



ПОСІБНИК КОРИСТУВАННЯ



Wyrób Medyczny spełniający wymagania rozporządzenia (UE) 2017/745



DICO S.C.

Версія Посібника

Розширений посібник користувача MÓWIK

Версія довідника **R33** від 31 березень 2025 року для програми MÓWIK версії **2.4.00**.



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



Прочитайте ПОСІБНИК КОРИСТУВАЧА та зверніться до інструкції з експлуатації пристрою, на якому буде встановлено **MÓWik**, перед встановленням та першим запуском.

Про серйозні медичні інциденти, пов'язані з пристроєм, необхідно повідомляти виробнику та компетентному органу.

Медичне обладнання

MÓWik - це допоміжне та альтернативне комунікаційне програмне забезпечення для планшетів Android, призначене для використання людьми з обмеженими можливостями для полегшення або компенсації наслідків травм, хвороб або інвалідності. Це повністю польське програмне забезпечення, що використовує синтез рідної мови (6 голосів, включаючи дитячі голоси) і приблизно 14 000 символів. Вона призначена для людей різного віку, в основному для людей з афазією, аутизмом, розумовою відсталістю, синдромом Дауна, церебральним паралічем, дизартрією, які не можуть спілкуватися за допомогою мови так, щоб інші могли її зрозуміти. Він має можливість адаптувати інтерфейс до різних порушень, рухових розладів, віку та статі. Також є можливість фотографувати та вставляти фотографії, власну графіку та зображення з Інтернету. Користувач може створювати цілі речення та висловлювання з символів, які зчитуються за допомогою синтезу мови. Користувачі, які використовують літери, можуть писати інформацію за допомогою екранної клавіатури і зчитувати її за допомогою синтезу мови. Макет динамічних таблиць дозволяє створювати граматично правильні висловлювання польською мовою. Кожна копія програмного забезпечення оснащена стартовими дошками, які можна вільно розвивати відповідно до потреб користувача. На одному пристрої можна створювати індивідуальні профілі для різних користувачів, наприклад, для тестування для школи або консультаційного центру.

Набір символів адаптований до польської мови та нашого культурного середовища. Він постійно розширюється, і додаткові символи можна завантажити безкоштовно.

Існує можливість адаптувати роботу програмного забезпечення на планшеті для людей з обмеженими фізичними можливостями, які не можуть вказувати на символи пальцем.

Користувачі можуть використовувати додаткові безкоштовні навчальні та терапевтичні додатки (**Gadaczek**, серія **MÓWikMemory**, **MÓWik Book**), оснащені символами системи **MÓWik**, а також навчальні

посібники, призначені для вивчення системи польської мови особами з важкими комунікативними проблемами.

Медичний виріб, який відповідає вимогам Європейської директиви щодо медичних виробів.

Декларація ЄС про відповідність медичних виробів згідно з Регламентом (ЄС) 2017/745 додається до Посібника користувача.

Частиною сімейства програм MÓWIK є MÓWIK PRINT - програмне забезпечення для редагування та друку символів MÓWIK на базі Windows. З її допомогою ви можете дуже легко розташувати символи на сторінці, змінити їхні підписи, розмір, колір рамки та надрукувати їх. Програма дозволяє вставляти в таблиці і друкувати не лише символи MÓWIK, але й інші зображення, фотографії тощо за допомогою функції копіювання/вставки. Програма містить пакет з понад 14 000 символів, кількість яких ми постійно збільшуємо.

Угода та ліцензійні умови для програмного забезпечення MÓWIK

1. Визначення

- 1.1. **Ліцензія** означає цю Ліцензію на використання Програми разом з будь-якими додатками, що є її невід'ємною частиною, і будь-якими доповненнями.
- 1.2. **Ліцензіар** - Dico Spółka Cywilna Piotr Płatek, Ewa Przebinda, Sebastian Szufa з юридичною адресою: Przyjaźni Polsko-Węgierska 4a/128, 30-644 Kraków, NIP: 6772358905, REGON: 121534676, надалі іменована DICO або Ліцензіар.
- 1.3. **Ліцензіат** означає фізичну або юридичну особу, як зареєстровану, так і не зареєстровану, яка уклала Ліцензійну угоду з "ДІКО".
- 1.4. **Документація** - всі матеріали, що входять до складу Програми, зокрема Посібник користувача (інструкції).
- 1.5. **Програмне забезпечення** - комп'ютерні програми MÓWIK у вигляді результуючого коду для альтернативної та допоміжної комунікації для людей з труднощами вербальної комунікації, які надаються та встановлюються відповідно до умов цієї Ліцензії та Документації.

