1. DICO na podstawie wystawionej Licencji w oparciu o niniejsze warunki licencyjne udziela Licencjobiorcy niewyłącznej, odpłatnej, nieprzenoszalnej (w tym bez prawa do sublicencji), nieograniczonej w czasie, z zastrzeżeniem pkt. 8, Licencji do Oprogramowania określonego w umowie licencyjnej na następujących polach eksploatacji:
  - 1) zainstalowanie Oprogramowania oraz korzystanie z niego w postaci niezminionej;
  - 2) wprowadzanie do pamięci komputera w takiej liczbie stanowisk jaka jest podana w niniejszych warunkach licencji;
  - 3) wprowadzenie do sieci wewnętrznej Licencjodawcy w celu wykorzystania pełnej funkcjonalności Oprogramowania.
- 4.2. Udzielone Licencjobiorcy prawa nie obejmują ani bezpośrednio, ani poprzez domniemanie, żadnych innych praw niż wyraźnie wymienione w niniejszej Licencji. W szczególności Licencjobiorca nie ma prawa dokonywania jakichkolwiek zmian kodu wynikowego Oprogramowania, znaków identyfikacyjnych umieszczonych na Oprogramowaniu oraz dołączonej do niego Dokumentacji.
- 4.3. Dołączona do Oprogramowania Dokumentacja lub jej jakikolwiek fragment mogą być kopiowane (powielane) wyłącznie na potrzeby Licencjobiorcy związane z korzystaniem z Oprogramowania.
- 4.4. Okres udzielenia licencji na Oprogramowania liczy się od daty przesłania Licencjobiorcy kodu aktywowalnego na wskazany adres e-mail lub od daty sprzedaży Oprogramowania wraz ze sprzętem elektronicznym. W przypadku wystania kodu aktywowalnego na wskazany adres e-mail oraz sprzedaży Oprogramowania wraz ze

sprzętem elektronicznym okres udzielenie licencji liczy się od daty wcześniejszej, z zastrzeżeniem postanowień zawartych w punkcie 9.

## **5. Zobowiązania Licencjobiorcy**

- 5.1. Licencjobiorca ma obowiązek stosować się do postanowień niniejszej Licencji.
- 5.2. Licencjobiorca zobowiązany jest do przestrzegania wszelkich praw autorskich, należnych Licencjodawcy, w zakresie i w sposób określony przepisami prawa, pod rygorem oznaczonej tymi przepisami odpowiedzialności odszkodowawczej oraz rygorem utraty prawa do korzystania z Oprogramowania w całości.
- 5.3. Licencjobiorca może korzystać z Oprogramowania jedynie na 2 stanowiskach (takich jak tablet, smartfon) wyłącznie w celach terapeutyczno-edukacyjnych.
- 5.4. Pod rygorem utraty licencji Licencjobiorca zobowiązuje się do tego, że nie będzie:
  - 1) dekompilować Oprogramowania;
  - 2) udostępniać osobom trzecim, Oprogramowania, części Oprogramowania, Dokumentacji oraz nośnika instalacyjnego poza wyjątkami wskazanymi w niniejszej Umowie;
  - 3) umieszczać Oprogramowania w sieci Internet lub innych sieciach publicznych;
  - 4) wykorzystywał żadnych poufnych informacji Licencjodawcy do tworzenia jakiegokolwiek produktu ani dokumentacji, które byłyby znacząco podobne do jakiegokolwiek wersji Oprogramowania, ani zlecać tych prac innym podmiotom;
  - 5) obciążać, udostępniać w systemie time-share, wynajmować ani dzierżawić praw przyznanych na mocy niniejszej Umowy;
  - 6) wytwarzać, powielać, adaptować, tworzyć prac pochodnych Oprogramowania.
- 5.5. Licencjobiorca ma obowiązek używania Oprogramowania w sposób określony w Dokumentacji.
- 5.6. Licencjobiorca zobowiązuje się do tego, że nie będzie kopiować oraz nie będzie udostępniać osobom trzecim Oprogramowania, części Oprogramowania, Dokumentacji oraz nośnika instalacyjnego (jeżeli taki został przekazany).
- 5.7. Licencjobiorca zobowiązuje się do zachowania w tajemnicy wszelkich dostarczonych informacji o Oprogramowaniu i Dokumentacji.
- 5.8. Za sposób wykorzystania oprogramowania oraz otrzymane wyniki i związane z tym skutki, jak również za pracę sprzętu komputerowego, na którym zainstalowano Oprogramowanie i związane z tym skutki, odpowiedzialność ponosi wyłącznie Licencjobiorca.
- 5.9. Licencjobiorca przyjmuje do wiadomości, że działanie funkcji opartych na technologii NFC uzależnione jest od posiadania przez Licencjobiorcę urządzenia wyposażonego w odpowiedni moduł sprzętowy NFC. Brak wsparcia technologii NFC przez urządzenie Licencjobiorcy nie stanowi wady Oprogramowania.

## **6. Zobowiązania Licencjodawcy. Aktualizacje**

- 6.1. Oprogramowanie dostarczane jest „as is” („takim jakie jest”) i DICO nie ponosi odpowiedzialności za jakiegokolwiek szkody wynikające z jego użytkowania.
- 6.2. DICO nie zobowiązuje się do żadnych aktualizacji Oprogramowania ani świadczenia wobec niego pomocy technicznej w szczególności do dostosowania Oprogramowania do nowych wersji systemów operacyjnych, na których użytkowane jest Oprogramowania. DICO może jednak według swojego wyłącznego uznania zaoferować rozszerzenia i/lub aktualizacje Oprogramowania.
- 6.3. Licencjodawca nie gwarantuje poprawnego działania funkcji NFC w przypadku korzystania przez Licencjobiorcę z nośników (tagów) pochodzących od podmiotów trzecich, które nie spełniają specyfikacji technicznej określonej w Dokumentacji

## **7. Odpowiedzialność Licencjobiorcy**

- 7.1. Licencjobiorca jest zobowiązany do ścisłego przestrzegania tajemnicy rozwiązań technicznych Oprogramowania. Licencjobiorca nie ma prawa ujawniać chronionych prawem autorskim wartości intelektualnych zawartych w Oprogramowaniu oraz przejmuje odpowiedzialność za działania lub zaniechania

swich pracowników lub współpracowników, którzy umożliwili dostęp do Oprogramowania z naruszeniem warunków niniejszej Licencji.

- 7.2. Licencjodawca odpowiada za szkody spowodowane przez kopiowanie Dokumentacji, Oprogramowania lub jego części, rozpowszechnianie Oprogramowania lub Dokumentacji, udostępnia Oprogramowania lub Dokumentacji osobom trzecim poza pozostającymi z nim w gospodarstwie domowym lub w stosunku pracy lub pobiera opłaty za eksploatację Oprogramowania.
- 7.3. W razie działania Licencjodawcy na szkodę Licencjodawcy, a w szczególności działania niezgodnego z postanowieniami niniejszego Regulaminu i warunków Licencji, Licencjodawca zobowiązany jest do naprawienia szkody w pełnej wysokości na zasadach ogólnych.

## **8. Odpowiedzialność Licencjodawcy**

- 8.1. DICO nie ponosi odpowiedzialności za szkodę poniesioną przez Licencjodawcę w wyniku używania Oprogramowania, w szczególności DICO nie bierze odpowiedzialności za szkody spowodowane wykorzystywaniem Oprogramowania w sposób niezgodny z Dokumentacją, nieprawidłowym używaniem Oprogramowania, jego awariami, błędami, w tym również za ewentualną utratę informacji, danych lub szkodę stanowiącą następstwo używania lub braku możliwości używania Oprogramowania.
- 8.2. Całkowita odpowiedzialność DICO wobec Licencjodawcy i osób trzecich ograniczona jest do wartości faktycznie otrzymanego wynagrodzenia netto (bez VAT) z tytułu udzielonej Licencjodawcy Licencji na Oprogramowania oraz szkód rzeczywistych i nie obejmuje utraconych korzyści, szkód pośrednich, utraty informacji i danych, zakłócenia lub przerwy w pracy urządzeń Licencjodawcy.
- 8.3. DICO nie ponosi odpowiedzialności za szkodę wynikającą z utraty licencji (utrata karty z numerem seryjnym) przez Licencjodawcę. W przypadku utraty licencji dodatkowa licencja nie jest udzielana a wszelkie utworzone zmiany w tablicach zostają utracone.
- 8.4. DICO nie ponosi odpowiedzialności za skutki wynikające z utraty, kradzieży lub nieuprawnionego użycia fizycznych nośników (np. tagów NFC) służących do automatyzacji funkcji Oprogramowania, w tym w szczególności za uzyskanie dostępu do Oprogramowania przez osoby trzecie w wyniku dezaktywacji kodu PIN za pomocą tagu NFC.

## **9. Zmiana i rozwiązanie umowy licencyjnej**

- 9.1. Rozwiązanie lub wypowiedzenie umowy licencyjnej skutkuje utratą praw licencyjnych do używania Oprogramowania przez Licencjodawcę.
- 9.2. Po rozwiązaniu umowy licencyjnej przez DICO zgodnie z Regulaminem Licencjodawcy nie przysługują żadne roszczenia związane z wykonaniem umowy licencyjnej.
- 9.3. DICO może wypowiedzieć umowę licencyjną ze skutkiem natychmiastowym, bez ponoszenia kosztów z tego tytułu, jeżeli:
  - 9.3.1. Licencjodawca używa Oprogramowania niezgodnie z Dokumentacją, w szczególności udostępnia Oprogramowania lub Dokumentację osobom trzecim poza pozostającymi z nim w gospodarstwie domowym i/lub w stosunku pracy oraz poza osobami, z którymi zostały zawarte inne umowy cywilnoprawne.
  - 9.3.2. Licencjodawca kopiuje Dokumentację, Oprogramowanie lub jego części, rozpowszechnia Oprogramowanie lub Dokumentację, udostępnia Oprogramowanie lub Dokumentację osobom trzecim poza pozostającymi z nim w gospodarstwie domowym i./lub stosunku pracy lub pobiera opłaty za eksploatację Oprogramowania.
  - 9.3.3. Licencjodawca wykorzystuje kod źródłowy Oprogramowania Licencjodawcy do tworzenia jakiegokolwiek produktu, który byłby podobny do jakiegokolwiek wersji Oprogramowania.
  - 9.3.4. Licencjodawca w istotny sposób narusza postanowienia niniejszego regulaminu.
- 9.4. W przypadku rozwiązania, wygaśnięcia lub wypowiedzenia umowy licencyjnej, Licencjodawca traci prawo do używania Oprogramowania oraz jest zobowiązany do niezwłocznego usunięcia zainstalowanego Oprogramowania. Licencjodawca zobowiązany jest do złożenia wobec DICO pisemnego oświadczenia o wykonaniu w/w obowiązków.

## 10. Dane Osobowe i Prywatność

10.1. Licencjodawca umożliwia Licencjodawcy przechowywanie na serwerze plików graficznych (zdjęć) wykorzystywanych w ramach Oprogramowania. Licencjodawca pełni w tym zakresie wyłącznie rolę dostawcy usługi hostingu. Licencjodawca oświadcza, że posiada wszelkie prawa do wgrywanych treści i jest ich administratorem. Licencjodawca nie przegląda, nie udostępnia ani nie przetwarza tych treści w celach innych niż techniczna realizacja funkcjonalności Oprogramowania.

## 11. Postanowienia końcowe

11.1. Licencjodawca nie może bez zgody DICO przekazać praw i obowiązków wynikających z umowy licencyjnej na inną osobę. W sprawach nieuregulowanych niniejszą umową mają zastosowanie przepisy kodeksu cywilnego oraz ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych.

11.2. Licencjodawca będący konsumentem, poprzez dokonanie aktywacji Oprogramowania za pomocą kodu aktywacyjnego przed upływem terminu do odstąpienia od umowy, wyraża zgodę na spełnienie świadczenia (dostarczenie treści cyfrowych) przed upływem tego terminu i przyjmuje do wiadomości, że powoduje to utratę prawa do odstąpienia od umowy zgodnie z art. 38 pkt 13 ustawy o prawach konsumenta

## OSTRZEŻENIA

### Ostrzeżenie przed epilepsją



Zanim uruchomisz to Oprogramowanie lub pozwolisz to zrobić swoim podopiecznym, przeczytaj to ostrzeżenie! Niektóre osoby wystawione na działanie specyficznie migających świateł lub powtarzających się rozbłysków narażone są na napady epilepsji lub utratę przytomności. Może to ujawniać się również u nich podczas oglądania telewizji lub grania w niektóre gry komputerowe, nawet jeśli osoba taka nigdy wcześniej nie miała napadów padaczkowych. Jeśli zaobserwujesz u siebie lub u swojego podopiecznego podczas używania Oprogramowania któreś z tych objawów: mdłości, zaburzenia widzenia, niekontrolowane ruchy oczu lub mięśni, utrata przytomności, dezorientacja, konwulsje, NIEZWŁOCZNIE przerwij używanie Oprogramowania i skonsultuj się z lekarzem.

### Ostrzeżenie dotyczące dużej głośności



Długotrwały głośny dźwięk, niezależnie od jego źródła, może mieć szkodliwy wpływ na słuch. Im wyższy poziom natężenia dźwięku, tym szybciej mogą wystąpić szkodliwe dla słuchu skutki.

### Ostrzeżenie - części szklane



Niektóre części urządzenia na którym zainstalowany będzie MÓWik mogą być wykonane ze szkła. Szkło to może pęknąć i zranić, jeśli produkt zostanie uderzony z dużą siłą.

## WYMAGANIA SYSTEMOWE / SPRZĘTOWE

Parametr	Minimalne	Zalecane
Systemem operacyjnym	Android 11	Android 15
Wyświetlacz	6"	8"
Procesor	2.0 GHz Octa Core	2.5 GHz Octa Core
Pamięć RAM	4 GB	6 GB
Pamięć wewnętrzna	64 GB	128 GB
Możliwość dostępu do Internetu	Tak	Tak
Zainstalowana synteza mowy Google	Tak	Tak

**Uwaga!** Nie zaleca się instalacji **MÓWika** na urządzeniach niskokosztowych. W razie wątpliwości w wyborze urządzenia, skontaktuj się z Licencjodawcą.

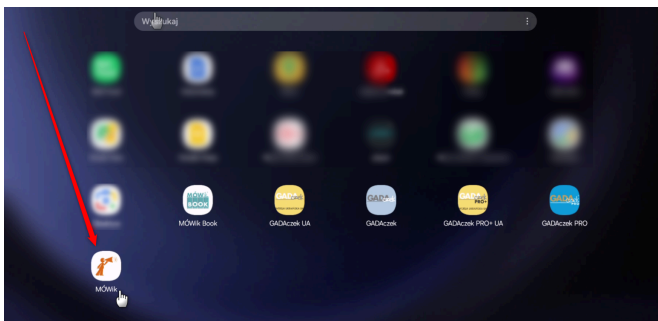
## INSTALACJA OPROGRAMOWANIA

### 1. Zakup z tabletem

- a. **do samodzielnej instalacji oprogramowania MÓWik:** proces instalacji przebiega identycznie, jak podczas zakupu samego Klucza produktu (licencji).

W celu uzyskania dalszych wskazówek instalacji przejdź do punktu 2.

- b. **kompletny zestaw z zainstalowanym i skonfigurowanym Oprogramowaniem:** wystarczy kliknąć ikonę aplikacji MÓWik znajdującą się na ekranie aplikacji tabletu:



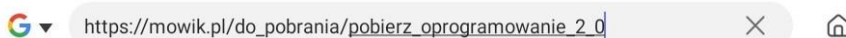
**Uwaga!** Ekran startowy, kolory, układ i liczba ikon może się różnić w zależności od modelu tabletu, wersji systemu operacyjnego i indywidualnych ustawień.

Wysyłając kompletny zestaw z preinstalowaną aplikacją MÓWik zawsze staramy się, aby ikona do uruchomienia "MÓWika" była na ekranie startowym, gdyby jednak z jakiegoś powodu tam jej nie było, lub ikona została przez pomyłkę usunięta, to aplikację można odnaleźć w liście wszystkich aplikacji poprzez kliknięcie ikony "Aplikacje", na załączonym powyżej przykładowym zrzucie ekranu widocznej w prawym dolnym rogu ekranu.

## 2. Zakup samego Klucza produktu (licencji)

W celu pobrania Aplikacji MÓWik z serwera, należy na tablecie otworzyć przeglądarkę internetową, w większości przypadków będzie to przeglądarka Google Chrome, albo Samsung Internet Browser. Niezależnie od wybranej przeglądarki, w pasku adresu wpisać poniższy adres: [https://mowik.pl/do\\_pobrania/pobierz\\_oprogramowanie\\_2\\_0](https://mowik.pl/do_pobrania/pobierz_oprogramowanie_2_0)

**Uwaga!** W powyższym linku należy użyć znaku podkreślenia \_, aby go uzyskać musimy nacisnąć znak Shift (symbolizuje go strzałka w górę) oraz przycisk z pauzą/myślnikiem -.



Klikamy **Idź** i wówczas otworzy się strona, na której mamy możliwość pobrania **Aplikacji** oraz **Podręcznika Użytkownika**. Klikamy w pierwszy kwadrat **APLIKACJA DO POBRANIA**.



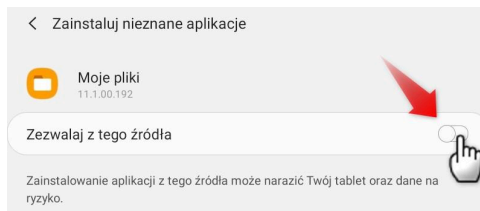
Jeśli na naszym urządzeniu pobieramy coś po raz pierwszy z Internetu, to musimy na to zezwolić przeglądarce, wybierając opcję **Zezwól**.

System wyświetli ostrzeżenie przed pobraniem Aplikacji bezpośrednio z serwera. Należy się upewnić, że jesteśmy na stronie [www.mowik.pl](http://www.mowik.pl), a obok adresu strony jest zamknięta kłódka informująca o szyfrowanym połączeniu. Jeśli wszystko wygląda poprawnie, klikamy w przycisk **Pobierz**.

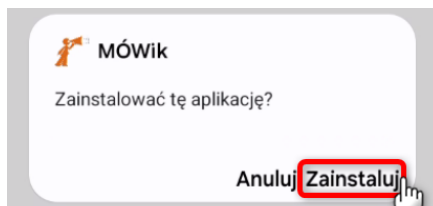
Rozpocznie się pobieranie, a po chwili (w zależności od prędkości Internetu) Aplikacja zostanie pobrana i zapisana w pamięci urządzenia. Możemy wrócić na pulpit, wybrać **Moje pliki**, następnie przejść do **Pliki instalacyjne** i kliknąć w pobraną Aplikację. Uwaga: cyfry w nazwie pobranego pliku, mogą się różnić w zależności od wersji: `mowik-2.3.00-200-playLic-false-ivo-false-pl-release.apk`



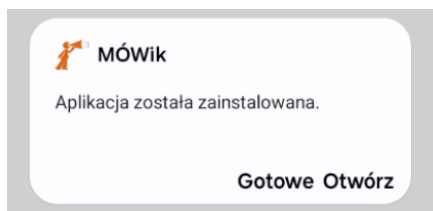
Jeżeli wcześniej nie wykonano innej instalacji z pliku .apk musimy przejść do Ustawień i zezwolić na jednorazową instalację Aplikacji, po czym klikamy **Zainstaluj nieznane aplikacje** aby powrócić.



Po zezwoleniu na instalację **Zezwalaj z tego źródła** przycisk **Zainstaluj** będzie aktywny i klikając go, uruchomimy proces instalacji.



Po chwili Aplikacja zostanie zainstalowana. Możemy kliknąć **Gotowe**, by wrócić do przeglądania zawartości folderu **Moje pliki** lub od razu uruchomić MÓWika klikając **Otwórz**.



Z poziomu **Moje pliki** możemy przytrzymać palcem na pobranym poprzednio pliku instalacyjnym i usunąć go klikając ikonę kosza na dole ekranu. Ten plik nie będzie już potrzebny i możemy zwolnić pamięć urządzenia.