2. Загальні положення

- 2.1. Ліцензіат визнає і повністю погоджується з тим, що Програма разом з Документацією та всіма правами на неї, наданими Ліцензіату за цією Ліцензією, є конфіденційною та виключною власністю Ліцензіара. Використання, копіювання або передача Програмного Забезпечення, крім випадків, передбачених цією Ліцензією, без згоди Ліцензіара суворо забороняється.
- 2.2. Ліцензіар залишає за собою право вносити зміни в програмне забезпечення в результаті загальних потреб ринку або індивідуальних вимог користувачів.

3. Авторське право та права власності

Ліцензіар, як творець і єдиний власник майнових прав, має право надавати ліцензію на використання Програми та супровідної Документації без порушення прав третіх осіб. Ліцензія не передає Ліцензіату жодних майнових прав автора на Програмне забезпечення та Документацію.

4. Надання та обсяг ліцензії

- 4.1. ДІКО надає Ліцензіату невиключну, оплачену, непередавану (в тому числі без права субліцензування), безстрокову, з урахуванням положень пп. 8, Ліцензію на Програмне забезпечення, як зазначено в Ліцензійній угоді, для наступних сфер використання:
 - 1) встановлювати та використовувати Програмне забезпечення у незміненому вигляді;
 - 2) кількість комп'ютерних робочих місць, як зазначено в цих ліцензійних умовах;
 - 3) ознайомлення з внутрішньою мережею Ліцензіара з метою використання повного функціоналу Програмного Забезпечення.

- 4.2. Права, що надаються Ліцензіату, не включають в себе, ні прямо, ні опосередковано, жодних інших прав, окрім тих, що явно викладені в цій Ліцензії. Зокрема, Ліцензіат не має права вносити будь-які зміни до результуючого коду Програми, ідентифікаційних знаків, розміщених на Програмі, або Документації, що супроводжує Програму.
- 4.3. Документація, що входить до складу Програми, або будь-яка її частина може бути скопійована (відтворена) тільки для використання Ліцензіатом Програми.
- 4.4. Строк, на який надається ліцензія на Програмне забезпечення, починається з дати відправлення коду активації на вказану електронну адресу Ліцензіата або з дати продажу Програмного забезпечення разом з електронним обладнанням. У випадку, якщо код активації надсилається на вказану адресу електронної пошти і Програмне забезпечення продається разом з електронним обладнанням, строк надання ліцензії відраховується від більш ранньої з цих дат, з урахуванням положень Розділу 9.

5. Обов'язки ліцензіата

- 5.1. Ліцензіат зобов'язаний дотримуватися положень цієї Ліцензії.
- 5.2. Ліцензіат зобов'язаний дотримуватися всіх авторських прав, належних Ліцензіару, в обсязі та в порядку, встановленому законом, під загрозою відшкодування збитків, визначених таким законом, а також під загрозою втрати права на використання Програмного Забезпечення в повному обсязі.
- 5.3. Ліцензіат може використовувати Програмне забезпечення тільки на 2 робочих станціях (таких як планшет, смартфон) виключно в терапевтичних та освітніх цілях.
- 5.4. Під загрозою втрати ліцензії Ліцензіат зобов'язується не робити цього:
 - 1) декомпілювати Програмне забезпечення;
 - 2) надавати доступ третім особам до Програмного забезпечення, частин Програмного забезпечення, Документації та інсталяційного носія, за винятком винятків, зазначених у цій Угоді;
 - 3) розміщувати Програмне забезпечення в Інтернеті або інших загальнодоступних мережах;
 - 4) використовувати будь-яку конфіденційну інформацію Ліцензіара для створення будь-якого продукту або документації, які суттєво схожі на будь-яку версію Програми, або передавати таку роботу іншим особам;
 - 5) обтяжувати, передавати в суборенду, здавати в оренду або лізинг права, надані за цією Угодою;
 - 6) виробляти, відтворювати, адаптувати, створювати похідні твори Програмного Забезпечення.
- 5.5. Ліцензіат зобов'язується використовувати Програму у спосіб, визначений у Документації.
- 5.6. Ліцензіат погоджується не копіювати і не надавати доступ до Програми, будь-якої частини Програми, Документації або інсталяційного носія (якщо такий є) третім особам.
- 5.7. Ліцензіат погоджується зберігати конфіденційність всієї наданої інформації про Програмне Забезпечення та Документацію.
- 5.8. Ліцензіат несе повну відповідальність за використання Програми, отримані результати та їх наслідки, а також за роботу комп'ютерного обладнання, на якому встановлено Програму, та її наслідки.