Zainstalowana Aplikacja MÓWik będzie za to dostępna wśród innych aplikacji zainstalowanych na naszym tablecie. Po uruchomieniu Aplikacji otworzy się ekran umożliwiający wprowadzenie **Klucza produktu** po wcześniejszym zapoznaniu się z warunkami umowy licencyjnej, tak jak to jest opisane w dostarczonym Podręczniku Użytkownika.

**Uwaga!** Odinstalowanie aplikacji bez uprzedniego wyrejestrowania urządzenia w MÓWiku może spowodować uniemożliwienie instalacji MÓWika na kolejnym tablecie.

Więcej na ten temat można przeczytać w rozdziałach:

- INFORMACJE OGÓLNE
- USTAWIENIA > Zabezpieczenie > Reset Danych

## Aktualizacja oprogramowania

Program aktualizuje się tak samo jak przebiega proces pierwszej instalacji. Należy wejść na stronę [https://mowik.pl/do\\_pobrania/pobierz\\_oprogramowanie\\_2\\_0](https://mowik.pl/do_pobrania/pobierz_oprogramowanie_2_0) i nacisnąć **Aplikacja do pobrania**, pobrany zostanie najnowszy plik instalacyjny. Z poziomu pulpitu należy otworzyć **Moje pliki**, znaleźć nowo pobrany plik i go uruchomić. Nastąpi aktualizacja oprogramowania.

## INFORMACJE OGÓLNE

Oprogramowanie MÓWIK składa się z aplikacji mobilnej na systemy Android, przeznaczonej do instalacji głównie na tabletach multimedialnych (możliwa instalacja także na smartfonach).

### Klucz produktu (numer seryjny) i limit urządzeń

Klucz produktu (numer seryjny) otrzymujemy po zakupie na plastikowej karcie lub sam kod alfanumeryczny drogą elektroniczną.



Licencja umożliwia instalację jednego kodu na 2 urządzeniach. Próby instalacji na większej liczbie urządzeń są niezgodne z Licencją i mogą spowodować zablokowanie wszystkich urządzeń.

### **UWAGA!**

### **W przypadku utraty klucza (numer seryjny) użytkownik utraci dostęp do programu!**

W przypadku awarii lub zagubienia urządzenia prosimy skontaktować się z Licencjodawcą.

## Aplikacja MÓWIK

MÓWIK zawiera 3 najważniejsze moduły:

- **Tablice**, czyli tryb, w którym Użytkownik używa Oprogramowania, by tworzyć wypowiedzi i komunikować się,
- **Edytor tablic**, czyli tryb, w którym można dokonywać edycji tablic, z których będzie korzystał Użytkownik,
- **Ustawienia**, czyli boczne menu, w którym dokonuje się wyboru trybu pracy oraz przechodzi do ustawień poszczególnych elementów.

Kluczowym do sprawnej pracy z Oprogramowaniem jest zrozumienie różnic i zastosowań **Tablic** oraz **Edytora tablic**, które można rozumieć też jako Tryby Użytkownika oraz Edycji.

**Tablice** przeznaczone są dla osoby korzystającej z Oprogramowania, czyli naszego Użytkownika, którym może być np.: dziecko/pacjent/członek rodziny.

**Edytor tablic** służy do dodawania/usuwania przycisków na tablicy, zmiany ich wyglądu, kolejności, powielania czy np. ukrywania. Przeznaczony jest dla opiekunów/nauczycieli/rodziców, lub Użytkowników, którzy samodzielnie będą tworzyć swoje tablice. Podobnie jak menu **Ustawienia**, w którym możemy zmienić sposób pracy Aplikacji.

Z tego powodu **Edytor tablic** oraz **Ustawienia** mogą być zabezpieczone PIN-em przed przypadkowym włączeniem przez Użytkownika. Więcej na ten temat w rozdziale [Ustawienia > Zabezpieczenie](#).

### UWAGA!

W przypadku smartfonów Mówik dostosowany jest do użytkowania w orientacji pionowej ze względu na proporcje ekranu oraz ustawienia systemowe.

## Uprawnienia

Ze względu na uprawnienia systemu Android aplikacja wymaga zezwoleń na dostęp do Zdjęć w trakcie dodawania symbolu z Dysku lub ze Zdjęcia oraz zezwoleń na nagrywanie w trakcie nagrywania dźwięku. Rodzaj i zakres uprawnień może różnić się w zależności od Wersji systemu Android oraz modelu urządzenia.

## SZKOLENIA

Przed rozpoczęciem korzystania z Oprogramowania MÓWIK, oraz pracy z Użytkownikiem **należy dokładnie zapoznać** się z wszystkimi informacjami i poradami zamieszczonymi w **Podręczniku Użytkownika, filmami instruktażowymi** (<http://www.youtube.com/user/MowikAAC>) oraz załączonymi **materiałami i ulotkami**.

Sukces wykorzystania Oprogramowania MÓWIK w terapii osób z poważnymi problemami w porozumiewaniu się, zależy w głównej mierze od sposobu wdrożenia, metodyki i jakości tworzenia stosowanych tablic oraz prawidłowych ustawień Aplikacji.

Korzystanie z Oprogramowania nie wymaga uczestnictwa w organizowanych przez firmę DICO S.C. szkoleniach. Niemniej jednak serdecznie zapraszamy rodziców oraz logopedów, neurologopedów, nauczycieli pracujących z dziećmi i dorosłymi mającymi poważne problemy w komunikacji werbalnej (autyzm, afazja, porażenie mózgowe, niepełnosprawność intelektualna) na szkolenia z zakresu obsługi i wykorzystania programu MÓWIK w terapii osób z poważnymi problemami w porozumiewaniu się.

Więcej informacji na stronie: [www.mowik.pl/szkolenia](http://www.mowik.pl/szkolenia)

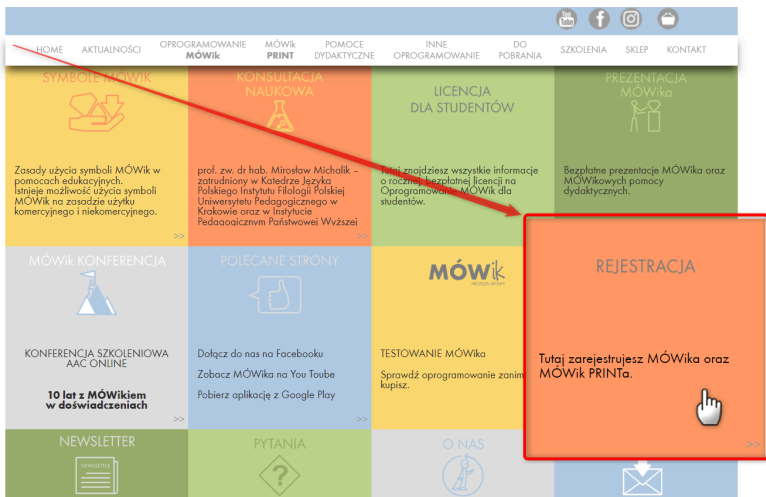
## REJESTRACJA KLIENTA

### Rejestracja nowego Klucza produktu (numeru seryjnego)

Rejestracja nie jest obowiązkowa, jednak chcąc powiązać Klucz produktu (numer seryjny) z użytkownikiem zalecamy rejestrację. W przypadku utraty klucza produktu użytkownik traci dostęp do programu, w tym wszelkich wprowadzonych zmian w tablicach.

Należy otworzyć stronę [www.mowik.pl/rejestracja/rejestracja\\_mowik](http://www.mowik.pl/rejestracja/rejestracja_mowik)

lub ze strony głównej [www.mowik.pl](http://www.mowik.pl) należy kliknąć kwadrat **REJESTRACJA**:



a następnie wybrać kwadrat **Rejestracja MÓWika**



Otworzy się krótki formularz:

Imię i nazwisko \*

Adres e-mail \*

Powtórz adres e-mail \*

Klucz produktu (numer seryjny) \*

Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych przez DICO SC w celu i zakresie niezbędnym do obsługi niniejszej rejestracji. Polityka prywatności. \*

\* Pola oznaczone gwiazdką są obowiązkowe.

**Wyślij**

W którym należy podać:

- Imię i nazwisko - osoby, która jest właścicielem licencji,
- Adres e-mail- adres poczty elektronicznej Klienta, który będzie służył do powiązania użytkownika z kluczem oraz w kolejnym okienku powtórzyć go w celu walidacji,
- Klucz produktu (numer seryjny), który można znaleźć na plastikowej karcie dołączonej do zakupionego Oprogramowania,
- Oraz wyrazić zgodę na przetwarzanie danych osobowych przez DICO SC w celu i zakresie niezbędnym do obsługi rejestracji.

Po podaniu prawidłowych danych klikamy przycisk **Wyślij** w celu dokończenia rejestracji.

**Wyślij**

Pojawi się komunikat informujący o powodzeniu rejestracji oraz zostanie wysłany mail z potwierdzeniem.

Wysłano zgłoszenie rejestracji MÓWika

Imię i nazwisko \*

Adres e-mail \*

## PIERWSZE KROKI

### Rejestracja Klucza produktu (licencji)

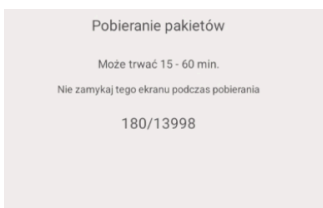
Pierwsze uruchomienie oprogramowania MÓWik wyświetli ekran do wprowadzenia Numeru licencji.



W miejsce **1 Klucz produktu** należy wpisać zakupiony Klucz produktu (numer seryjny) otrzymany na karcie lub drogą elektroniczną. Następnie należy potwierdzić, że zapoznaliśmy się z **Umową licencyjną** (aby otworzyć proszę kliknąć w **2 podkreślony napis**). Potwierdzenia dokonujemy zaznaczając kwadrat powyżej - na zrzucie ekranu oznaczony cyfrą **3**.

Jeśli zapoznaliśmy się i potwierdziliśmy akceptację Umowy licencyjnej oraz wprowadziliśmy poprawny **Klucz produktu**, to możemy kliknąć przycisk **4 Dodaj urządzenie**.

Rozpocznie się proces pobierania pakietów z symbolami, tablic startowych i głosów syntezy mowy.

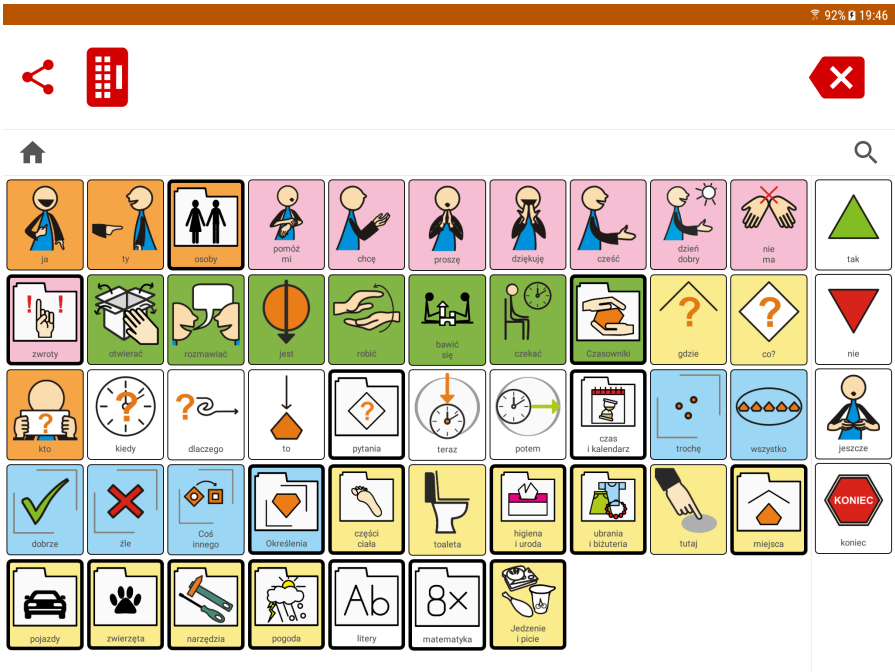


**Uwaga!** Pobieranie pakietów może trwać nawet kilkadziesiąt minut. Czas pobierania zależy od prędkości połączenia internetowego. Nie należy wyłączać aplikacji ani połączenia internetowego podczas pobierania pakietów.

## Pierwsze uruchomienie

Nowo zainstalowany MÓWIK otworzy się w widoku Tablicy. Jeśli dokonaliśmy instalacji dla nowo zakupionego Klucza produktu (licencji), to zobaczymy zestaw tablic startowych umożliwiających szybki start i wypróbowanie możliwości aplikacji.

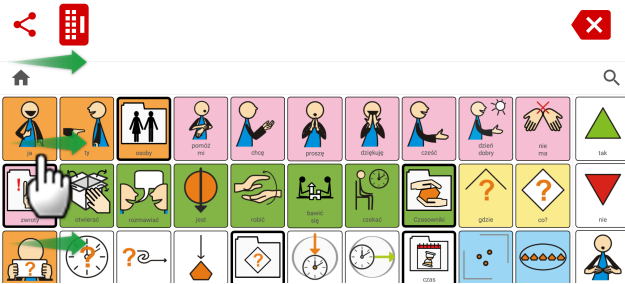
Widok ekranu z uruchomionym programem MÓWIK:



**Uwaga!** Jeśli instalacja została aktywowana przy użyciu Klucza produktu (licencji) używanego już wcześniej na innym urządzeniu, to pobierze się kopia zapisanych tablic z serwera. Dlatego w takim przypadku ekran po pierwszym uruchomieniu może wyglądać inaczej, niż na powyższym zrzucie ekranu.

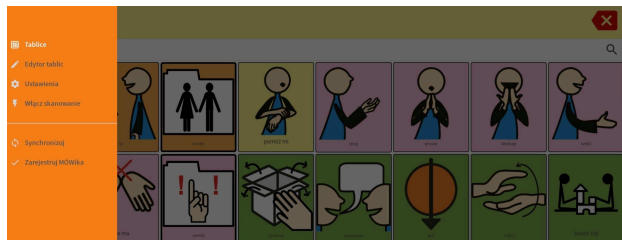
## Otwieranie menu

Aby wyświetlić menu, należy przesunąć palcem od lewej krawędzi w stronę środka ekranu.



Wyświetli się pasek z menu zawierający następujące opcje:

- [Tablice](#)
- [Edytor tablic](#)
- [Ustawienia](#)
- [Włącz skanowanie](#)
- [Synchronizuj](#)
- [Zarejestruj MOWika](#)



Aby ukryć menu, należy kliknąć w obszar poza pomarańczowym tłem menu lub przesunąć palcem od prawej do lewej strony. Aplikacja powróci wówczas do poprzednio wybranej opcji - tej zaznaczonej aktualnie na białą.

## TABLICE

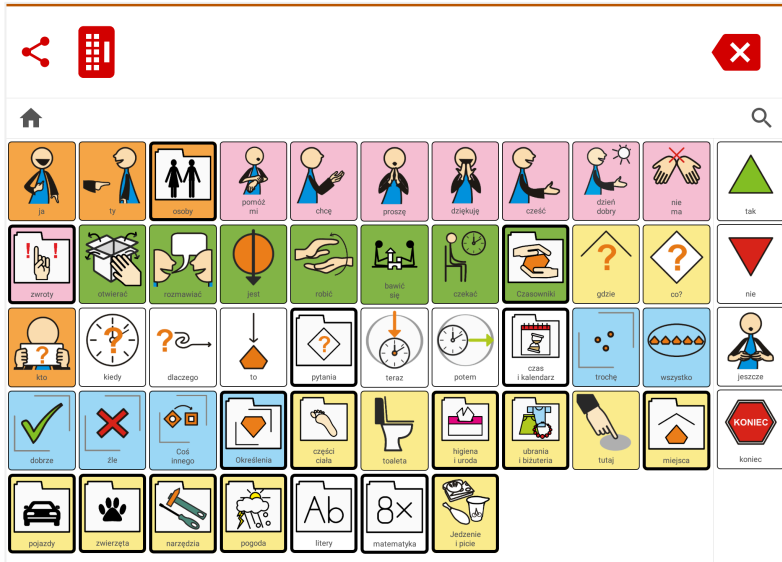
Opcja **Tablice** jest pierwszym z możliwych wyborów menu.

Kliknięcie w napis **Tablice** chowa menu boczne i otwiera MÓWika w trybie Tablic, który można też nazwać trybem Użytkownika, ponieważ jest to podstawowy tryb pracy Aplikacji, służący do konstruowania i inicjowania wypowiedzi (odczytywanych na głos przez syntezę mowy).

Należy pamiętać o kilku ważnych kwestiach:

- wygląd tablic może, a nawet powinien się różnić dla różnych instalacji MÓWika, ponieważ bardzo ważne jest, aby dostosować zarówno wygląd (np. wielkość przycisków i pozostałych opcji menu), używane słownictwo jak i ustawienia Aplikacji zgodnie z możliwościami Użytkownika.
- w tej części instrukcji omówiono jedynie korzystanie z istniejących tablic, tak jak powinien to robić Użytkownik chcąc stworzyć swoją wypowiedź.
- instrukcje i wskazówki dotyczące tworzenia/edytowania tablic, dodawania/usuwania/przesuwania przycisków, symboli, podpisów itd. znajdują się w instrukcji w części [Edytor tablic](#).
- ustawienia liczby przycisków z symbolami w jednym wierszu, położenia lub widoczności niektórych przycisków funkcyjnych, czy sposobu zachowania Aplikacji są szczegółowo omówione w części instrukcji poświęconej [Ustawieniom](#).

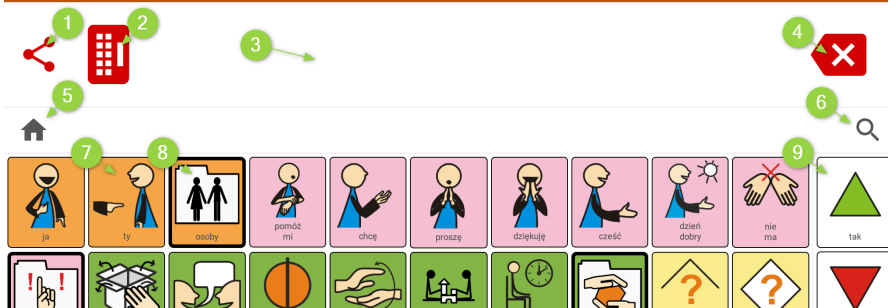
Ekran **Tablice** po pierwszym uruchomieniu:



**Uwaga!** Wygląd ekranu przedstawiony powyżej, jest startowym ekranem dla nowej, domyślnej instalacji w dniu powstania niniejszej instrukcji. Tablice startowe są na bieżąco zmieniane i ulepszone, w oparciu m.in. o wskazówki i potrzeby zgłaszane przez Użytkowników, dlatego widok ten może się nieznacznie różnić.

## Elementy ekranu Tablece

Przyjrzyjmy się poszczególnym elementom widocznym na ekranie oraz ich nazewnictwu:



Zaznaczone elementy na powyższym zrzucie ekranu:

1. Przycisk Udostępnij / Share
2. Przycisk Klawiatury
3. Okno dialogu
4. Przycisk kasowania
5. Przycisk Dom / Home i ścieżka tablic
6. Przycisk wyszukiwania Lupa
7. Przycisk z symbolem
8. Przycisk prowadzący do kolejnej tablicy
9. Stałe przyciski

W dalszej części instrukcji omówiono zasady działania każdego z tych elementów.

### Pierwsza wypowiedź

Aby utworzyć pierwszą wypowiedź, klikamy na jeden z wybranych przycisków widocznych na naszej tablicy. Symbol doda się do Okna dialogu, ale czy jego podpis zostanie odczytany w momencie kliknięcia, zależy od ustawień przycisku.



W celu uruchomienia syntezy mowy musimy kliknąć na lub obok symbolu widocznego w Oknie dialogu:



Możemy też dodać kolejne symbole do naszej wypowiedzi, aby stworzyć dłuższą wypowiedź. Na poniższym przykładzie Użytkownik po wybraniu jako pierwszy przycisku z symbolem **ja**, następnie wybrał symbole **chcę** oraz **rozmawiać**. Symbole dodają się w takiej kolejności, od lewej do prawej, do Okna dialogu.



Jeśli teraz klikniemy w Oknie dialogu w któryś z dodanych symboli, lub w puste pole Okna dialogu (na prawo od dodanych symboli), uruchomimy syntezę mowy, która odczyta całą ułożoną wypowiedź: **ja chcę rozmawiać**. Każde ponowne kliknięcie odczyta na głos tę samą wypowiedź kolejny raz. Jedno kliknięcie - jeden odczyt.

Dokładne ustawienia, jak ma zachowywać się Okno dialogu, w tym także opóźnianie wymowy lub blokowanie wielokrotnego odczytywania tej samej wypowiedzi, można znaleźć w rozdziale poświęconym [Ustawieniom > Okno dialogu](#).

## Kasowanie symboli z wypowiedzi

Po prawej stronie Okna dialogu znajduje się ❶ przycisk kasowania.

Pojedyncze kliknięcie w ten przycisk kasuje ostatni symbol w wypowiedzi. W celu usunięcia całej wypowiedzi należy przytrzymać przez chwilę przycisk kasowania.



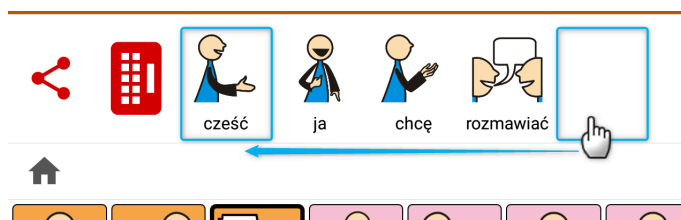
Istnieje też inna metoda usuwania symboli z Okna dialogu. Możemy kliknąć palcem ❷ symbol, który chcemy usunąć i nie puszczając palca przesunąć nim w górę, jakby chcąc *wyrzucić* symbol poza górną krawędź ekranu. Dzięki tej metodzie łatwo możemy usunąć symbol znajdujący się między innymi symbolami.

## Edycja wypowiedzi / Zmiana kolejności symboli w wypowiedzi

Kolejne symbole dodają się zawsze jako ostatnie, najbardziej po prawej stronie wypowiedzi przygotowanej w Oknie dialogu. W poniższym przykładzie Użytkownik chce zmienić swoją wypowiedź i rozpocząć ją od powitania ❹ *cześć*. Jednak kliknięty przycisk z symbolem powitania zostanie dodany jako ostatni do naszej wypowiedzi. Użytkownik może skasować całość wypowiedzi i zbudować ją od nowa, tym razem dodając jako pierwszy symbol powitania *cześć*, ale nie musi tego robić, ponieważ jest możliwość zmiany kolejności symboli w Oknie dialogu.



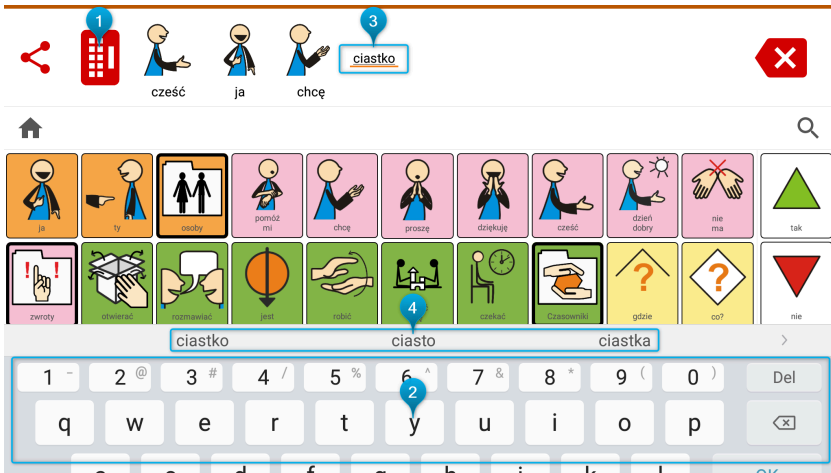
W celu przesunięcia symbolu w Oknie dialogu wystarczy kliknąć i przytrzymać palcem symbol, który chcemy przesunąć i następnie, nie puszczając palca z ekranu, przesunąć symbol w lewo lub prawo, aby znalazł się w odpowiednim miejscu:



## Przycisk klawiatury / Wprowadzanie własnego tekstu

Aplikacja umożliwia dodawanie do Okna dialogu oprócz symboli także tekstu wprowadzanego za pomocą klawiatury. Zostanie on wtedy odczytany przez syntezę mowy, tak jak podpisy symboli.

Po kliknięciu **1 Przycisku klawiatury** możemy rozpocząć wpisywanie własnego tekstu za pomocą **2** klawiatury ekranowej. Wpisany tekst pojawia się w **3** Oknie dialogu i funkcjonuje tak samo jak symbole (można go przesuwając lub kasować). Można też skorzystać z podpowiadanych przez System Android **4** wyrazów ze słownika. Wyrazy te pochodzą z bazy Systemu Android zainstalowanego na urządzeniu i Użytkownik nie ma na nie wpływu, ani nie może w Ustawieniach Aplikacji MÓWIK dostosować podpowiadanych wyrazów. Jeśli nie chcemy, aby na ekranie podpowiadały się te wyrazy, musimy wyłączyć tę opcję w ustawieniach Systemu Android, które różnią się w zależności od wersji, najczęściej jednak występują w ustawieniach dla klawiatury ekranowej / wirtualnej pod hasłem "Przewidywanie tekstu".



Jeśli nasz Użytkownik nie będzie korzystał z klawiatury i wpisywania samodzielnie tekstu do Okna dialogu, to możemy ukryć tę ikonę w Ustawieniach. Dodatkowo w Ustawieniach możemy dostosować klawiaturę do potrzeb Użytkownika ukrywając niektóre przyciski, w tym celu musimy wybrać, aby Aplikacji używała **Klawiatury MÓWIK**.

## Przycisk Share / Udostępnianie wypowiedzi

MÓWIK umożliwia przesłanie utworzonej w Oknie dialogu wypowiedzi za pomocą zainstalowanych w urządzeniu komunikatorów, lub jako wiadomość e-mail.

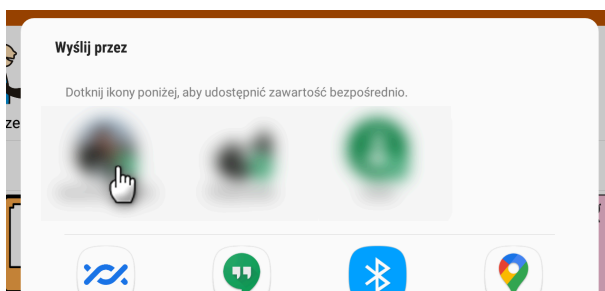
**Uwaga!** Aby udostępnianie zadziało, MÓWIK musi być podłączony do Internetu. Klikamy przycisk **1** Share:



Pokaże się okno z wypowiedzią utworzoną uprzednio w Oknie dialogu. Jeśli wypowiedź nie jest jeszcze stworzona, to przycisk Share nie zadziała. Aby potwierdzić udostępnianie widocznej na ekranie wypowiedzi, należy kliknąć przycisk **Wyślij**.



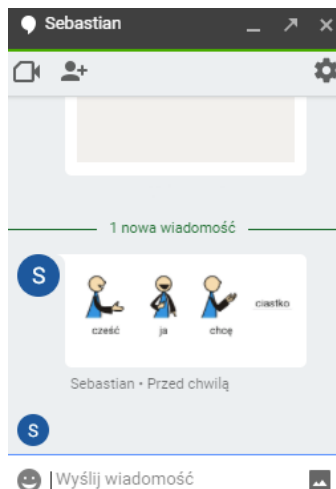
Wygląd kolejnego ekranu **Wyślij przez** zależy jest od posiadanej wersji systemu Android, zainstalowanych na nim aplikacji i kontaktów dodanych w tych aplikacjach. Wybieramy i klikamy interesującą nas opcję, dalsza część będzie zależała od wybranego kontaktu, lub aplikacji.



Odbiorca wiadomości otrzyma obrazek z symbolami i tekstem przygotowanym przez nas w Aplikacji:

**Uwaga!** Jeżeli odbiorca zdecyduje się odpisać na tę wiadomość, to taka wiadomość zwrotna trafi nie do MÓWika, ale do aplikacji przez którą MÓWik udostępnił wiadomość (Email, SMS, czy jak w przykładzie obok, Google Hangouts).

Przycisk **Share** można włączyć/wyłączyć w Ustawieniach w zależności od tego, czy Użytkownik ma mieć dostęp do opcji udostępniania swoich wypowiedzi.



## Stałe przyciski

Domyślnie po prawej stronie od naszych tablic z przyciskami znajduje się kolumna ❶ Stałych przycisków:



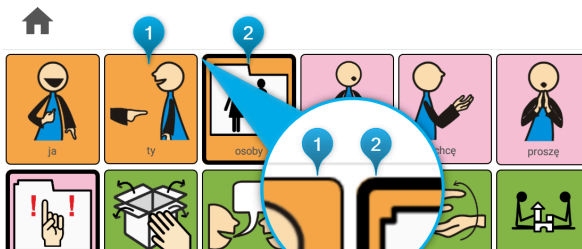
Jest to miejsce na przyciski, które chcemy, aby zawsze były widoczne na ekranie, niezależnie czy znajdujemy się w widoku tablicy głównej (np. po naciśnięciu przycisku Dom / Home), czy jesteśmy wewnątrz dodatkowej tablicy otwartej za pomocą któregoś z przycisków prowadzących do kolejnej tablicy.

Stałe przyciski oddzielone są od pozostałych bardzo cienką linią, co można zaobserwować na powyższym obrazku na przybliżeniu ❷.

Miejsce położenia Stałych przycisków można dostosować w Ustawieniach, o czym więcej w rozdziale [Ustawienia > Tablice > Stałe przyciski](#)

### Przycisk i Przycisk prowadzący do kolejnej tablicy

Do tej pory w Podręczniku klikaliśmy przyciski z symbolami i dodawaliśmy je bezpośrednio do Okna dialogu. W MÓWiku mamy jednak możliwość utworzenia i korzystania z większej liczby tablic, a dzięki temu Użytkownik ma dostęp do większego zasobu słownictwa/dostępnych symboli. Działa to bardzo podobnie do folderów, jakie znamy z systemów operacyjnych komputerów, gdzie pliki możemy umieszczać w folderach, a jeśli jest taka potrzeba, to w kolejnych folderach - czyli tak zwane zagnieżdżanie folderów. Analogicznie w MÓWiku możemy zagnieżdżać tablice. Na tablicy startowej widzimy normalne ❶ **Przyciski z symbolami**, ale możemy też zauważyć przyciski z grubszym obramowaniem, które nazywamy ❷ **Przyciskami prowadzącymi do kolejnej tablicy**.



To właśnie te specjalne **Przyciski prowadzące do kolejnej tablicy** z grubszym obramowaniem działają jak foldery, czyli klikając w taki przycisk zostaniemy przeniesieni do kolejnej tablicy, gdzie znajdują się następane przyciski z symbolami.

Zagnieżdżona tablica zawiera nowe, niewidoczne na tablicy głównej przyciski. Są to przyciski **1 Główna** oraz **2 Wstecz**. Przycisk **Główna** powoduje powrót do tablicy głównej, natomiast **Wstecz** do poprzedniej tablicy, czyli cofa ekran o jedną tablicę.



Jak widzimy, na takiej tablicy mogą znajdować się ponownie **3 Przyciski prowadzące do kolejnej tablicy** (których przyciśnięcie spowoduje otwarcie kolejnej tablicy, jak na obrazku poniżej po kliknięciu przycisku **zawody**) lub zwykłe **4 Przyciski z symbolami** służące do dodawania symboli do Okna dialogu.

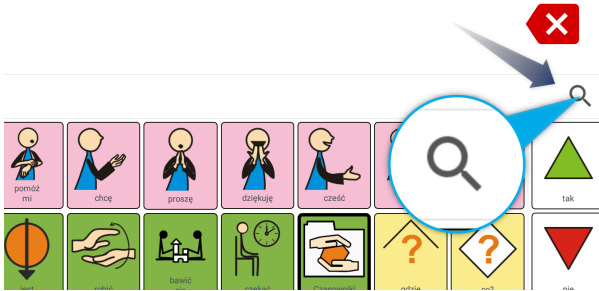


**Uwaga!** Niektóre **Przyciski prowadzące do kolejnej tablicy** także mogą być dodawane do Okna dialogu. Zależy to od ustawień konkretnego przycisku, które można zmienić w Edytorze tablic.

## Przycisk wyszukiwania Lupa

Aplikacja umożliwia wyszukiwanie symboli wewnątrz wszystkich tablic utworzonych w MÓWiku. Jeśli nie pamiętamy, w której tablicy znajduje się symbol, który potrzebujemy dodać do naszej wypowiedzi, to możemy skorzystać z tej funkcjonalności.

Pod przyciskiem kasowania znajduje się Przycisk wyszukiwania - symbolizowany przez ikonkę lupy.



Klikając w lupę otworzymy ❶ pole wyszukiwania, w którym możemy za pomocą ❷ klawiatury wprowadzić nazwę poszukiwanego symbolu.



Jeśli w naszych tablicach występuje symbol o podpisie, który wprowadziliśmy w polu wyszukiwania, to pojawi się informacja o ścieżce prowadzącej do zawierającej go tablicy.

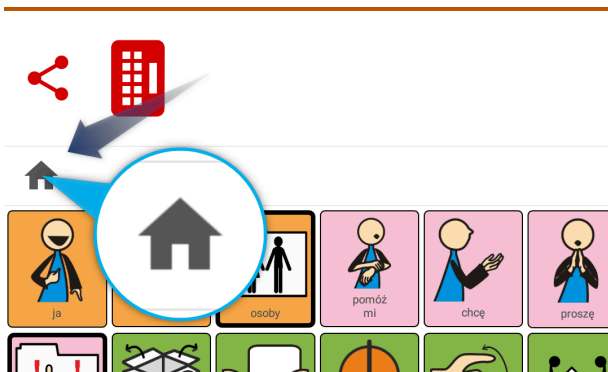


Kliknij symbol 'X', aby zamknąć okienko. Więcej o ścieżkach tablic można przeczytać w kolejnym rozdziale Podręcznika.

## Przycisk Dom/Home i ścieżka tablic

W celu ułatwienia używania Aplikacji z rozbudowanymi tablicami, kiedy mamy zgineżdzone wiele tablic w MÓWiku, dostępna jest ścieżka tablic, na bieżąco pokazująca Użytkownikowi, w której tablicy się znajduje i pozwalająca mu łatwo powrócić do jednej z poprzednich tablic lub do tablicy głównej.

Przycisk **Dom**/Home możemy znaleźć po lewej stronie ekranu, pod Oknem dialogu (pod przyciskami Share i Klawiatury, pod warunkiem że te są widoczne). Symbolizuje go ikona domku.



Podczas pracy z Aplikacją i korzystania z wielu zgineżdzonych tablic (do których przechodzimy przy użyciu opisanych wcześniej w Podręczniku **Przycisków prowadzących do kolejnej tablicy**), obok ikony domku możemy odczytać ścieżkę do aktualnie otwartej tablicy. Na przykładzie poniżej widzimy, że jest to tablica **osoby**, a następnie **koledzy i koleżanki**:



Klikając w nazwę tablicy widoczną na ścieżce tablic, automatycznie do niej przejdziemy. Jest to przydatne szczególnie, jeśli mamy kilka poziomów zgineżdzonych tablic.

## EDYTOR TABLIC

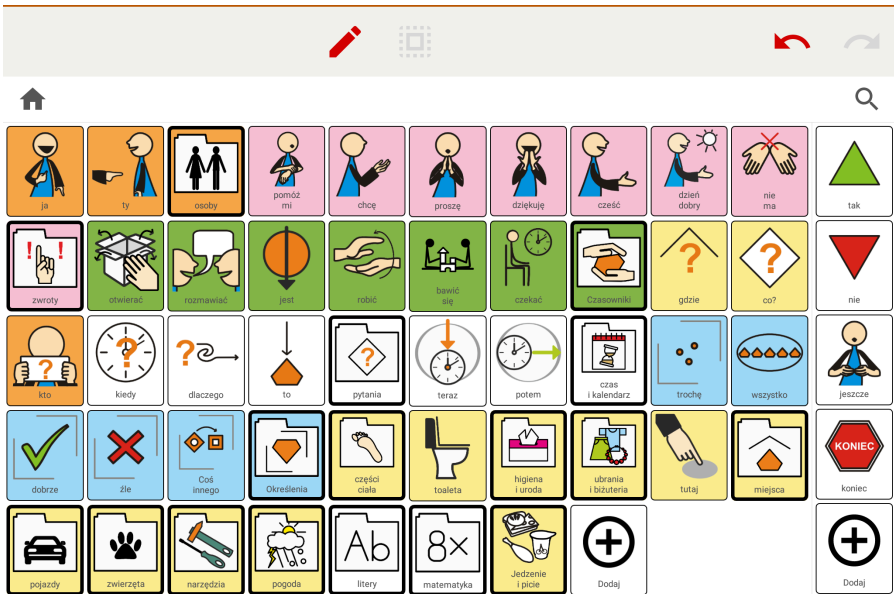
Edytor tablic jest miejscem, gdzie dokonujemy wszystkich zmian dotyczących istniejących przycisków i tablic.

Poprawnie stworzone tablice, dostosowane do Użytkownika, są podstawą pomyślnego wdrożenia Aplikacji MÓWIK jako narzędzia używanego w codziennej komunikacji. Instrukcja omawia narzędzia służące do edytowania tablic, nie jest jednak podręcznikiem z zakresu metodyki i sposobów terapii osób z poważnymi problemami w porozumiewaniu się.

Powyższe kwestie omawiane są na szkoleniach z zakresu AAC (Wspomagających i Alternatywnych metod porozumiewania się). Więcej na temat można przeczytać w rozdziale Podręcznika [Szkolenia](#), oraz na stronie [www.mowik.pl/szkolenia](http://www.mowik.pl/szkolenia).

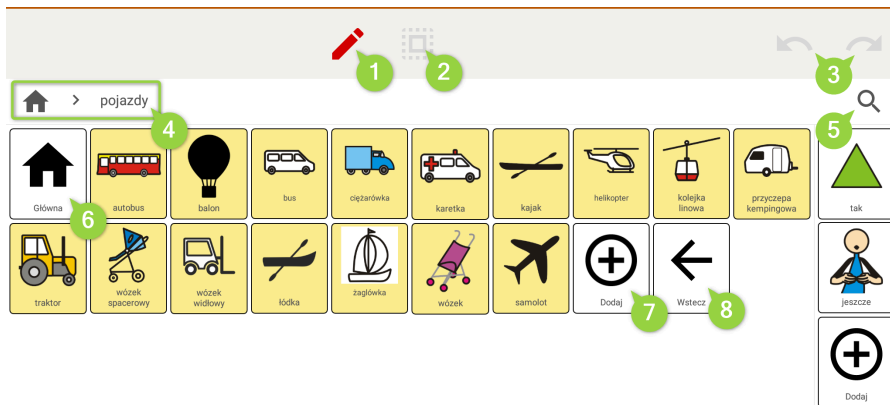
W tym rozdziale Podręcznika przedstawiono procesy dotyczące edytowania tablic i przycisków. Aplikacja umożliwia dodawanie nowych przycisków z symbolami stworzonymi specjalnie dla rodziny aplikacji MÓWIK, z własnymi zdjęciami, z obrazkami pobranymi z Internetu. Możemy tworzyć i przestawiać na tablicy zwykłe przyciski, przyciski które prowadzą do kolejnej tablicy, czy też specjalne przyciski - puste miejsca. Każdy przycisk można pojedynczo lub grupowo kopiować, wycinać, usuwać i ukrywać. Zmieniać kolor i rozmiar czcionki, kolor tła, przynależność do części mowy lub ustawić inną wymowę niż podpis pod symbolem.