6. Обов'язки ліцензіара. Оновлення

- 6.1. Програмне забезпечення постачається "як є", і DICO не несе відповідальності за будь-які збитки, пов'язані з його використанням.
- 6.2. Компанія "DICO" не бере на себе жодних зобов'язань щодо оновлення Програмного забезпечення або надання технічної підтримки Програмного забезпечення, зокрема щодо адаптації Програмного забезпечення до нових версій операційних систем, на яких використовується Програмне забезпечення. Однак, DICO може на власний розсуд пропонувати розширення та/або оновлення Програмного забезпечення.

7. Відповідальність Ліцензіата

- 7.1. Ліцензіат зобов'язується суворо дотримуватися конфіденційності технічних рішень Програми. Ліцензіат зобов'язується не розголошувати захищені авторським правом об'єкти інтелектуальної власності, що містяться в Програмному забезпеченні, і несе відповідальність за дії або бездіяльність своїх працівників або співробітників, які надали доступ до Програмного забезпечення з порушенням умов цієї Ліцензії.
- 7.2. Ліцензіат несе відповідальність за шкоду, заподіяну копіюванням Документації, Програмного забезпечення або його частин, розповсюдженням Програмного забезпечення або Документації, наданням Програмного забезпечення або Документації третім особам, які не є членами сім'ї Ліцензіата або не перебувають з ним у трудових відносинах, або стягуванням плати за використання Програмного забезпечення.
- 7.3. У випадку, якщо Ліцензіат діє на шкоду Ліцензіару, зокрема діє всупереч положенням цих Правил та Ліцензійних умов, Ліцензіат зобов'язаний відшкодувати Ліцензіару збитки в повному обсязі на загальних підставах.

8. Відповідальність ліцензіара

- 8.1. Компанія "DICO" не несе відповідальності за будь-які збитки, понесені Ліцензіатом в результаті використання Програмного забезпечення, зокрема, компанія "DICO" не несе відповідальності за будь-які збитки, спричинені використанням Програмного забезпечення у спосіб, що не відповідає Документації, або неправильним використанням Програмного забезпечення, або несправностями чи помилками в Програмному забезпеченні, включаючи будь-яку втрату інформації, даних або пошкодження, що виникли в результаті використання або неможливості використання Програмного забезпечення.
- 8.2. Загальна відповідальність DICO перед Ліцензіатом та третіми особами обмежується вартістю фактично отриманої чистої винагороди (без ПДВ) за надану Ліцензіату Ліцензію на Програмне забезпечення та фактичними збитками і не включає упущену вигоду, непрямі збитки, втрату інформації та даних, збоїв у роботі або перерву в роботі потужностей Ліцензіата.

9. Зміна та розірвання ліцензійного договору

- 9.1. Припинення або розірвання ліцензійної угоди призводить до втрати Ліцензіатом ліцензійних прав на використання Програми.
- 9.2. Після припинення дії ліцензійної угоди з боку "ДІКО" відповідно до цих Умов Ліцензіат не має права на будь-які претензії, пов'язані з виконанням ліцензійної угоди.
- 9.3. DICO може розірвати ліцензійну угоду з негайним вступом в силу, не несучи жодних витрат у зв'язку з цим, якщо
 - 9.3.1. Ліцензіат використовує Програмне Забезпечення не відповідно до Документації, зокрема, надає Програмне Забезпечення або Документацію третім особам, які не є членами його сім'ї та/або його трудових відносин, а також не є особами, з якими він уклав інші цивільно-правові договори.
 - 9.3.2. Ліцензіат зобов'язаний копіювати Документацію, Програмне забезпечення або його частини, розповсюджувати Програмне забезпечення або Документацію, надавати Програмне забезпечення або Документацію третім особам, крім членів своєї сім'ї та/або осіб, які працюють за наймом, або стягувати плату за використання Програмного забезпечення.
 - 9.3.3. Ліцензіат зобов'язується використовувати вихідний код Програмного забезпечення Ліцензіара для створення будь-якого продукту, схожого на будь-яку версію Програмного забезпечення.
 - 9.3.4. Ліцензіат суттєво порушує ці Умови.
- 9.4. У разі припинення, закінчення терміну дії або анулювання Ліцензійної угоди Ліцензіат втрачає право на використання Програмного забезпечення і зобов'язаний негайно видалити будь-яке встановлене Програмне забезпечення. Ліцензіат повинен надати DICO письмову заяву про це.

10. Прикінцеві положення

- 10.1. Ліцензіат не має права без згоди ДІКО передавати права та обов'язки за ліцензійною угодою іншій особі. У питаннях, не врегульованих цією угодою, застосовуються положення Цивільного кодексу та Закону "Про авторське право і суміжні права".

ПОПЕРЕДЖЕННЯ

Попередження про епілепсію



Перш ніж запускати це програмне забезпечення або дозволяти це робити своїм користувачам, прочитайте це попередження!

Деякі люди, які піддаються впливу специфічного миготливого світла або повторюваних спалахів, ризикують отримати епілептичний напад або втратити свідомість. Це також може проявлятися у них під час перегляду телевізора або гри в певні комп'ютерні ігри, навіть якщо у людини ніколи раніше не було епілептичних нападів. Якщо ви спостерігаєте у себе або у свого клієнта під час використання Програмного забезпечення будь-які з цих симптомів: нудота, порушення зору, неконтрольовані рухи очей або м'язів, втрата свідомості, дезорієнтація, судоми, - НЕГАЙНО припиніть використання Програмного забезпечення і зверніться до лікаря.

Попередження про високу гучність



Тривалий гучний звук, незалежно від його джерела, може негативно впливати на слух.

Чим вищий рівень звуку, тим швидше може виникнути шкідливий вплив на слух.

Увага - скляні деталі



Деякі частини пристрою, на якому буде встановлено MOWik, можуть бути виготовлені зі скла.

Таке скло може розбитися і поранити, якщо вдарити виріб з великою силою.

СИСТЕМНІ / АПАРАТНІ ВИМОГИ

Пристрій під управлінням Android 9.0 або новішої версії.

- Дисплей мінімум 6"
- Мінімум 2,0 ГГц восьмиядерний процесор
- Оперативна пам'ять: мінімум 4 ГБ
- Внутрішня пам'ять: мінімум 64 ГБ
- Можливість доступу до Інтернету

Зверніть увагу, що не рекомендується встановлювати **MÓWIK** на недорогі пристрої. Якщо ви сумніваєтеся у виборі пристрою, зверніться до Ліцензіара.

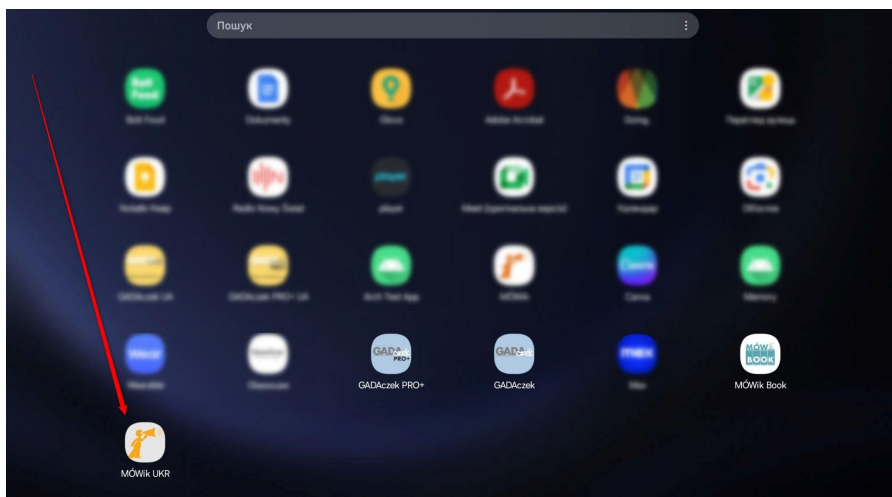
Встановлення програмного забезпечення

1. Купуйте з планшетом

- а. **для самостійного встановлення програмного забезпечення МÓWiK:**
Процес встановлення ідентичний до придбання самого ключа продукту (ліцензії).

Для подальших інструкцій з монтажу перейдіть до розділу 2.

- б. **повний комплект з встановленим і налаштованим програмним забезпеченням:** просто натисніть на іконку програми МÓWiK, розташовану на екрані програми для планшета:



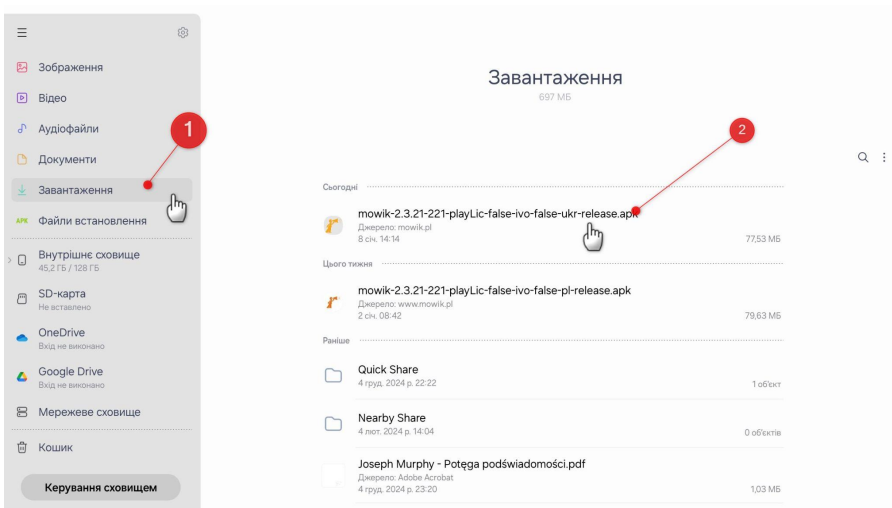
Примітка: Початковий екран, кольори, розташування та кількість іконок можуть відрізнятися залежно від моделі планшета, версії операційної системи та індивідуальних налаштувань.

Відправляючи комплект з попередньо встановленим додатком МÓWiK, ми завжди намагаємося, щоб іконка запуску "МÓWiK" була на стартовому екрані, але якщо з якихось причин її там немає, або іконка була видалена помилково, додаток можна знайти в списку всіх додатків, натиснувши на іконку "Додатки", на прикладі скріншота, прикріпленому вище, видиму в правому нижньому куті екрану.

2. Купівля тільки ключа продукту (ліцензії)

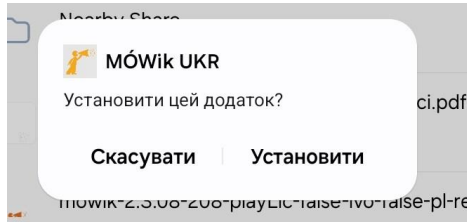
Щоб отримати українську версію програми, зверніться до нашого магазину для отримання відповідного інсталяційного файлу. Файл необхідно завантажити на пристрій і встановити..

Почнеться завантаження, і через деякий час (залежно від швидкості вашого інтернету) додаток буде завантажено і збережено на вашому пристрої. Ми можемо повернутися на робочий стіл, вибрати **"Мої файли"**, потім перейти до **"Інсталяційних файлів"** і натиснути на завантажену програму. Примітка: цифри в назві завантаженого файлу можуть відрізнятися залежно від версії: mowik-2.4.00-240-playLic-false-ivo-false-ukr-release.apk

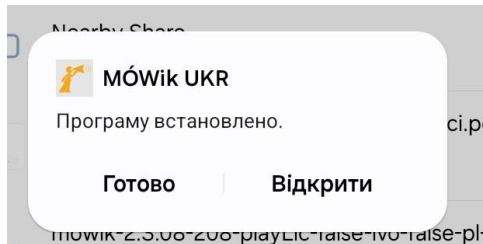


Якщо раніше не було виконано жодних інших інсталяцій з .apk-файлу, нам потрібно перейти до Налаштувань і дозволити одноразову інсталяцію додатків, а потім натиснути кнопку **Встановити невідомі додатки**, щоб повернутися.

Після надання **дозволу на встановлення з цього джерела** кнопка **Встановити** стане активною, і натискання на неї запустить процес встановлення.



За мить програму буде інстальовано. Ми можемо натиснути кнопку **Готово**, щоб повернутися до перегляду вмісту теки **Мої файли**, або ми можемо запустити MÓWik одразу, натиснувши кнопку **Відкрити**.



У розділі **"Мої файли"** ми можемо утримувати палець на раніше завантаженому інсталяційному файлі і видалити його, натиснувши на іконку кошика внизу екрана. Цей файл більше не знадобиться, і ми зможемо звільнити пам'ять пристрою.

Встановлений додаток MÓWik буде доступний серед інших додатків, встановлених на нашому планшеті. Після запуску програми відкриється вікно, в якому ви можете ввести **ключ продукту**, попередньо ознайомившись з умовами ліцензійної угоди, як описано в Посібнику користувача.

Зверніть увагу, що видалення програми без попереднього скасування реєстрації пристрою в MÓWik може перешкодити встановленню MÓWik на наступному планшеті.