Aby przejść do **Edytora Tablic** należy przeciągnąć ekran z lewej krawędzi w prawo aby otworzyć **MENU** a następnie nacisnąć **Edytor tablic**. Przykładowy widok **Edytora tablic** po pierwszym uruchomieniu:



## Elementy ekranu Edytor tablic

Przeanalizujmy teraz wszystkie elementy widoczne na ekranie Edytora tablic:



Zaznaczone elementy na powyższym zrzucie ekranu:

1. Włączanie widoku tablic
2. Edytuj wiele
3. Przyciski Cofnij i Ponów
4. Dom/Home i ścieżka tablic
5. Przycisk wyszukiwania
6. Przycisk Główna
7. Przyciski Dodaj
8. Przycisk Wstecz

W dalszej części instrukcji omówiono zasady działania każdego z tych elementów.

### Podgląd widoku tablic

Klikając ikonę **ołówka** włączamy podgląd widoku tablic.

Funkcja ta ma dwa zastosowania. Pierwszym z nich jest podglądanie widoku tablicy, w taki sposób jak będzie ją widział Użytkownik. Oczywiście można wyjść z Edytora tablic i przejść w tryb Tablice, ale dzięki podglądowi jest to szybsze i nie wymaga otwierania bocznego menu. Ukryte zostaną dodatkowe przyciski edytora: Główna i Dodaj, przyciski z symbolami, które są zaznaczone jako ukryte nie będą widoczne, a w ich miejsce zobaczymy puste miejsca, lub pozostałe przyciski zmienią swoją kolejność (w zależności od ustawień każdego z ukrytych przycisków).

Drugim zastosowaniem jest ułatwienie osobie edytującej tablicę, przechodzenie pomiędzy tablicami. Możemy jednym kliknięciem przejść do innej tablicy, tak jak robimy to w trybie Tablice.

## Przycisk Dom/Home, ścieżka tablic i przycisk wyszukiwania Lupa

Po lewej stronie ekranu, ponad przyciskami tablicy widzimy przycisk ❶ **Dom/Home** oraz ❷ **ścieżkę tablic**. Po drugiej stronie ekranu pod przyciskami **Cofnij** i **Ponów** znajduje się ❸ **Przycisk wyszukiwania** - symbolizowany przez ikonkę **Lupa**.

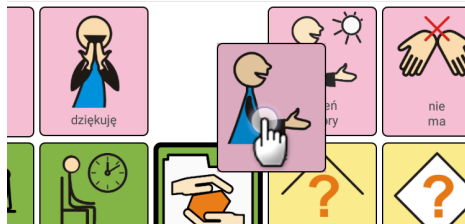


Przyciski te działają w analogiczny sposób, jak w trybie **Tablice**, pełny opis ich działania znajduje się w poprzednim rozdziale:

- [Tablice > Przycisk wyszukiwania Lupa](#)
- [Tablice > Przycisk Dom/Home i ścieżka tablic](#)

## Przesuwanie przycisków

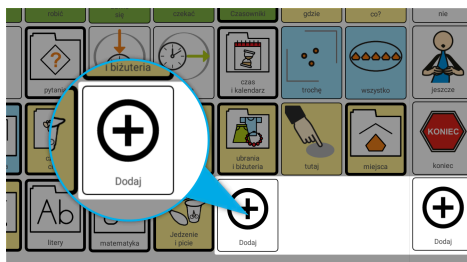
W celu zmiany miejsca przycisku na aktualnie edytowanej tablicy, należy dotknąć go i nie puszczać palcem przesunąć po tablicy, umieszczając w miejscu docelowym:



Należy przy tym pamiętać, że przesunięcie jednego przycisku ma wpływ na położenie wielu innych przycisków i nie należy tego robić pochopnie.

## Przycisk Dodaj

Na końcu każdej tablicy znajduje się dodatkowy przycisk z symbolem plusa i podpisem **Dodaj**:



Jest to jedna z metod dodawania nowych przycisków do naszej tablicy. Inne sposoby to: kopiowanie i edycja już istniejącego/wielu istniejących przycisków lub dodawanie przycisku po kliknięciu któregoś z istniejących przycisków i wybraniu opcji **Dodaj** z dostępnych wokół niego ikon.

Kliknięcie przycisku **Dodaj** otwiera okno z wyborem opcji dla tworzenia nowych przycisków:

- Przycisk
- Przycisk prowadzący do kolejnej tablicy
- Wstaw wiele
- Wstaw puste miejsce

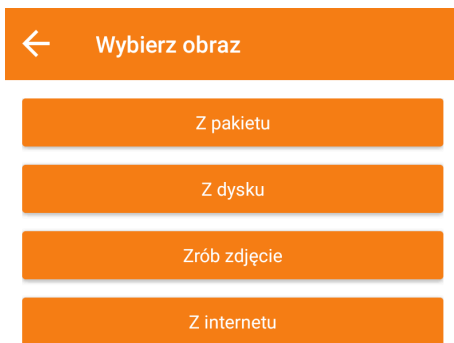


Poniżej omówiono każdą z nich.

### Przycisk

Opcja ta służy do dodania pojedynczego przycisku do edytowanej tablicy. Po wybraniu opcji Przycisk otworzy się nowe okno Wybiera obraz z dostępnymi opcjami:

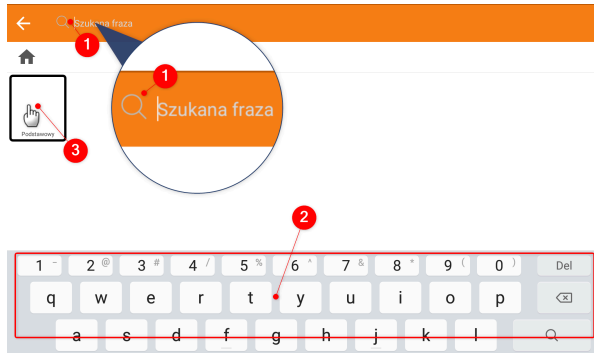
- z pakietu
- z dysku
- zrób zdjęcie
- z Internetu



W zależności od źródła, z którego ma pochodzić dodawany symbol, wybieramy jedną z powyższych opcji.

### Dodawanie obrazu (symbolu) **z pakietu**

MÓWik zawiera około 14 000 gotowych do dodania symboli w Pakiecie Podstawowym instalowanym wraz z Aplikacją na każdym tablecie. Możemy szukać interesującego nas symbolu wpisując jego nazwę w miejsce **1 Szukana fraza** (przy pomocy **2** klawiatury, która otworzy się na dole ekranu) lub przeglądając katalogi, klikając w katalog **3 Podstawowy**.

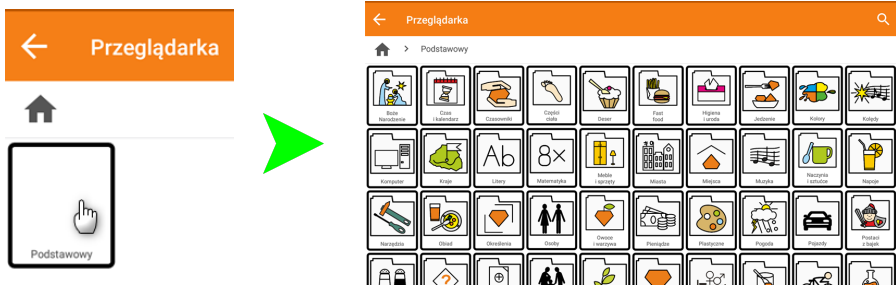


**Wyszukiwanie symbolu:** wystarczy wpisać sam początek wyrazu, a Aplikacja wyświetli wszystkie symbole, których nazwy zaczynają się od wpisanej frazy. Na przykład wpisanie **dom** wyświetli również symbole: **domofon, domek dla lalek**. Aby anulować wyszukiwanie, możemy kliknąć ikonę **1 X** w prawej części ekranu.

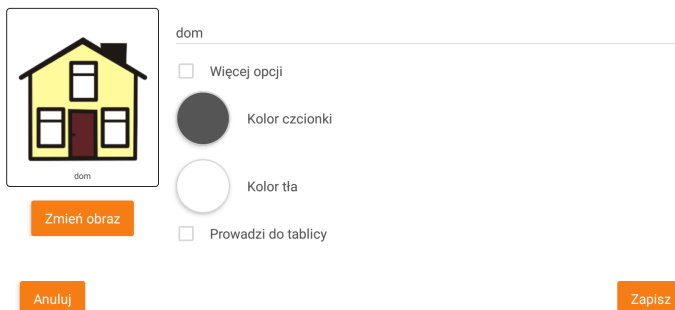
Czasowników należy szukać w bezokoliczniku, nie znajdziemy symbolu **śpi**, musimy szukać słowa **spać**, rzeczowników i przymiotniki podpisane są w mianowniku liczby pojedynczej.



**Przeglądanie katalogów:** po kliknięciu w katalog Podstawowy otworzy się ekran z wieloma posegregowanymi tematycznie katalogami symboli:



Wybieramy i klikamy symbol, by dodać go do tablicy. Otworzy się okno Edytuj symbol, w którym możemy zmienić wygląd i podpis przycisku:

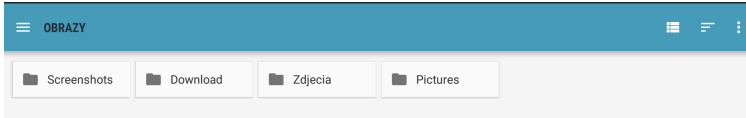


1. **Nazwa** - pole tekstowe, w którym możemy zmienić podpis symbolu
2. **Więcej opcji** - zaznaczając to okienko na ekranie zobaczymy dodatkowe opcje:
  - a. **Przeczytaj jako** - Aplikacja może przeczytać inną nazwę niż podpis symbolu (przydatne zwłaszcza przy obcojęzycznych nazwach, np. *Carrefour* w **Nazwie**, a **Przeczytaj jako:** "kartur"),
  - b. **Odtwarzaj nagrany dźwięk** - korzystając z tej opcji możemy nagrać własny dźwięk dla danego przycisku. Dźwięk będzie odtwarzany po naciśnięciu na symbol natomiast w oknie dialogu będzie wymawiany dźwięk syntezy,
  - c. **Rozmiar podpisu** - dla wybranego przycisku możemy ustawić rozmiar podpisu od 50% do 150% w stosunku do pozostałych przycisków na tablicy,
  - d. **Zachowaj wielkość liter** - aby wymusić wyświetlanie Nazwy przycisku niezależnie od ustawień dla wszystkich przycisków tablic ([Ustawienia > Tablice > Wielkość liter](#))
  - e. **Pokazuj tylko podpis** - jeżeli w danym przycisku chcemy ukryć symbol i zostawić tylko podpis,
  - f. **Część mowy** - służy do ustawiania sposobu odmiany nazwy przycisku: Rozpoznawaj automatycznie, Nie odmieniaj, Czasownik, Rzeczownik, Przymiotnik, Przysłówek.
3. **Kolor czcionki** - aby ustawić kolor czcionki Nazwy przycisku,
4. **Kolor tła** - aby ustawić kolor tła przycisku. W tablicach startowych użyto kodu kolorów:
  - a. osoby i zwierzęta zantropomorfizowane - **kolor pomarańczowy**,
  - b. przedmioty i zwierzęta jako nazwy gatunku - **kolor żółty**,
  - c. czasowniki w bezokoliczniku - **kolor zielony**,
  - d. przymiotniki i przysłówki - **kolor niebieski**,
  - e. czasowniki w formie osobowej i zwroty konwersacyjne - **kolor różowy**,
  - f. określenia czasu i stosunków przestrzennych - **kolor biały**.
5. **Prowadzi do tablicy** - zaznaczamy, jeśli Przycisk ma prowadzić do kolejnej tablicy.
6. **Dodawaj do dialogu** - dodaje zawartość Przycisku prowadzącego do kolejnej tablicy do Okna dialogu.
7. **Nie wymawiaj nazwy** - zaznaczenie spowoduje, że w momencie kliknięcia Aplikacja nie odczyta nazwy przycisku, niezależnie od wybranych ustawień dla wszystkich przycisków.
8. **Zmień obraz** - umożliwi zmianę wybranego obrazu/symbolu, na inny symbol z pakietu, z dysku, zrobienie zdjęcia lub wyszukanie obrazka w Internecie.

Klikamy przycisk **Zapisz**, aby dodać przygotowany przycisk do tablicy.

### **Dodawanie obrazu (symbolu) z dysku**

Zamiast korzystać z pakietu symboli MÓWIK, możemy wybrać obrazek z pamięci naszego urządzenia:



Po znalezieniu w katalogach obrazka, klikamy go, a następnie możemy przyciąć jego rozmiar lub kliknąć Wybierz, aby wstawić niezmienny do tablicy.

### **Dodawanie obrazu (symbolu) zrób zdjęcie**

Dzięki tej opcji możemy przy pomocy aparatu urządzenia zrobić zdjęcie, a następnie po zatwierdzeniu **OK** w górnej części ekranu, użyć tego zdjęcia jako obraz dodawanego przycisku.



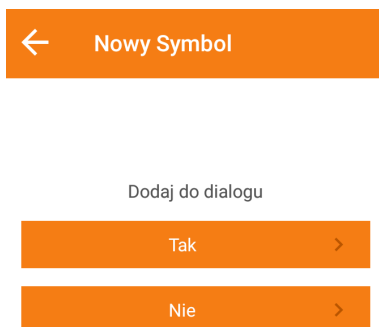
### **Dodawanie obrazu (symbolu) z Internetu**

Aplikacja umożliwia także skorzystanie z wyszukiwarki obrazów w Internecie. Po wpisaniu szukanej frazy i wybraniu obrazka, dodajemy go podobnie jak powyżej.

**Uwaga!** Dzienny limit wyszukiwań symboli z Internetu na jednym urządzeniu wynosi 20. Wyszukianiem jest wpisanie frazy w wyszukiwarce i kliknięcie ikonki lupki (lub odczekanie kilku sekund), a także przewijanie listy wyświetlanych obrazów, w celu wyświetlenia ich większej liczby.

## Przycisk prowadzi do kolejnej tablicy

Opcja ta umożliwia nam stworzenie od razu specjalnego **Przycisku prowadzącego do kolejnej tablicy**. Ponieważ zawsze w ustawieniach każdego przycisku można zmieniać jego właściwość i decydować, czy ma być **Przyciskiem** czy też **Przyciskiem prowadzącym do kolejnej tablicy**. Cały proces dodawania przycisku do tablicy i dostępnych opcji jest analogiczny, jak w przypadku **Przycisku**, jednak dla **Przycisku prowadzącego do kolejnej tablicy** Aplikacja wyświetli dodatkowe opcje: **Dodaj do dialogu**



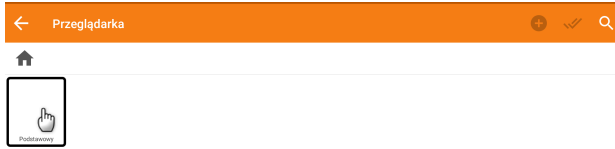
Wybór **Tak** spowoduje, że za każdym razem klikając w ten przycisk na tablicy, po pierwsze otworzymy kolejną tablicę, a dodatkowo zawartość tego **Przycisku prowadzącego do kolejnej tablicy** zostanie dodana do Okna dialogu.

Jeśli pomyliliśmy się w wyborze powyższej opcji, lub później zmieniliśmy zdanie, możemy to zmienić w ustawieniach przycisku, zaznaczając **Dodawaj do dialogu**:



## Wstaw wiele

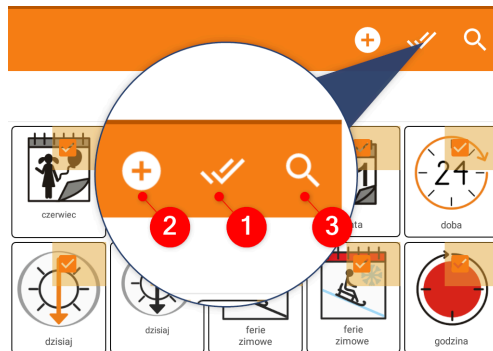
Funkcja ta umożliwia szybkie dodanie do edytowanej tablicy wielu przycisków z symbolami z pakietu symboli MÓWik. Po kliknięciu **Dodaj** i wybraniu opcji **Wstaw wiele** otworzy się przeglądarka pakietu symboli:



Wybieramy folder **Podstawowy** i na kolejnym ekranie możemy rozpocząć wybieranie symboli do dodania do tablicy (poprzez zaznaczenie **1** kwadratu w prawym górnym rogu symbolu), lub klikając w **2** pozostałą część przycisku, aby otworzyć wybrany katalog z symbolami:



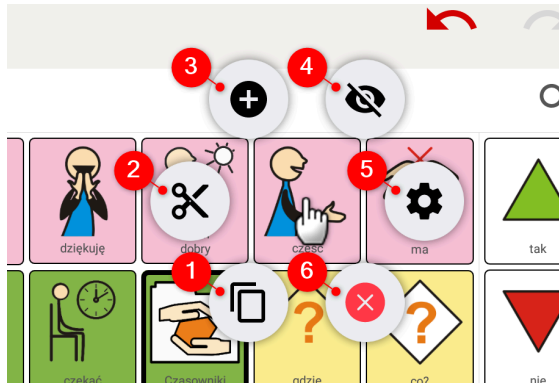
Możemy zaznaczyć kilka symboli, które chcemy dodać do edytowanej tablicy, lub za pomocą przycisku **1** **Zaznacz wszystko** jednym kliknięciem zaznaczyć wszystkie symbole w danym katalogu:



Kliknięcie ikony **2 plusa** doda zaznaczone symbole jako nowe przyciski do edytowanej tablicy.

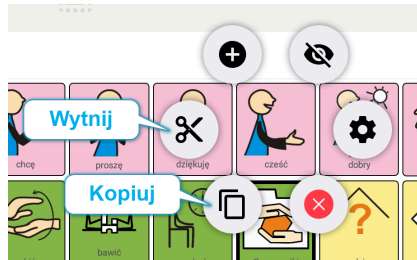
Za pomocą ikony **3 lupy** możemy wyszukać symbole w całym pakiecie i wybrać do dodania kilka lub wszystkie (najlepiej wtedy znów skorzystać z przycisku **1 Zaznacz wszystko**) symbole za pomocą **2 plusa**.





### Wycinanie i kopiowanie

Możemy skopiować lub wyciąć przycisk z miejsca, w którym aktualnie się znajduje i wkleić w inne miejsce aktualnej lub innej tablicy.



Po kliknięciu w przycisk, który chcemy przenieść, wybieramy interesującą nas opcję:

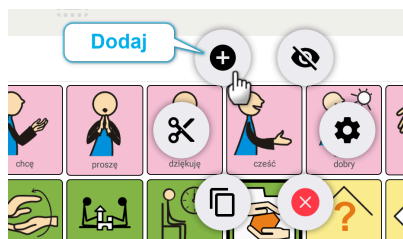
- **kopiuj** - jeśli chcemy, aby kliknięty przycisk pozostał na swoim miejscu, a jego kopia została wklejona w innym,
- **wytnij** - jeśli symbol ma być usunięty z aktualnego miejsca i wklejony w innym.

Następnie klikamy w docelowym miejscu na tablicy (w inny przycisk, przed którym ma pojawić się przenoszony przycisk) i z wianuszka dostępnych opcji wybieramy **wklej**:



## Dodawanie przycisku

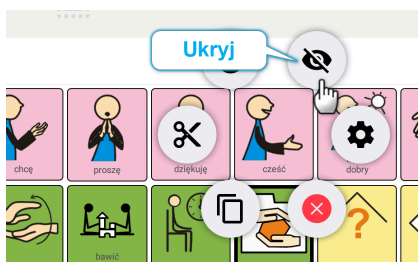
Dodawanie przycisku symbolizowane jest ikoną plusa na wianuszku opcji otaczającym kliknięty przycisk:



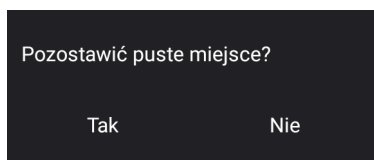
Funkcja ta działa tak samo, jak omówiono w podrozdziale Podręcznika dotyczącym **Przycisku Dodaj**. Jedyną różnicą jest to, że nowy przycisk zostanie dodany przed przyciskiem, który kliknęliśmy.