Детальніше про це ви можете прочитати в наступних розділах:

- ЗАГАЛЬНА ІНФОРМАЦІЯ
- НАЛАШТУВАННЯ > Безпека > Скидання даних

Оновлення програмного забезпечення

Оновлення програми відбувається так само, як і при першій установці. Зв'яжіться з нами, щоб отримати останню версію програми. Ми надамо вам інсталяційний файл, який потрібно завантажити на свій пристрій. На робочому столі відкрийте папку «Мої файли», знайдіть завантажений файл і запустіть його. Це призведе до оновлення програмного забезпечення.

Загальна інформація

Програмне забезпечення MOWik складається з мобільного додатку для систем Android, призначеного для встановлення переважно на мультимедійні планшети (також можливе встановлення на смартфони), та веб-додатку, який в першу чергу дозволяє синхронізувати створені дошки та зберігати копії поза фізичною пам'яттю пристрою.

Ключ продукту (серійний номер) і ліміт пристрою

Ключ продукту (серійний номер) ви отримуєте після покупки на пластиковій картці або сам буквено-цифровий код в електронному вигляді.

Ліцензія дозволяє встановлювати один код на 2 пристрої. Спроби встановлення на більш ніж один пристрій є порушенням Ліцензії і можуть призвести до блокування всіх пристроїв.

Будь ласка, зв'яжіться з Ліцензіаром, якщо ваш пристрій зламався або був загублений.

Додаток MÓWiK

MÓWiK містить 3 ключові модулі:

- **Форуми**, режим, в якому Користувач використовує Програмне забезпечення для створення заяв і спілкування,
- **Редактор масивів**, режим, в якому можна редагувати масиви, які будуть використовуватися користувачем,
- **Налаштування** - бічне меню, в якому ви обираєте режим роботи та переходите до налаштувань окремих елементів.

Ключем до ефективної роботи з програмою є розуміння відмінностей і використання **таблиць** і **редактора таблиць**, які також можна розуміти як режими користувача і редагування.

Дошки призначені для особи, яка використовує Програмне забезпечення, тобто нашого Користувача, який може бути, наприклад, дитиною/пацієнтом/членом сім'ї.

Редактор дошки для додавання/видалення кнопок на дошці, зміни їхнього вигляду, порядку, дублювання або приховування, наприклад. Він призначений для тьюторів/вчителів/батьків або користувачів, які будуть створювати свої дошки самостійно. Так само, як і меню **Налаштування**, де ми можемо змінити спосіб роботи програми.

З цієї причини **редактор масивів** і **налаштування** можна захистити PIN-кодом від випадкової активації користувачем. Для отримання додаткової інформації див. розділ [Налаштування > Безпека](#).

УВАГА!

У випадку смартфонів Spokik адаптований для використання в портретній орієнтації завдяки співвідношенню сторін екрану та системним налаштуванням.

НАВЧАННЯ

Перед початком використання програмного забезпечення MÓWik та роботи з Користувачем **слід уважно ознайомитися** з усією інформацією та порадами, що містяться в **Посібнику користувача, навчальних відео** (<http://www.youtube.com/user/MowikAAC>) та доданих до нього **матеріалах і листівках**.

Успіх використання програмного забезпечення MÓWik в терапії людей з важкими комунікативними проблемами залежить, головним чином, від способу його реалізації, методології та якості використовуваних дошок і правильних налаштувань програми.

Використання програмного забезпечення не вимагає участі в навчальних курсах, організованих DICO S.C.. Тим не менш, ми хотіли б запросити батьків, а також логопедів, неврологів та вчителів, які працюють з дітьми та дорослими з серйозними проблемами вербальної комунікації (аутизм, афазія, церебральний параліч, розумова відсталість), на навчальні курси з використання MÓWik в терапії людей з серйозними проблемами комунікації.

Для отримання додаткової інформації див.: www.mowik.pl/szkolenia

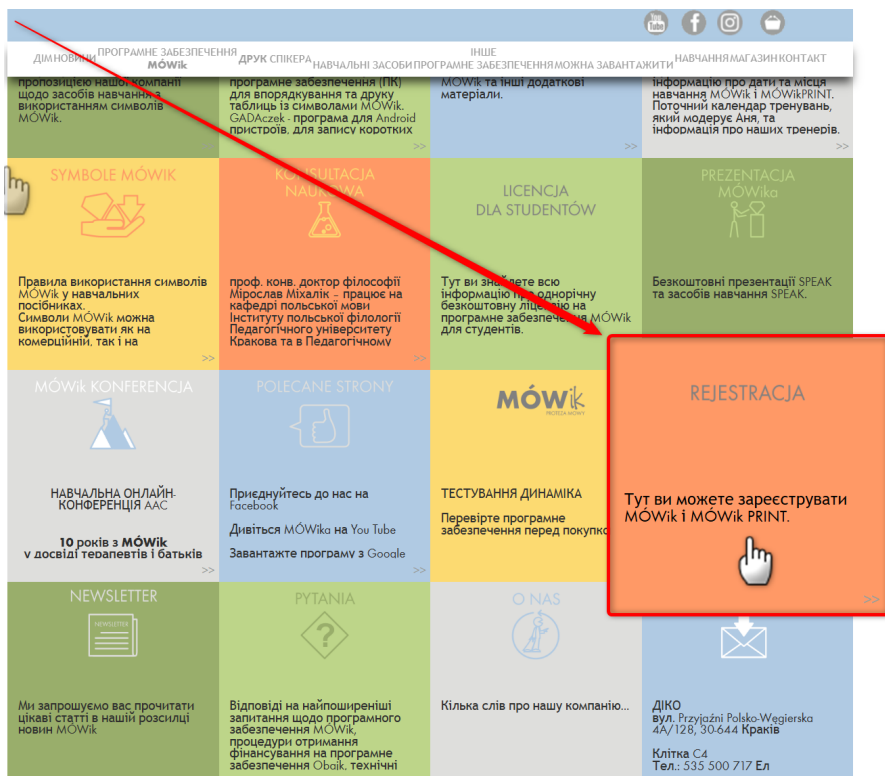
РЕЄСТРАЦІЯ КЛІЄНТА

Реєстрація нового ключа продукту (серійного номера)

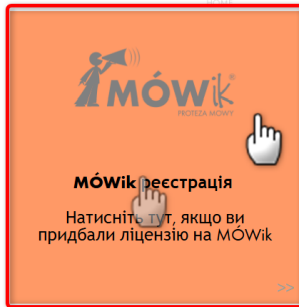
Реєстрація не є обов'язковою. Однак, якщо ви хочете пов'язати ключ продукту (серійний номер) з користувачем, ми рекомендуємо зареєструватися.

Відкрийте www.mowik.pl/rejestracja/rejestracja_mowik

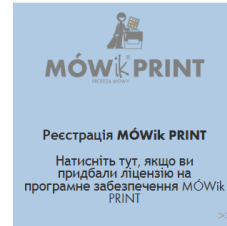
або на головній сторінці www.mowik.pl натисніть на квадрат **РЕЄСТРАЦІЯ**:



а потім виберіть квадрат **Реєстрація виступу**



REJESTRACJA



Відкриється коротка форма:

Ім'я та прізвище*

адреса електронної пошти*

Повторити електронну адресу*

Ключ продукту (серійний номер)*

☐

Я даю згоду на обробку моїх персональних даних компанією DICO SC з конфіденційності. *

* Поля, позначені зірочкою, обов'язкові для заповнення.

Надіслати

У якому ви повинні заявити:

- Ім'я - особи, яка володіє ліцензією,
- Адреса електронної пошти - адреса електронної пошти клієнта, яка буде використана для зв'язування користувача з ключем і повторюватиметься в наступному вікні для підтвердження,
- Ключ продукту (серійний номер), який можна знайти на пластиковій картці, що додається до придбаного програмного забезпечення,
- І даю згоду на обробку персональних даних компанією DICO SC з метою та в обсязі, необхідному для обробки реєстрації.

Після того, як ви ввели правильні дані, натисніть кнопку **"Надіслати"**, щоб завершити реєстрацію.

З'явиться повідомлення про те, що реєстрація пройшла успішно.

ПЕРШІ КРОКИ

Реєстрація ключа продукту (ліцензії)

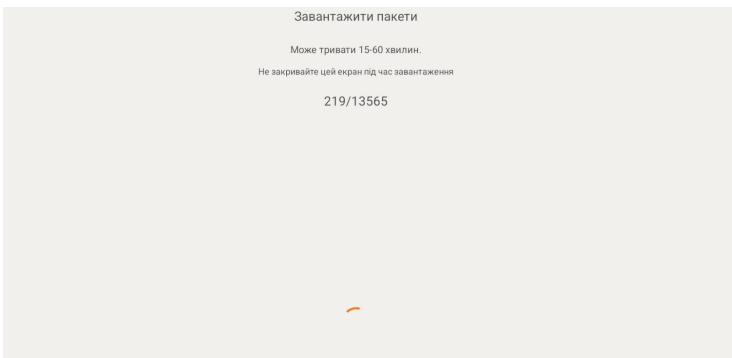
Під час першого запуску програми MOWik з'явиться екран для введення номера ліцензії.