## Ukrywanie przycisku

Jeśli na naszej tablicy są przyciski, których aktualnie nie chcemy używać, możemy je ukryć, tak aby nie były widoczne dla Użytkownika w trybie Tablice. Klikając na wybrany przycisk, z wianuszka opcji wybieramy tę z ikoną przekreślonego oka:



Aplikacja zapyta, czy **Pozostawić puste miejsce**. Zaleca się pozostawianie pustego miejsca, aby nie zmieniać rozmieszczenia na tablicy pozostałych przycisków.



Po ukryciu przycisk będzie wyszarzony, aby osoba edytująca tablicę mogła łatwo go odróżnić od tych, które będą widoczne w trybie Tablice:

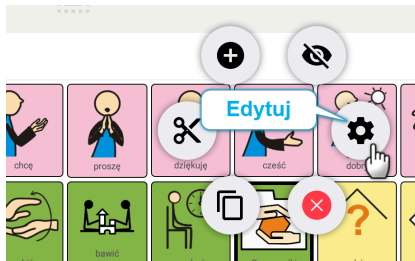


Odkrywanie przycisków, aby przywrócić ich widoczność dla Użytkownika, odbywa się w bardzo podobny sposób jak ukrywanie. W wianuszku dostępnych opcji **odkryj** symbolizowane jest przez oko:

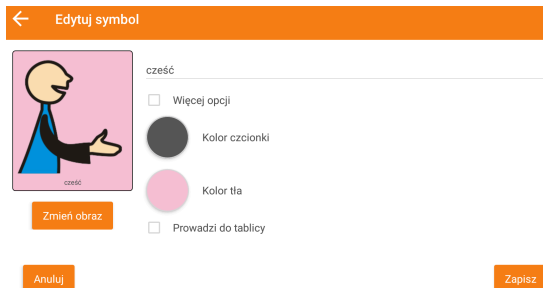


### Edytowanie symbolu

Edytowanie symbolu umożliwia nam dostosowanie wyglądu i właściwości dla już istniejącego przycisku. W tym celu z wianuszka dostępnych opcji wybieramy koło zębate:

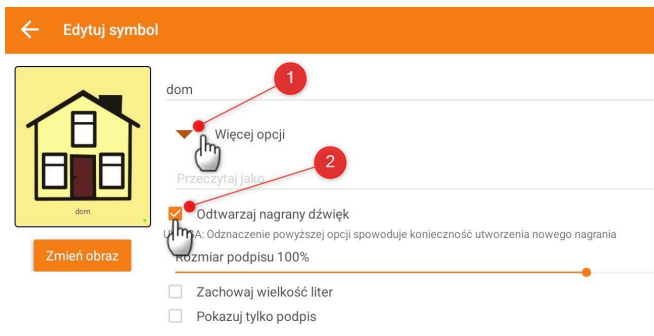


Dalsza edycja odbywa się analogicznie, jak podczas dodawania nowego przycisku, co omówiono we wcześniejszym podrozdziale Podręcznika: [Edytor tablic > Przycisk Dodaj > Przycisk](#)



## Nagraj dźwięk

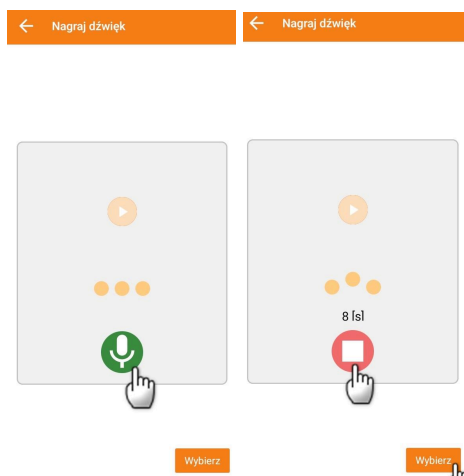
Aby dodać własny dźwięk do symbolu należy w edycji symbolu rozwinąć **Więcej opcji** i zaznaczyć **Odtwarzaj nagrany dźwięk**:



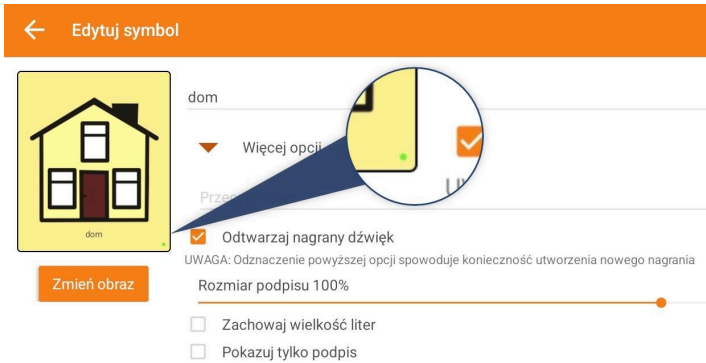
Przy pierwszym nagraniu należy zezwolić aplikacji na nagrywanie dźwięku poprzez wybranie **Podczas używania aplikacji**:



Aby zacząć nagranie należy nacisnąć zielony symbol mikrofonu.



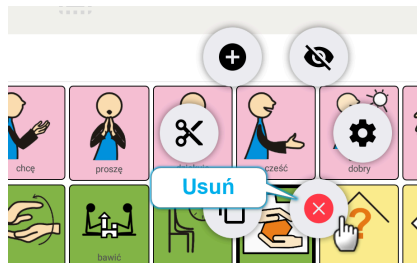
W trakcie nagrywania zmienia się ekran i rozpocznie się odliczanie. Po zakończeniu należy nacisnąć czerwony przycisk. W celu odtworzenia próbki nagrania należy nacisnąć symbol **Play** a w celu dodania dźwięku do przycisku nacisnąć **Wybierz** a następnie **Zapisz** w Edycji symbolu. Dodany dźwięk jest symbolizowany zieloną kropką w prawym dolnym rogu symbolu:



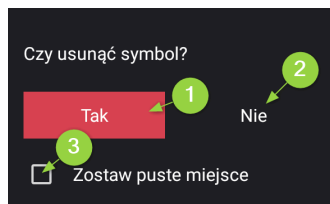
**Uwaga!** W celu ograniczenia przeciążenia tablic nie zalecamy nagrywania więcej niż 50 dźwięków do symbolu. W programie wyświetlą się odpowiednie komunikaty w tym zakresie. Istnieje możliwość usunięcia wszystkich nagrań w: [Ustawienia>Wymowa>Kasowanie własnego przycisku](#).

### Usuwanie przycisku

Jeśli chcemy całkowicie usunąć przycisk z tablicy, możemy z wianuszka opcji wybrać czerwoną ikonę **X**.



Ze względu na ograniczenie pomyłek i przypadkowego usunięcia przycisków, musimy zatwierdzić nasz wybór odpowiadając **1 Tak** na pytanie **Czy usunąć symbol?** Wybranie odpowiedzi **2 Nie**, lub kliknięcie poza obszarem okna, anuluje usuwanie przycisku.



Bardzo ważna jest również dodatkowa opcja ③ **Zostaw puste miejsce**. Zaleca się pozostawianie pustego miejsca, aby nie zmieniać rozmieszczenia na tablicy pozostałych przycisków.

## Cofnij i Ponów

Podczas edytowania tablicy istnieje możliwość cofnięcia (przycisk ① **Cofnij**) ostatnio wprowadzonych zmian oraz przywrócenia ostatniej zmiany po cofnięciu poprzez użycie przycisku ② **Ponów**.



Przyciski te będą nieaktywne, jeśli nie wykonano jeszcze żadnych zmian.

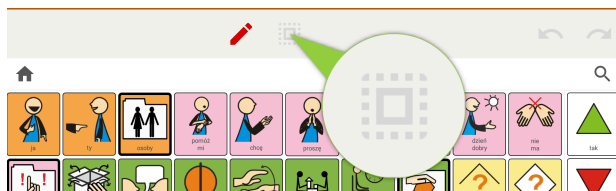
**Uwaga!** Aplikacja przechowuje ostatnie zmiany w pamięci urządzenia do momentu opuszczenia Edytora tablic, czyli np. po przejściu do Tablic lub Ustawień nie będzie dalszej możliwości cofnięcia (lub ponowienia) zmian wykonanych w Edytorze.

## Edycja wielu przycisków jednocześnie

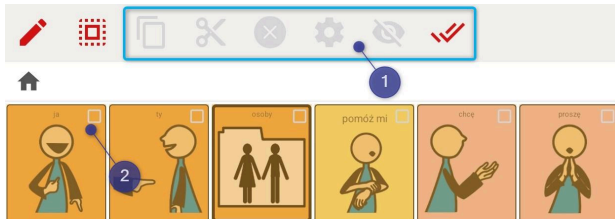
W celu ułatwienia i przyspieszenia procesu edycji tablic, w MÓWiku jest możliwość zaznaczenia kilku lub nawet wszystkich przycisków widniejących na ekranie i zastosowanie do nich kilku opcji:

- kopiowanie,
- wycinanie,
- usuwanie,
- edytowanie
- ukrywanie.

Uruchomienie edycji wielu przycisków następuje po użyciu przycisku widocznego w górnej części ekranu:



Po naciśnięciu przycisku **Edytuj wiele** pojawią się nowe dostępne ① opcje w górnej części ekranu oraz w prawym górnym rogu każdego z przycisków tablicy pojawi się pole do ② zaznaczenia:



Dopóki nie zaznaczymy żadnego z przycisków edytowanej tablicy, to wszystkie opcje edytowania wielu przycisków będą ❶ wyszarzone, czyli nieaktywne. Aktywna jest jedynie ❷ ostatnia z opcji - **zaznaczanie wszystkich przycisków** na tablicy:



Dzięki temu przyciskowi jednym kliknięciem zaznaczymy do edycji wszystkie przyciski edytowanej tablicy. Funkcja ta może być przydatna, jeśli chcemy np. ukryć 15 z 20 przycisków. Zamiast wybierać pojedynczo 15 przycisków do ukrycia, możemy najpierw zaznaczyć wszystkie przyciski, a później odznaczyć te pięć z nich, które powinny zostać widoczne.

### Kopiowanie i wycinanie wielu przycisków jednocześnie

Po zaznaczeniu do edycji przynajmniej jednego z przycisków opcje edycji wielu przycisków staną się aktywne:



Opcje te, to kolejno od lewej: ❶ kopiowanie, ❷ wycinanie, ❸ usuwanie, ❹ edytowanie i ❺ ukrywanie.

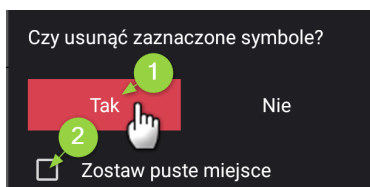
❶ **Kopiowanie** i ❷ **wycinanie** działają bardzo podobnie. Mechanizm ich działania jest identyczny, jak znamy z edytorów tekstu albo systemów operacyjnych komputera. Po zaznaczeniu przycisków, które chcemy skopiować/wyciąć, klikamy odpowiednią opcję na górze ekranu (ikonę ❶ kopuj lub ❷ wtnij). Przyciski na górze ekranu ponownie staną się wyszarzone/nieaktywne, a w pamięci podręcznej (schowku) urządzenia zostaną zapisane przeznaczone do skopiowania/wycięcia przyciski. Kolejnym krokiem jest kliknięcie ❶ **przycisku** tablicy (lub przycisku ❷ **Dodaj**) w miejscu, w którym chcemy wkleić kopiowane/wycinane przyciski. Wklejamy klikając opcję ❸ **wklej**.



Jedyna różnica między kopiowaniem a wycinaniem jest taka, że wycięte przyciski zostaną usunięte ze swojego początkowego miejsca. Przyciski, które skopiowaliśmy będą teraz dostępne w dwóch miejscach.

### Usuwanie wielu przycisków jednocześnie

Opcja ta służy szybkiemu **usuwaniu** wielu przycisków. Najpierw zaznaczamy przyciski przeznaczone do usunięcia, a później klikamy w opcję **usuń**. Pojawi się okno z pytaniem **Czy usunąć zaznaczone symbole?** W celu potwierdzenia klikamy przycisk **1 Tak**, oprócz tego musimy zdecydować, czy ma pozostać **2 puste miejsce** po usuniętym symbolu. Zaleca się pozostawianie pustego miejsca, aby nie zmieniać rozmieszczenia na tablicy pozostałych przycisków.



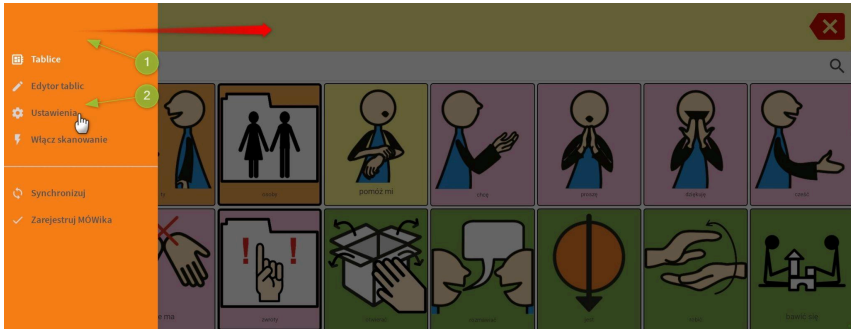
### Ukrywanie wielu przycisków jednocześnie

Opcja ta służy szybkiemu **ukrywaniu** wielu przycisków. Najpierw zaznaczamy przyciski przeznaczone do ukrycia, a później klikamy w opcję **ukryj**. Pojawi się okno z pytaniem **Pozostawić puste miejsca?** W celu potwierdzenia klikamy przycisk **Tak**.

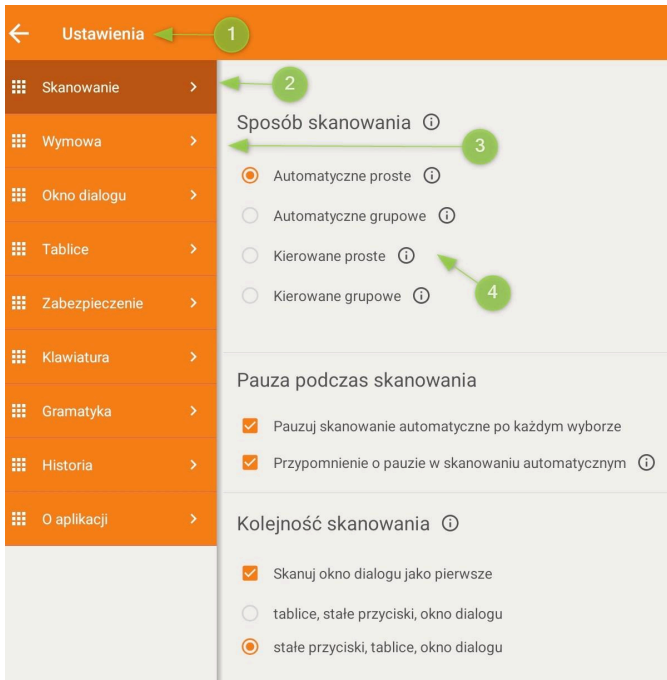
# USTAWIENIA

## Menu Ustawień

Aby wyświetlić menu, należy przesunąć palcem od lewej krawędzi ❶ w stronę środka ekranu. Wyświetli się pomarańczowy pasek z bocznym menu:



Klikając w opcję ❷ **Ustawienia** zobaczymy następujący ekran:



Po lewej stronie mamy widoczne wszystkie opcje menu **Ustawień**:

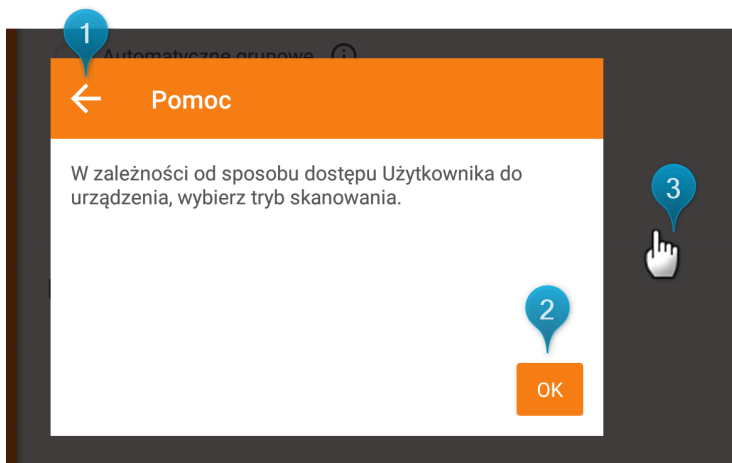
- [Skanowanie](#),
- [Wymowa](#),
- [Okno dialogu](#),
- [Tablice](#),
- [Zabezpieczenie](#),
- [Klawiatura](#),
- [Gramatyka](#),
- [Historia](#),
- [O aplikacji](#).

Ciemniejszym tłem zaznaczony jest aktywny wybór (numer 2 na obrazku powyżej, wybrana jest pierwsza opcja menu Ustawień, czyli Skanowanie). Jaśniejszym tłem dostępne są wszystkie pozostałe opcje (numer 3 na obrazku).

Na samym dole widzimy aktualną wersję zainstalowanego Oprogramowania. W wersji, dla której tworzona była ta instrukcja - "Wersja 2.5.10 (301)".

Strzałka (oznaczona na obrazku powyżej cyfrą 1) umożliwia powrót do **Tablic** lub **Edytora tablic** (w zależności od tego, co było wybrane poprzednio).

Przy wielu opcjach obok nazwy pojawia się kółeczko z informacją (i) Klikając w nie, otworzymy okno z wyjaśnieniem, do czego służy dana opcja lub innymi podpowiedziami. Poniżej przykładowe okno z pomocą dla jednej z opcji ustawień skanowania.



Aby zamknąć, kliknij 1 strzałkę wstecz, 2 przycisk OK, lub w 3 dowolne miejsce poza oknem.

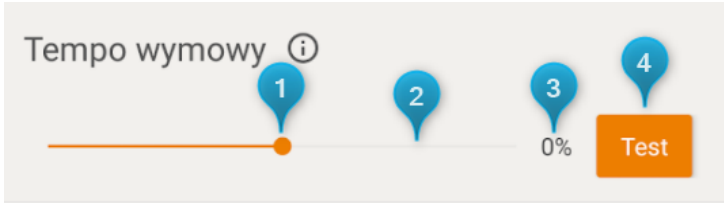
## Jak zmieniać ustawienia

W menu Ustawienia w zależności od wybranej opcji mamy kilka możliwości zmiany ustawień, mogą to być zarówno paski do przesuwania w celu zmiany wartości (np. głośności), przełączniki lub pola wyboru opcji.

Poniżej zaprezentowano przykładowe opcje wraz z informacją, jak je ustawiać.

### Pasek do ustawiania głośności, tempa, prędkości

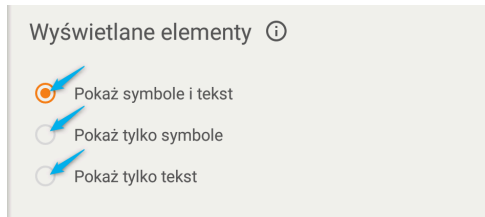
Zasadę działania paska przedstawiono na przykładzie ustawiania tempa wymowy:



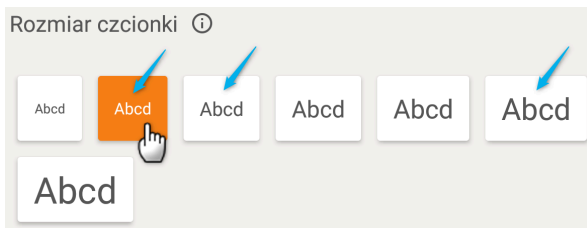
W celu zmiany ustawienia należy przytrzymać ❶ kropkę na pasku tempa wymowy i przesunąć ją w lewo (by spowolnić) lub w prawo (by przyspieszyć tempo wymowy). Można też kliknąć palcem w odpowiednie miejsce na pasku ❷, co ustawi kropkę w miejscu kliknięcia. Po prawej od paska widzimy aktualne ustawienie w liczbie procentów ❸ (dla innych opcji mogą to być np. sekundy). Klikając pomarańczowy przycisk ❹ **Test** mamy możliwość sprawdzenia, czy aktualnie ustawione tempo wymowy nam odpowiada.

### Przełączniki

Przełączniki umożliwiają wybranie jednej z kilku dostępnych opcji. Klikając w interesującą nas pozycję automatycznie odznaczamy inną, poprzednio zaznaczoną. Przełączniki przeważnie mają kształt okrągłych przycisków:

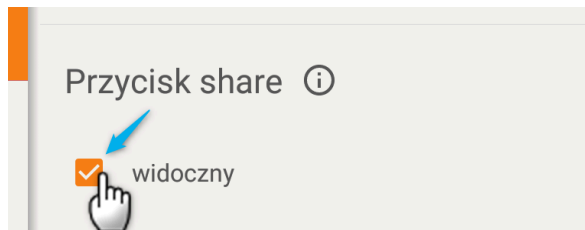


W formie przełącznika działa też np. wybór rozmiaru czcionki, gdzie wyboru dokonujemy klikając interesujący nas przycisk z odpowiednim rozmiarem czcionki:



## Pole wyboru

Zaznaczenie pola wyboru włącza dane ustawienie lub opcję. Należy kliknąć w kwadrat (lub napis obok pola wyboru) w celu jego zaznaczenia:

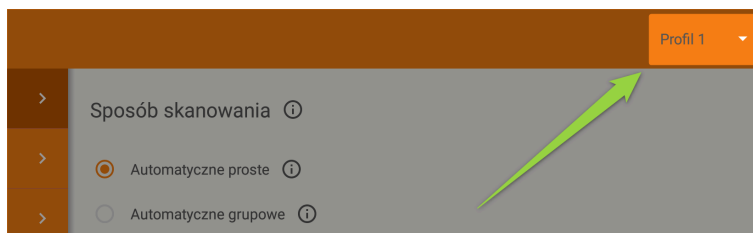


Aby **odznaczyć** pole wyboru, klikamy w nie jeszcze raz.

## Profil Użytkownika

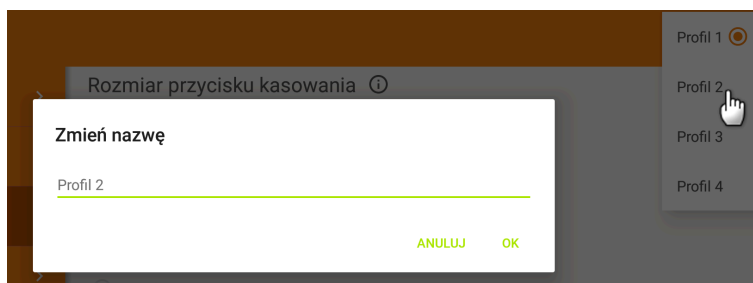
Aplikacja umożliwia pracę na 4 profilach użytkownika.

Aby wybrać profil, należy kliknąć nazwę profilu w prawym górnym rogu ekranu i z rozwiniętej listy wybrać interesujący nas profil: od Profil 1 do Profil 4.



W profilach przechowywane są zapisane ustawienia Aplikacji, natomiast wszystkie tablice i przyciski pozostają takie same niezależnie od wybranego przez nas profilu.

Aby zmienić nazwę profilu, należy przytrzymać palec na jego nazwie i po chwili otworzy się okno zmiany nazwy. Polecamy stosowanie tego rozwiązania stosując takie nazwy profili jak: "Dom", "Szkola", "Cichy" itp.



## Skanowanie

Otwierając menu Skanowanie, otrzymamy możliwość zdecydowania o parametrach i sposobie działania tej funkcji w Aplikacji: sposobu i kolejności skanowania, czy ma to być skanowanie głosowe i z jaką prędkością Aplikacja ma skanować.

### Sposób skanowania

W zależności od sposobu dostępu Użytkownika do urządzenia możemy zdecydować, który tryb skanowania ustawić:

- **Automatyczne proste:** każda komórka jest kolejno podświetlana, aktywowanie następuje przez naciśnięcie jednego włącznika lub dotknięcie ekranu w dowolnym miejscu.
- **Automatyczne grupowe:** Oprogramowanie podświetla okno dialogu, przycisk kasowania i rzędu w tablicach. Po wybraniu rzędu podświetlane są kolejno pojedyncze komórki. Aktywowanie następuje przez naciśnięcie jednego włącznika lub dotknięcie ekranu w dowolnym miejscu.
- **Kierowane proste:** Użytkownik za pomocą jednego włącznika podświetla kolejno komórki, aktywowanie żądanej komórki następuje po naciśnięciu drugiego włącznika.
- **Kierowane grupowe:** Użytkownik za pomocą jednego włącznika podświetla kolejno rzędy komórek, po wybraniu drugim włącznikiem rzędu, pierwszym włącznikiem podświetla kolejne komórki, a następnie aktywuje wybraną drugim przyciskiem.

### Pauza podczas skanowania

Domyślnie, aby rozpocząć skanowanie konieczne jest jednokrotne naciśnięcie ekranu w celu zapewnienia użytkownikowi kontroli nad trybem skanowania. W ustawieniach możemy ustawić pauzę dla skanowania automatycznego oraz wyłączyć przypomnienie o pauzie.

### Kolejność skanowania

Umożliwia wybór kolejności, w jakiej skanowane będą elementy. Mamy dostępne 2 opcje:

- tablice, stałe przyciski, okno dialogu
- stałe przyciski, tablice, okno dialogu

### Skanowanie głosowe

Jeśli zaznaczymy tę opcję, Aplikacja będzie głośno odczytywała zaznaczone kolejno przyciski. Funkcja ta przydatna jest szczególnie dla osób niewidomych, niedowidzących lub dla innych mających problemy z wzrokowym śledzeniem zaznaczenia.

### Dźwięk skanowania

Odtwarzanie dźwięku podczas podświetlania kolejnego elementu/symbolu.

### Menu gramatyki

Wybranie symbolu podczas skanowania spowoduje otwarcie menu gramatyki zgodnie z ustawieniami gramatyki oraz jego skanowanie.

### Prędkość skanowania

Wybierz prędkość skanowania poszczególnych przycisków, czyli czas, po którym Aplikacja przejdzie do kolejnego przycisku. Można ustawić czas od 0,3 sekundy do 5 sekund.

W celu zmiany ustawienia należy przytrzymać kropkę na pasku prędkości skanowania i przesunąć ją w lewo (by zmniejszyć czas, czyli przyspieszyć skanowanie) lub w prawo (by zwiększyć czas pomiędzy przejściami do

kolejnego przycisku). Zamiast przesuwac kropkę, można po prostu kliknąć palcem w odpowiednie miejsce na pasku.

## Wymowa

### Głośność

Ustawia poziom głośności MÓWika niezależnie od ustawień głośności w tablecie.

**Uwaga!** Ustawianie głośności w ten sposób ma zawsze większy priorytet niż głośność ustawiona w tablecie. Dlatego przy każdym uruchomieniu Aplikacji głośność systemowa zostanie dostosowana do głośności ustawionej w tym miejscu. Dodatkowo fizyczne przyciski sterowania dźwiękiem są zablokowane w aplikacji.

### Tempo wymowy

Umożliwia przyspieszenie lub spowolnienie tempa wymowy o 33%.

### Głos

Opcja umożliwia zmianę głosu używanego przez natywny syntezytor mowy. Do wyboru jest 6 głosów, w tym głosy dziecięce.

### Opóźnienie wymowy

Umożliwia odczytywanie wiadomości z pola dialogu z przerwami między wyrazami od 0 do 5 sekund. Przydatna dla osób mających problemy z rozumieniem ciągów słownych.

### Dźwięki przycisku

Umożliwia wybranie z listy, aby podczas dotknięcia przycisku w tablicach:

- **Wymów nazwę:** MÓWik wymawiał nazwy przycisków,
- **Brak:** MÓWik nie wymawiał nazw przycisków,
- **Dźwięk 1 - 4:** MÓWik użył jednego z czterech specjalnych dźwięków.

Dla początkujących zalecamy wybranie opcji **Wymów nazwę**.

Dla urządzeń wyposażonych w baterię z wibracją (głównie smartfony, rzadko który tablet posiada funkcję wibracji) jest możliwość zaznaczenia opcji **Wibruj**.

### Pauza w wymowie między symbolami

Umożliwia odczytywanie wiadomości z okna dialogu z przerwami między wyrazami od 0 do 5 sekund. Opcja przydatna dla osób mających problemy z rozumieniem ciągów słownych.

### Pauza w wymowie między wyrazami

Określa, czy pauza między symbolami w oknie dialogu powinna być także zastosowana w przypadku słów w obrębie poszczególnych symboli.

### Kasowanie własnego nagrania

Umożliwia skasowanie wszystkich istniejących nagrań powiązanych z symbolami.

### Status syntezy mowy

Opcja nie umożliwia zmiany ustawień natomiast pokazane są tam informacje dotyczące syntezy mowy wraz z ewentualnymi błędami.

## Okno dialogu

Ustawienia dotyczące wyglądu i sposobu zachowania Okna dialogu, czyli miejsca, w którym widzimy zbudowaną przez Użytkownika wypowiedź podczas pracy w trybie **Tablice**:



### Wyświetlane elementy

Umożliwia wybór sposobu wyświetlania elementów w oknie dialogu:

- Pokaż symbole i tekst,
- Pokaż tylko symbole,
- Pokaż tylko tekst.

### Rozmiar czcionki

Wybieramy odpowiadający nam rozmiar czcionki przez kliknięcie odpowiedniego przycisku.

Należy pamiętać, że im większa czcionka, tym mniejszy będzie obrazek/symbol w przycisku.

### Kolor czcionki

Klikając w okrąg, możemy wybrać interesujący nas kolor z dostępnej palety kolorów.

**Uwaga!** Kolor czcionki powinien być inny (kontrastowy) niż kolor tła.

### Kolor tła

Klikając w okrąg, możemy wybrać interesujący nas kolor z dostępnej palety kolorów.

**Uwaga!** Kolor tła powinien być inny (kontrastowy) niż kolor czcionki.

### Klawiatura

Możemy ustawić, czy ikona klawiatury ma być widoczna w oknie dialogu.



Polecamy wyłączyć tę opcję dla Użytkowników nie korzystających z pisania (używających wyłącznie przycisków z symbolami).

### Rozmiar klawiatury

Ustaw rozmiar klawiatury w zależności od możliwości Użytkownika.

Dostępne opcje: 100%, 150% i 200% zatwierdzamy klikając w pole wyboru obok interesującej nas wartości.

### Rozmiar okna dialogu

Ustaw rozmiar okna dialogu w zależności od możliwości Użytkownika.

### Rozmiar przycisku kasowania

Ustaw rozmiar przycisku kasowania w zależności od możliwości Użytkownika.



### Ograniczenie liczby odczytów okna dialogu

Przy kolejnych dotknięciach okna dialogu, wiadomość zostanie odczytana 2, 3, 4 lub dowolną liczbę razy (opcja **Bez limitu**).

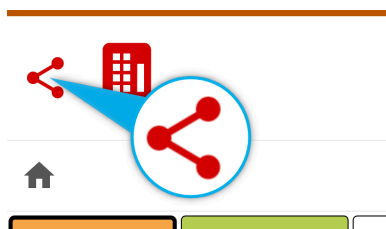
Opcja ograniczenia liczby odczytów okna dialogu przydatna jest dla Użytkowników, u których występuje autostymulacja słuchowa.

### Ograniczenie ilości symboli w oknie dialogu

Ogranicza możliwość wpisania wypowiedzi, która nie jest cała widoczna w polu dialogu.

### Przycisk Share

Klikając w pole wyboru **widoczny** decydujemy czy przycisk **Share (Udostępnij)**, będzie widoczny.



Kliknięcie tego przycisku umożliwia wysłanie ułożonej w **Oknie dialogu** wypowiedzi, za pomocą dostępnych w urządzeniu aplikacji (np. sms, e-mail).

### Historia

Umożliwia zapisywanie tworzonych wypowiedzi w oknie dialogu.

## Ukrywanie niektórych symboli

Opcja ta umożliwia ukrywanie w podpowiedziach klawiatury MÓWIK symboli wrażliwych, głównie kojarzonych z seksualnością w celu ochrony przed przypadkowym użyciem. Aby wybrać opcję należy zaznaczyć pole przy **Ukryj symbole związane z seksualnością**. Zaznaczenie tej opcji nie powoduje ukrycia tych symboli w pakiecie - wciąż istnieje możliwość ich dodania do tablic i użycia w wypowiedzi.

## Lista zablokowanych podpowiedzi klawiatury

Umożliwia wyczyszczenie listy zablokowanych podpowiedzi klawiatury. Aby wyczyścić listę należy nacisnąć przycisk **Wyczyść listę**.

## Tablice

Ustawienia dotyczące wyglądu i sposobu zachowania tablic, czyli wszystkich przycisków i przycisków prowadzących do kolejnych tablic, na ekranie głównym Aplikacji uruchomionej w trybie **Tablice**, czyli takim, z którego korzysta Użytkownik.

## Wyświetlane elementy

Umożliwia wybór sposobu wyświetlania elementów w przyciskach tablic:

- Pokaż symbole i tekst,
- Pokaż tylko symbole,
- Pokaż tylko tekst.

## Umieszczenie podpisu symboli

Mamy możliwość zdecydowania, czy podpis (o ile jest wyświetlany - uzależnione to jest od ustawień w poprzednim punkcie, czyli **Wyświetlane elementy**) będzie wyświetlany nad czy pod symbolem.

## Przycisk "Tablica główna"

Ustala widoczność przycisku "Tablica główna"

## Przycisk "Wstecz"

Ustala widoczność przycisku "Wstecz"

## Rozmiar czcionki

Wybieramy odpowiadający nam rozmiar czcionki przez kliknięcie odpowiedniego przycisku.

Należy pamiętać, że im większa czcionka, tym mniejszy będzie obrazek/symbol w przycisku.

## Ilość przycisków w rzędzie

Możemy dostosować liczbę przycisków w jednym rzędzie w zależności od możliwości Użytkownika. Im większa liczba przycisków w rzędzie, tym mniejsze będą wyświetlane przyciski (a więc także symbole oraz ich podpisy).

**Uwaga!** Ze względu na zasady uczenia się motorycznego istotne jest, aby nie zmieniać pochopnie liczby przycisków w rzędzie, co skutkuje zmianą położenia przycisków na tablicach. Konieczność uczenia się nowego układu tablic może skutkować zniechęceniem i frustracją Użytkownika.

## Odstęp między przyciskami

Możemy ustawić odstępy między przyciskami, aby ułatwić korzystanie osobom z problemami wzrokowo-ruchowymi.

## Kolor tła

Klikając w okrąg możemy wybrać interesujący nas kolor z dostępnej palety kolorów.

**Uwaga!** Kolor tła powinien być inny (kontrastowy) niż kolory używane jako tła symboli.

## Opóźnienie przejścia między tablicami

Opcja dla osób z drżeniem dłoni. Zapobiega przypadkowym przejściom między tablicami w wyniku powtarzalnego (nieintencjonalnego) kliknięcia.

Możemy ustawić opóźnienie wynoszące od 0,5 sekundy do maksymalnie 2 sekund. Wybranie opcji **Brak** wyłącza opóźnienie (przejścia między tablicami odbywają się od razu).

## Wielkość liter

Wybierz, czy w podpisach symboli mają być używane **małe** lub **WIELKIE** litery.

Pozostawienie opcji **Bez zmian** spowoduje wyświetlanie podpisów symboli w zależności od ustawienia konkretnego przycisku (czyli na jednej tablicy mogą być podpisy zarówno małymi, jak i wielkimi literami).

## Reaguj na

Mamy możliwość wybrania sposobu reakcji Aplikacji na dotyk.

- **Kliknięcie** - Aplikacja reaguje tylko na kliknięcia, czyli puknięcie palcem w ekran
- **Przesunięcie palcem** - MOWik reaguje zarówno na kliknięcia, jak i dotknięcia/muśnięcia ekranu, przesuwanie palcem po ekranie, ang. *swipe*.

**Kliknięcie** ignoruje przesuwanie palcem po ekranie, lekkie dotykanie, muskanie palcem. Wykorzystywane może być dla Użytkowników, które dłużej przytrzymują palec na ekranie, aby zapobiec niezamierzonemu wprowadzaniu symboli do okna dialogu. Przy ustawieniu **Przesunięcie palcem**, MOWik reaguje zarówno na kliknięcia w przyciski, jak i na lekkie dotknięcie, muśnięcie palcem, przesuwanie palcem po ekranie.

## Stałe przyciski

Opcja umożliwiająca zdecydowanie, gdzie mają być widoczne (o ile w ogóle - odznaczenie opcji **widoczne** spowoduje ich ukrycie) Stałe przyciski na tablicy; po jej lewej lub prawej stronie.



## Przycisk lupy

Zapobiega przypadkowym wywołaniom wyszukiwarki. Umożliwia ustawienie przycisku jako widoczny bądź niewidoczny.

## Eksport tablic do PDF

Opcja umożliwia zapisanie stworzonych tablic do formatu PDF.

## Aktualizacja Pakietów

Umożliwia pobranie pakietu symboli w ich najnowszej dostępnej wersji.

## Zabezpieczenie

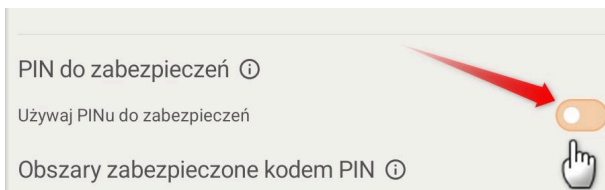
Aplikacja umożliwia zabezpieczenie niektórych trybów lub funkcji kodem PIN przed niezamierzoną, nieautoryzowaną zmianą.

Mamy możliwość zabezpieczenia kodem PIN:

- **PIN dla Edytora tablic** - będzie wymagane podanie kodu PIN, aby otworzyć **Edytor tablic**,
- **PIN dla Ustawień** - możliwość zablokowania wprowadzania zmian w ustawieniach bez podania kodu PIN,
- **PIN dla Synchronizacji** - zabezpieczenie kodem PIN przed wykonaniem przypadkowej synchronizacji (wysłania lub pobrania tablic z/na serwer).
- **PIN dla Skanowania** - zabezpieczenie kodem PIN przed uruchomieniem trybu Skanowania.

## PIN do zabezpieczeń

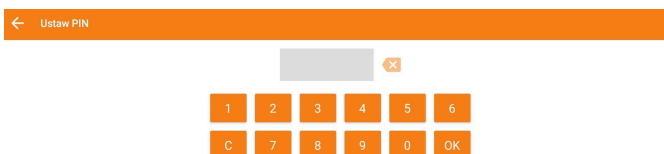
Aby ustawić kod PIN, kliknij w przełącznik opcji 'Używaj PINu do zabezpieczeń'



Otworzy się okno **Ustaw PIN** w którym należy podać kod składający się z minimum 4 znaków.

Po zatwierdzeniu przyciskiem **OK** zostaniemy poproszeni o powtórzenie numeru PIN. Kod PIN zostanie ustawiony jedynie, jeśli podamy go poprawnie jeszcze raz. W przypadku pomyłki możemy kliknąć strzałkę w lewo, w lewym górnym rogu ekranu, aby anulować proces dodawania PIN-u i zacząć proces od nowa.

**Uwaga!** Zanonuj ustawiony kod PIN.



## Usuwanie blokady kodem PIN

Jeśli kod PIN jest ustawiony - o czym świadczy włączony przełącznik z kolorem pomarańczowym n, a chcemy zrezygnować z ochrony, wystarczy nacisnąć palcem na przełącznik i po poprawnym podaniu kodu PIN ochrona zostanie zdjęta.

## Zapomniany kod PIN

W przypadku, gdy nie pamiętamy ustawionego kodu PIN, lub został on ustawiony przez inną osobę, mamy możliwość podejrzenia ustawionego kodu poprzez kliknięcie i przytrzymanie przez kilka sekund **cyfry 6**.

## Obszary zabezpieczone kodem PIN

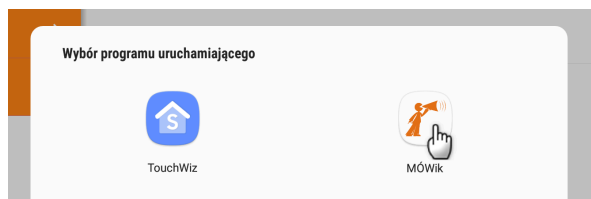
Jeżeli mamy już ustawiony PIN do zabezpieczeń możemy ustawić jakie obszary chcemy chronić. Mogą to być: Ustawienia, Edytor Tablic, Skanowanie i Synchronizacja. Aby ustawić blokadę obszaru należy nacisnąć przełącznik.

## Czasowa dezaktywacja kodu PIN

Program oferuje możliwość czasowej dezaktywacji kodów PIN. Aby dezaktywować należy nacisnąć przełącznik i podać PIN. Przydatne w trakcie edycji tablic lub zmiany ustawień aby za każdym razem nie powtarzać PINu.

## Wyjście z aplikacji

Opcja ta blokuje możliwość przypadkowego wyjścia z Aplikacji. Aby aktywować, należy kliknąć w przełącznik **Ustaw jako ekran domowy** i wybrać Aplikację MÓWIK z pola wyboru (pole to może się różnić w zależności od urządzenia):



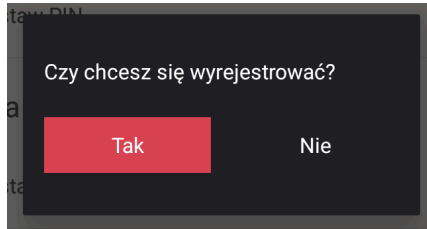
Po zaznaczeniu tej opcji i wybraniu MÓWika jako **programu uruchamiającego** przestanie działać przycisk **Home** na obudowie tabletu (jeśli występuje, w wielu nowszych tabletach zamiast fizycznego przycisku jest niewielki panel dotykowy). To znaczy, że przy każdym naciśnięciu tego przycisku, zamiast ekranu domowego (ekranu startowego/"pulpitu" naszego systemu Android) pozostanie uruchomiona Aplikacja MÓWIK, co ma zapobiegać przypadkowemu wyjściu z Aplikacji. W przypadku wyłączenia funkcji aplikacja wyłączy się aby zapisać zmiany.

**Uwaga!** Zmiana opcji może wymagać ponownego uruchomienia urządzenia lub zmiany ekranu startowego w ustawieniach systemowych.

## Reset danych (wyrejestrowanie licencji)

Jest to bardzo ważna funkcja, umożliwiająca wyrejestrowanie naszego urządzenia z bazy na serwerze Aplikacji MÓWIK, czyli zwolnienie jednego z dwóch miejsc na urządzeniu, na których możemy zainstalować licencję. Każdy Klucz Produktu można wprowadzić i użytkować jednocześnie na maksymalnie 2 urządzeniach. Jeśli planujemy przestać użytkować aktualne urządzenie (bo np. zakupiliśmy nowszy tablet, aktualnie używany jest w jakiś sposób uszkodzony, zepsuła się bateria, stłukł ekran), to przed instalacją MÓWika na nowym tablecie

prosimy o kliknięcie w przycisk **Wyrejestruj** a następnie podanie 4 ostatnie cyfry numeru licencji i potwierdzenie przyciskiem **Tak**:



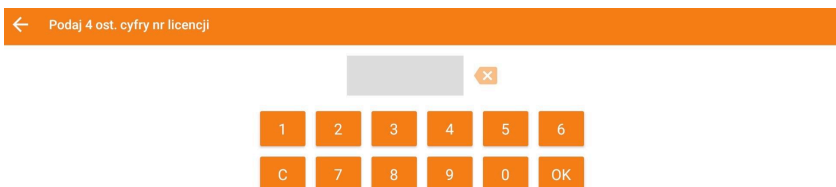
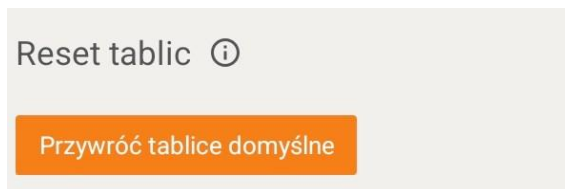
Kliknięcie w przycisk **NIE** w kolejnym pytaniu **“Czy chcesz usunąć wszystkie dane?”** pozostawi na naszym urządzeniu pobrane dane (pakiety, tablice, głosy), co zaoszczędzi czas przy ponownym aktywowaniu urządzenia (jeśli takie planujemy, np. gdy tablet wróci z serwisu po naprawie).

**Uwaga!** Do wyrejestrowania urządzenia konieczne jest połączenie z siecią Internet oraz podanie 4 ostatnich cyfr nr licencji w celach bezpieczeństwa. Nr licencji zawarty jest na karcie produktu oraz w ustawieniach w zakładce 'O aplikacji'.

**Jeśli nasze urządzenie jest na tyle uszkodzone, że niemożliwe jest samodzielne jego wyrejestrowanie, lub zostało w inny sposób utracone, to prosimy o kontakt z Licencjodawcą.**

### Reset tablic

Również istotną funkcją jest reset tablic. Pozwala on przywrócić domyślne tablice na serwer, a następnie pobrać je. Funkcja szczególnie przydatna, kiedy aktualny wygląd tablic jest już niepożądany i konieczne są szersze zmiany. Aby wykonać należy nacisnąć przycisk 'Przywróć tablicę domyślne' a następnie podać 4 ostatnie cyfry nr licencji.

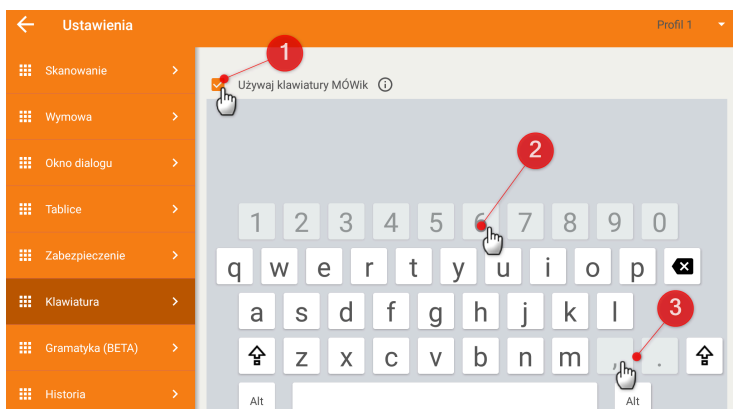


**Uwaga!** Do resetu tablic konieczne jest połączenie z siecią Internet oraz podanie 4 ostatnich cyfr nr licencji w celach bezpieczeństwa. Nr licencji zawarty jest na karcie produktu oraz w ustawieniach w zakładce 'O aplikacji'.

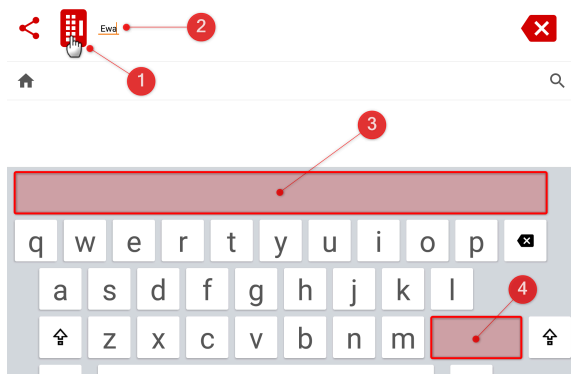
## Klawiatura

Możemy zaznaczyć pole wyboru, by zacząć używać klawiatury MÓWik zamiast klawiatury systemowej.

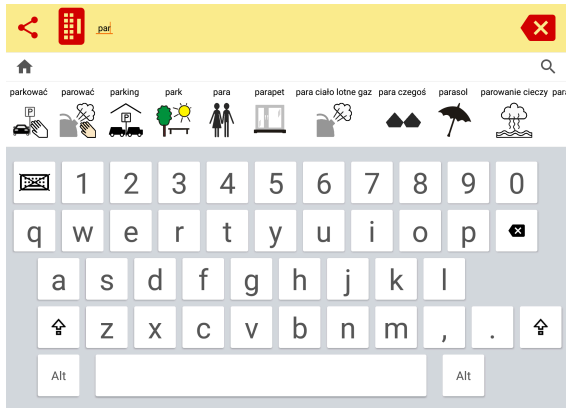
Dla klawiatury MÓWik można wybrać przyciski, które mają być wyświetlane, czyli mamy możliwość czasowo lub na stałe ukryć niektóre przyciski klawiatury. Po zaznaczeniu pola **1** **Używaj klawiatury MÓWik** pojawi się podgląd klawiatury. Kliknięcie przycisku klawiatury dezaktywuje go (stanie się szary). Na poniższym przykładzie odznaczono wszystkie **2** cyfry oraz **3** znaki interpunkcyjne: przecinek i kropkę.



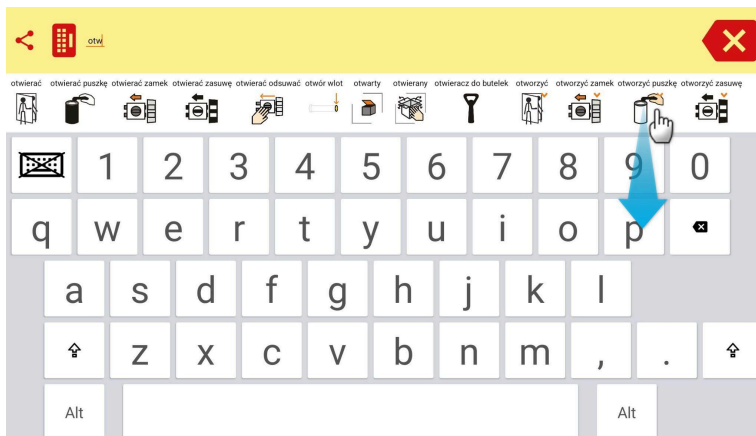
Jeśli Użytkownik w trybie **Tablice** kliknie ikonę **1** klawiatury, aby rozpocząć wpisywanie **2** tekstu, wyświetli mu się **klawiatura MÓWik** zamiast standardowej klawiatury systemowej. Poniżej zaprezentowano przykład klawiatury z ukrytymi **3** cyframi oraz **4** znakami interpunkcyjnymi, zgodnie z wcześniejszymi ustawieniami.



Użytkownik piszący za pomocą klawiatury może korzystać z obrazkowej predykcji wyrazów. W trakcie wpisywania kolejnych liter pojawiają się symbole zaczynające się na określone kombinacje liter. Użytkownik nie musi wpisywać w okno dialogu całego wyrazu, wystarczy, że wpisze 1, 2 lub 3 pierwsze litery i wybierze odpowiedni symbol. Jest to duże wsparcie i zachęta dla początkujących w świecie czytania i pisania uczniów, jak również oszczędność czasu dla osób, które potrafią napisać całe wyrazy. Na przykład, chcąc napisać "parasol", użytkownik wpisuje literę p - pojawiają się wyrazy zaczynające się na p. Jeśli nie ma wśród nich parasola, wpisuje kolejną literę - a. Pojawiają się wyrazy zaczynające się na pa. Jeśli nadal nie ma symbolu, wpisuje trzecią literę - r. Pojawiają się wyrazy rozpoczynające się na par - a wśród nich parasol. Po kliknięciu symbolu, wyraz wpisze się w okno dialogu.

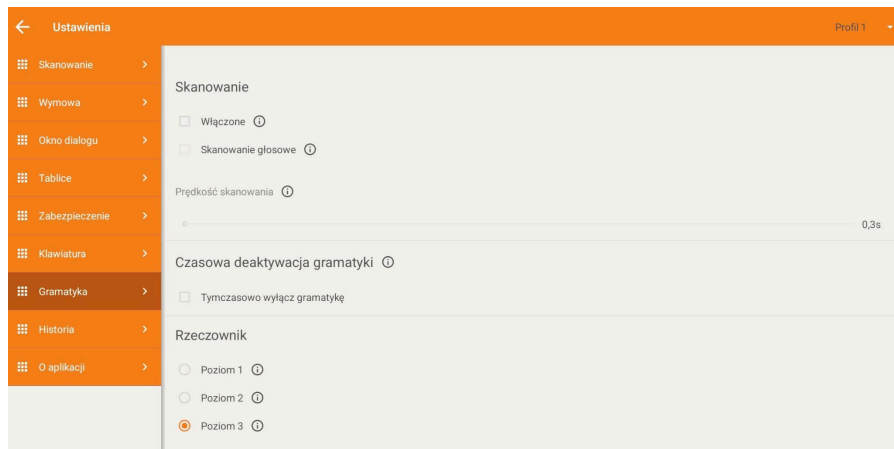


Istnieje również możliwość ukrycia niektórych symboli z podpowiedzi klawiatury. Aby to zrobić, należy przeciągnąć palcem z podpowiadanego symbolu w dół w trakcie wpisywania z klawiatury. Symbol ten nie pokaże się przy kolejnym wpisywaniu. Aby wyczyścić listę ukrytych podpowiedzi klawiatury należy przejść do opcji **Lista zablokowanych podpowiedzi klawiatury** w ustawieniach **Okna dialogu**.



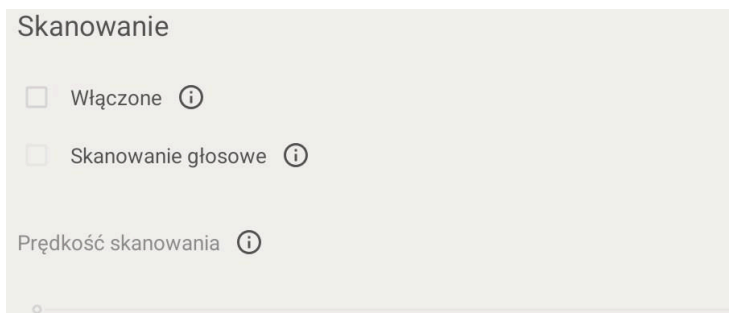
## Gramatyka

Dzięki funkcji **Gramatyka** mamy możliwość tworzenia w MÓWiku w pełni poprawnych gramatycznie zdań, poprzez odmięnię symboli na różnych poziomach w zależności od stopnia zaawansowania Użytkownika.



### Skanowanie

Pierwszym ustawieniem jest **Skanowanie** - umożliwia ono skanowanie ostatniego poziomu gramatyki, podświetlając kolejno właściwe formy do wyboru.



Zaznaczenie opcji **Włączone** w menu Skanowanie spowoduje, że dla Użytkowników dla których uruchomione jest Skanowanie w MÓWiku, będzie ono działało również podczas korzystania z funkcji Gramatyki, a ostatni poziom gramatyki będzie również skanowany. Dodatkowo zaznaczenie tej opcji odblokuje znajdująca się niżej w menu opcję **Prędkość skanowania**.

### Skanowanie głosowe

Możemy włączyć dla Użytkownika, który nie potrafi czytać, ale potrafi słuchowo rozróżnić właściwe formy.

## Prędkość skanowania

Po włączeniu funkcji Skanowania, pasek ten stanie się aktywny i możemy zdecydować o opóźnieniu skanowania - od 0,3 sekundy do 5 sekund.

## Czasowa dezaktywacja gramatyki

Opcja ta umożliwi chwilowe ustawienie gramatyki na najniższym poziomie. Opcja ta jest przydatna jeśli na co dzień wykorzystujemy gramatykę na wyższych poziomach ale chwilowo jest to niepotrzebne. Aby włączyć, należy zaznaczyć pole z napisem **Tymczasowo wyłącz gramatykę**.

## Ustawienia dla części mowy

Następnie w ustawieniach można wybrać różne poziomy (np. Poziom 1 lub 2 dla Przysłówka, do nawet 5 różnych poziomów w ustawieniach Przymiotnika), osobno dla każdej części mowy. Dzięki temu mamy pełną kontrolę nad tym jak będą odmieniać się symbole podczas tworzenia przez Użytkownika wypowiedzi.

### Rzeczownik

Dla rzeczowników dostępne są 3 poziomy odmiany:

1. Brak odmiany - rzeczowniki w mianowniku. Dla początkujących Użytkowników.
2. Liczba pojedyncza, liczba mnoga. Zaznacz, jeśli Użytkownik rozumie różnicę znaczeniową między liczbą pojedynczą a mnogą rzeczownika.
3. Liczba i odmiana przez przypadki. Zaznacz, jeśli Użytkownik rozumie różnicę znaczeniową między poszczególnymi formami rzeczownika.

### Czasownik

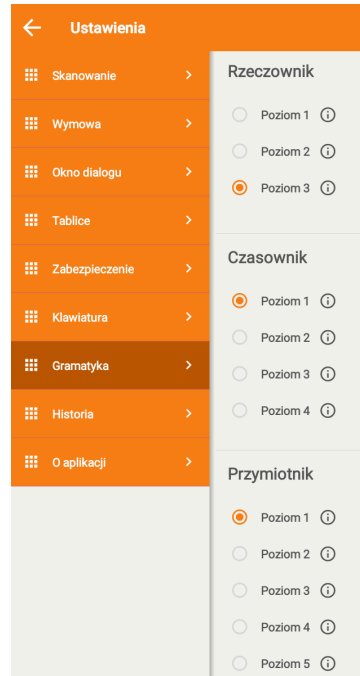
Dla czasowników dostępne są 4 poziomy odmiany:

1. Brak odmiany - czasowniki w bezokoliczniku. Dla początkujących Użytkowników.
2. Czas - przeszły, teraźniejszy, przyszły oraz tryb rozkazujący. Zaznacz, jeśli Użytkownik potrafi określić, czy czynność, o której jest mowa, działa się w przeszłości (było), dzieje się teraz (jest), czy dopiero się wydarzy (będzie).
3. Czas i osoby z uwzględnieniem osób w trybie rozkazującym.
4. Liczba i rodzaj.

### Przymiotnik

Dla przymiotników jest dostępnych aż 5 poziomów odmiany:

1. Mianownik liczby pojedynczej.
2. Liczba mnoga i pojedyncza - ustaw dla Użytkownika, który rozumie różnicę między liczbą mnogą i pojedynczą rzeczownika oraz potrafi wskazać właściwą formę przymiotnika (związek zgody).
3. Liczba i rodzaj.
4. Liczba, rodzaj i przypadek.
5. Stopniowanie.



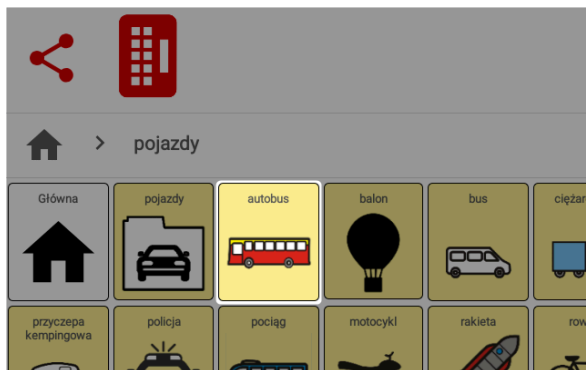
## Przystówek

Dla przystówek są możliwe dwa ustawienia gramatyki:

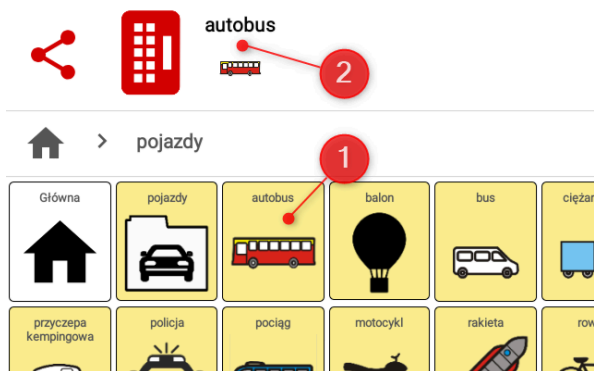
1. Forma podstawowa.
2. Stopniowanie.

## Korzystanie z gramatyki

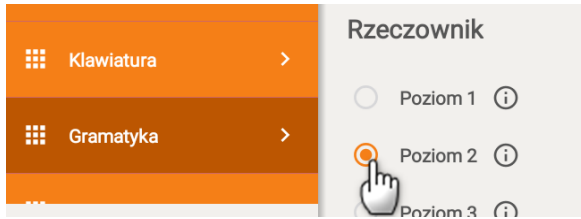
Poniżej zostanie zaprezentowane jak zachowuje się MÓWIK w zależności od wybranego poziomu odmiany, na przykładzie rzeczownika. W tablicy **Pojazdy** jest symbol **autobus**:



Przy zaznaczonym **Poziomie 1** odmiany rzeczowników, Użytkownik klikając w symbol autobusu od razu dodaje ten symbol do pola dialogu:



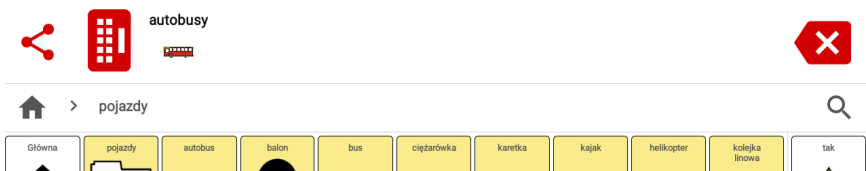
Dzieje się tak zgodnie z opisem Poziomu 1 dla rzeczowników, czyli nie występuje żadna odmiana, a rzeczownik jest dodany w mianowniku. Zaznaczenie **Poziomu 2** spowoduje rozróżnienie na liczbę pojedynczą i mnogą.



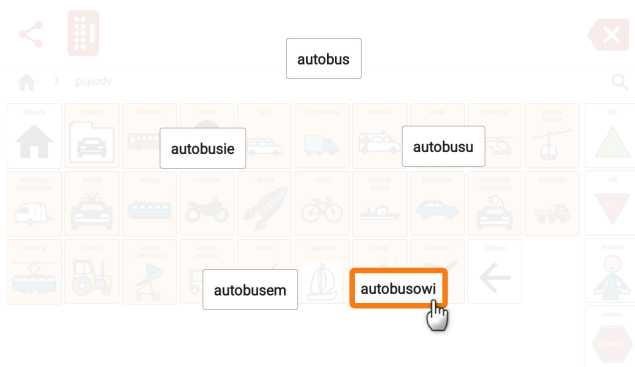
Użytkownik po kliknięciu w symbol autobusu zobaczy następujący ekran:



Po lewej stronie symbolem z liczbą **1** jest zaznaczona liczba pojedyncza, a po prawej znak **>** informuje o możliwości wyboru liczby mnogiej. Klikając po lewej stronie do okna dialogu dodany zostanie jeden **autobus**, natomiast klikając w prawy symbol będzie to liczba mnoga, czyli **autobusy**.



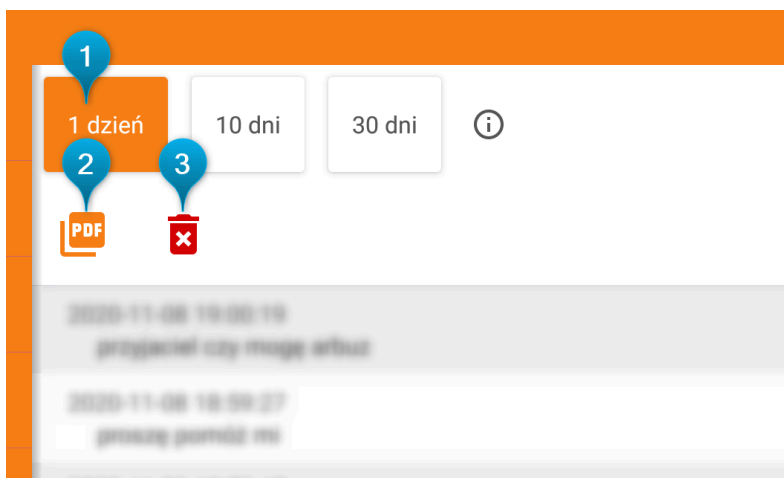
Zaznaczając **Poziom 3** gramatyki dla rzeczowników, oprócz rozróżnienia na liczbę pojedynczą i mnogą, kolejnym krokiem będzie odmiana przez przypadki. Wyświetlona zostanie lista możliwych odmian danego rzeczownika, a Użytkownik klikając wybraną formę, doda ją do pola dialogu:



## Historia

Aplikacja przechowuje przez maksymalny okres 30 dni stworzone przez Użytkownika wypowiedzi.

Mamy możliwość zapisania na dysku urządzenia pliku PDF z wypowiedziami z ostatniego dnia, 10 lub 30 dni, w zależności od aktualnie zaznaczonej ❶ opcji (podświetlonej na pomarańczowo). W tym celu po wybraniu interesującego nas okresu klikamy ikonkę ❷ PDF i plik zostanie zapisany na tablecie. Podczas pierwszego zapisu musimy zezwolić Aplikacji na dostęp do zdjęć, multimediów i plików na urządzeniu (pliki PDF z historią są zapisywane w pamięci wewnętrznej urządzenia, w folderze Pobrane/Downloads). Na dole ekranu wyskoczą propozycje otwarcia tego pliku w jednej z aplikacji zainstalowanej na tablecie (jest to uzależnione od rodzaju urządzenia, jego systemu operacyjnego i zainstalowanych aplikacji).



Jeśli chcemy skasować historię stworzonych wypowiedzi, wystarczy kliknąć ikonkę ❸ kosza, oraz zatwierdzić w kolejnym kroku poprzez kliknięcie **Tak**, w odpowiedzi na pytanie **“Czy usunąć historię?”**.

**Uwaga!** Raz skasowanej historii nie można przywrócić (jest to podyktowane względami prywatności).

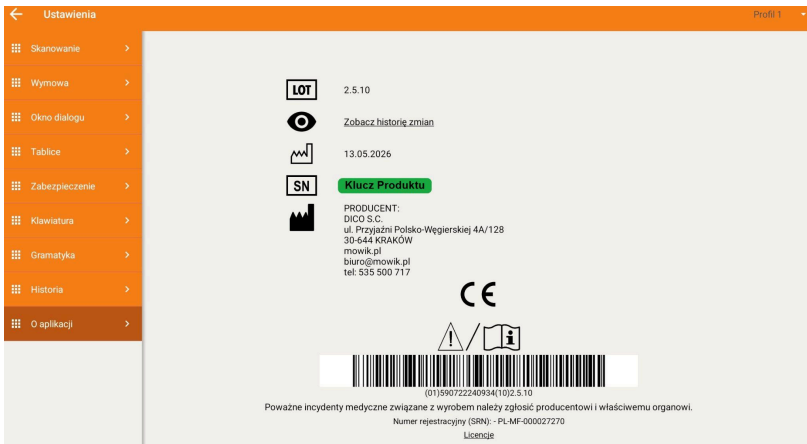
## O aplikacji

Ostatnia z opcji menu **Ustawienia** zawiera informacje o Aplikacji i jej Wytwórcy.

Można tutaj znaleźć kolejno:

- numer aktualnej wersji oprogramowania (przydatne np., gdy będziemy chcieli zgłosić Wytwórcy jakiś problem z Aplikacją) wraz z historią zmian i datą wydania,
- nasz Klucz produktu (numer seryjny), na który zarejestrowane jest aktualnie używane urządzenie,
- aktualne dane kontaktowe Wytwórcy, firmy DICO S.C.,
- Kod UDI wraz z kodem kreskowym oraz SRN,
- Licencje Open Source.

Może się zdarzyć, że w przypadku zmiany adresu kontaktowego Wytwórcy, zmiany adresu e-mail lub telefonu - dane kontaktowe zamieszczone w tej instrukcji nie będą aktualne, wówczas zawsze można sprawdzić aktualne dane w tym miejscu w Aplikacji lub na stronie internetowej [www.mowik.pl](http://www.mowik.pl).



**Uwaga! Nie należy udostępniać nikomu Klucza produktu (licencji) widocznego na tym ekranie.**

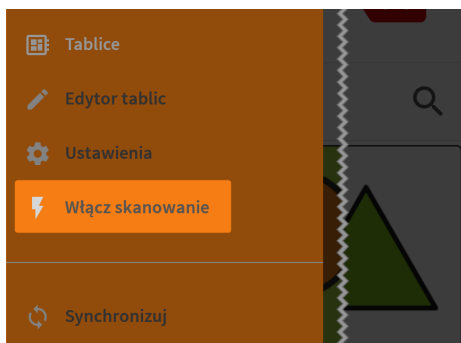
Zakupiony Klucz produktu jest Państwa własnością i może być wykorzystywany tylko na dwóch urządzeniach jednocześnie. Udostępnienie go osobie trzeciej może spowodować trudności w użytkowaniu Aplikacji, np. błędne synchronizowanie tablic, pobieranie innych symboli czy wręcz brak możliwości synchronizacji z powodu przekroczenia liczby urządzeń.

Jeśli istnieje ryzyko, że urządzenie może być obsługiwane przez osoby trzecie, należy zabezpieczyć kodem PIN możliwość otworzenia Ustawień (więcej na ten temat w rozdziale [Zabezpieczenie](#)).

## SKANOWANIE

Ta opcja nie otwiera żadnych dodatkowych okien czy opcji na wzór Ustawień, a działa jedynie jako przełącznik: **uruchomienie** lub **wyłączenie** skanowania.

Jeśli skanowanie jest aktualnie **wyłączone**, to w menu będzie widoczny napis: **“Włącz skanowanie”**:



Jeśli natomiast skanowanie jest aktualnie **włączone**, to w menu mamy możliwość jego wyłączenia, poprzez naciśnięcie przycisku **“Wyłącz skanowanie”**:



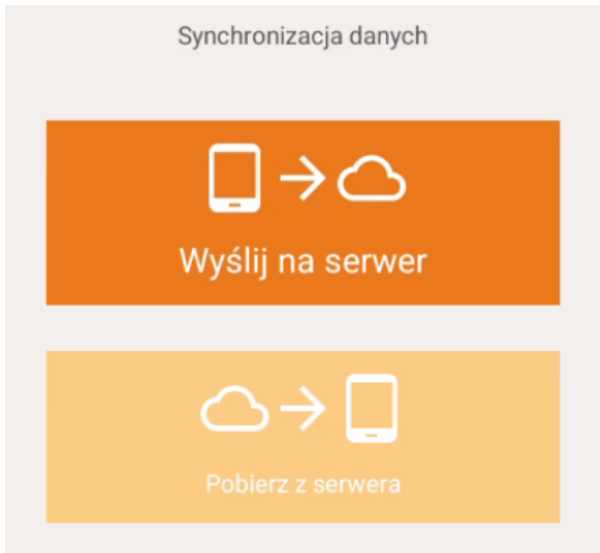
Wybrana opcja ma skutek w trybie Tablice, gdzie przy włączonym skanowaniu przyciski będą podświetlane ramką (na obrazku poniżej) i aplikacja będzie działała zgodnie z ustawieniami omówionymi w części instrukcji poświęconej menu [Ustawienia > Skanowanie](#).



## SYNCHRONIZACJA

Tablice MÓWIK zapisane są na urządzeniu oraz w "chmurze" na dedykowanym serwerze Aplikacji. Klikając w opcję Synchronizacja otworzymy ekran zatytułowany Synchronizacja danych z dwoma przyciskami:

- **Pobierz z serwera:** spowoduje pobranie zapisanych na serwerze kopii tablic przypisanych do naszego Klucza produktu (licencji),
- **Wyślij na serwer:** spowoduje wysłanie na serwer i zapisanie tam kopii utworzonych tablic i symboli (np. zdjęć, własnych obrazków) na naszym urządzeniu.

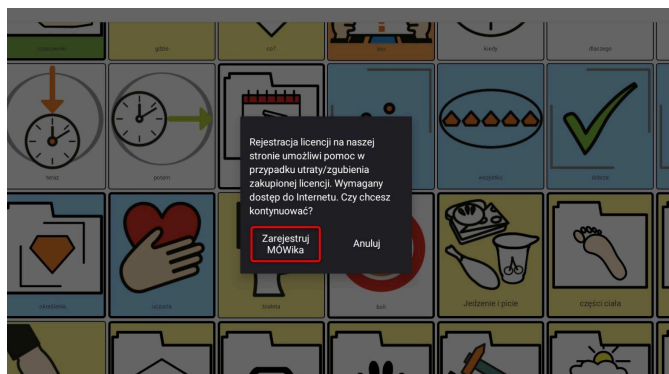
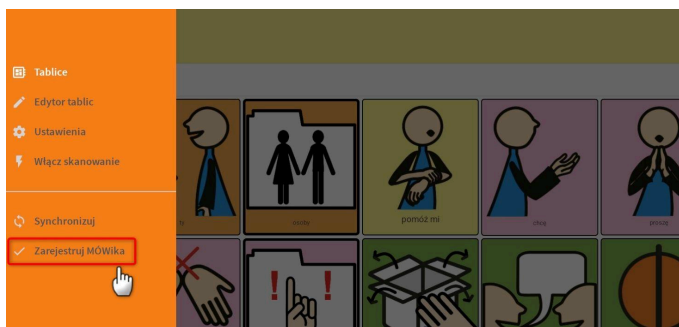


**Regularna synchronizacja danych jest bardzo ważna** i powinna być wykonywana szczególnie po każdej większej edycji używanych w aplikacji tablic. Unikniemy dzięki temu problemów w przypadku zagubienia lub uszkodzenia użytkowanego urządzenia, uszkodzenia aplikacji MÓWIK (np. poprzez usunięcie plików z dysku urządzenia, błędu systemu operacyjnego, wirusów). Zalecamy synchronizowanie tablic nie rzadziej niż raz na miesiąc.

**Uwaga!** Synchronizacja wymaga stabilnego połączenia z Internetem.

## REJESTRACJA MÓWIK

Ta funkcja nie otwiera żadnych dodatkowych okien czy opcji na wzór Ustawień, a działa jedynie jako odnośnik do strony internetowej z rejestracją nr licencji. Po naciśnięciu pojawi się ekran z informacją dotyczącą rejestracji. Po ponownym naciśnięciu 'Zarejestruj MÓWika' aplikacja przeniesie nas do strony: [www.mowik.pl/rejestracja/rejestracja\\_mowik](http://www.mowik.pl/rejestracja/rejestracja_mowik)



W celu zarejestrowania nr licencji patrz punkt: **Rejestracja Klienta**

## NAJCZĘSTSZE PROBLEMY

### Jeżeli MÓWIK nie mówi

1. Możesz mieć wyłączony dźwięk – włącz dźwięki w tablecie.
2. Procesor jest przeciążony – odczekaj chwilę po naciśnięciu okna dialogowego.
3. Zawiesiła się synteza mowy – Wyłącz i włącz Oprogramowanie.
4. Brak syntezy mowy - podłącz tablet do internetu i uruchom Oprogramowanie ponownie.
5. Wyłącz i włącz urządzenie.

### Jeżeli MÓWIK mówi cicho

1. Podgłośnij dźwięki multimediów.
2. Jeżeli głośniczki urządzenia mają małą moc, konieczne może być podłączenie głośników zewnętrznych.

### Jeżeli MÓWIK się zawiesił

1. Wyłącz/włącz Oprogramowanie.
2. Wyłącz/włącz urządzenie.
3. Wyświetla się wypowiadany tekst, natomiast dźwięk aktywuje się z dużym opóźnieniem:
  - Wyłącz/włącz urządzenie. Jeżeli masz wolny procesor w urządzeniu, może być to częsty problem, szczególnie, jeżeli w tle działają inne programy również wi-fi, GPS itp.

### Otrzymały Klucz produktu (numer seryjny) jest błędny

1. Skontaktuj się z rejestracja@mowik.pl

### Niepoprawnie działająca Gramatyka

Gramatyka w poprzednich wersjach Oprogramowania (wersje poniżej 2.2.0) dostępna była wyłącznie testowo w wersji beta. Dlatego mogły występować problemy podczas jej używania, takie jak:

- niepoprawna odmiana części mowy,
- nie działające przyciski,
- zawieszenie się oprogramowania.


Prosimy upewnić się, że używają Państwo najnowszej dostępnej wersji, a Gramatyka w Ustawieniach nie jest oznaczona jako (BETA).

## POMOC

Pomoc techniczna, uwagi dotyczące działania Oprogramowania: pomoc@mowik.pl

Dodatkowe informacje, instrukcje, filmy instruktażowe znajdziesz na naszych stronach:

- [www.mowik.pl](http://www.mowik.pl)
- <http://www.youtube.com/user/MowikAAC> - filmy instruktażowe

	<b>DOKUMENTACJA TECHNICZNA EC</b> <b>MÓWIK</b>			
	<b>Deklaracja zgodności</b>			
Symbol:	<b>DZ-01</b>	Rew:	2.0	Data wydania: 2025.03.31

## Deklaracja Zgodności UE dla wyrobów medycznych wg rozporządzenia (UE)2017/745



**Nazwa producenta:** DICO Spółka Cywilna Piotr Płatek, Ewa Przebinda, Sebastian Szufa

**Numer rejestracyjny (SRN):** - **PL-MF-000027270**

**Adres:** ul. Przyjaźni Polsko-Węgierskiej 4A/128 30-644 Kraków

**Nazwa wyrobu:** **MÓWIK**

**Modele / warianty:** -

**Klasa ryzyka:** Klasa wyrobu: **I** Reguła klasyfikacyjna **11**

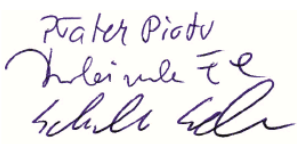
Zastosowanie produktu: Oprogramowanie do komunikacji wspomagającej i alternatywnej (AAC) na tablety z systemem Android, przeznaczone do stosowania u osób niepełnosprawnych w celu łagodzenia lub kompensowania skutków urazu, choroby lub niepełnosprawności.

Oświadczamy, iż powyższe wyroby spełniają wymagania Rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2017/745 z 5 kwietnia 2017 r. w sprawie wyrobów medycznych (...).

Procedurę oceny zgodności przeprowadzono na podstawie opracowania dokumentacji technicznej wg załącznika II i III ww. rozporządzenia.

W ocenie zgodności zastosowano następujące normy zharmonizowane i specyfikacje: PN-EN 1041; PN-EN ISO 14971; PN-EN 62366; PN-EN 62304; PN-EN 980; PN-EN ISO 13485

Deklarację zgodności UE wydano na wyłączną odpowiedzialność producenta.

Miejscowość i data	Wystawił (imię, nazwisko, podpis)
Kraków 2025.03.31	Piotr Płatek współwłaściciel Ewa Przebinda współwłaściciel Sebastian Szufa współwłaściciel 

DICO Spółka Cywilna  
Piotr Płatek, Ewa Przebinda, Sebastian Szufa  
ul. Przyjaźni Polsko-Węgierskiej 4A/128, 30-644 Kraków  
NIP 677-235-89-05  
BDO: 000211403  
TEL.: 535 500 717  
EMAIL: [biuro@mowik.pl](mailto:biuro@mowik.pl)  
BIURO (konsultacje, odbiór zamówień)  
ul. Przyjaźni Polsko-Węgierskiej 4A/128, 30-644 Kraków