Замість **1** Ключ продукту, будь ласка, введіть придбаний ключ продукту (серійний номер), який ви отримали на картці або електронною поштою. Потім підтвердіть, що ви прочитали **Ліцензійну угоду** (натисніть на **2 підкресленого тексту**, щоб відкрити). Підтвердження здійснюється шляхом відмітки у квадраті вище - позначеному **3** на скріншоті.

Якщо ми прочитали і підтвердили свою згоду з Ліцензійною угодою та ввели правильний **Ключ продукту**, ми можемо натиснути **4 Додати пристрій**.

Почнеться процес завантаження пакетів символів, стартових плат і голосів для синтезу мовлення.

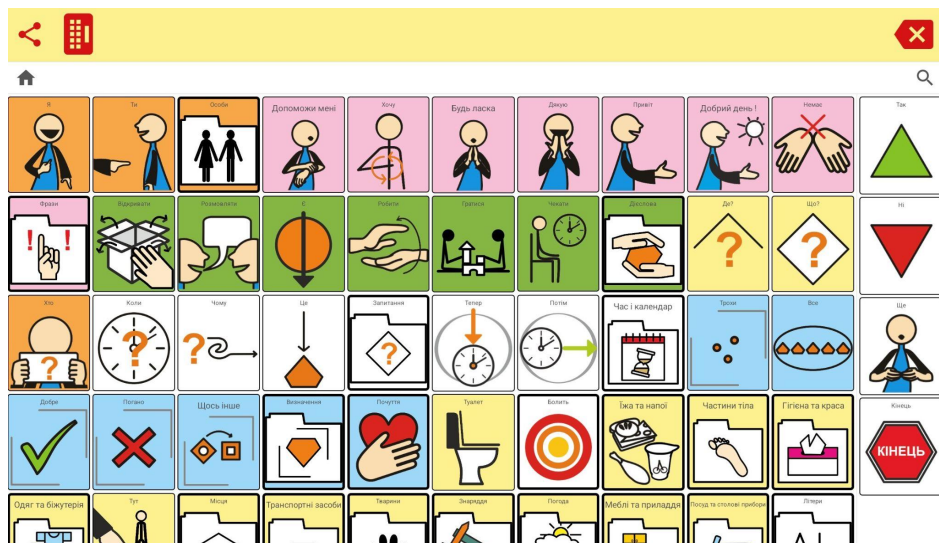


Зверніть увагу, що завантаження пакунків може зайняти до кількох десятків хвилин. Час завантаження залежить від швидкості вашого інтернет-з'єднання. Не вимикайте додаток або інтернет-з'єднання під час завантаження пакунків.

Початковий запуск

Щойно інстальований МОВік відкриється у вікні Дошки. Якщо ви інстальували нещодавно придбаний ключ продукту (ліцензію), ви побачите набір стартових дощок, які дозволять вам швидко розпочати роботу і випробувати можливості програми.

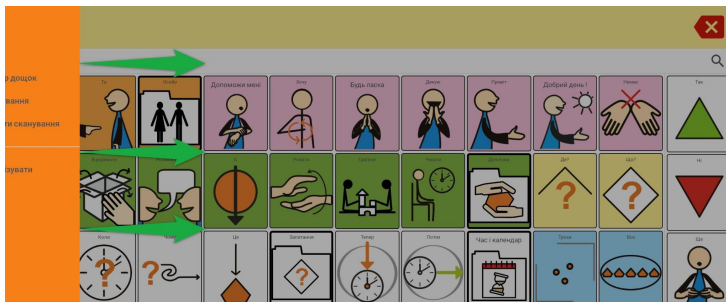
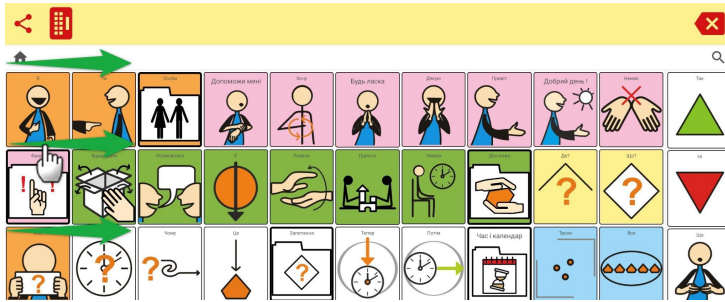
Вигляд екрана з запущеним МОВік:



Примітка: Якщо інсталяція була активована за допомогою ключа продукту (ліцензії), який вже використовувався на іншому пристрої, копія збережених масивів буде завантажена з сервера. Тому в такому випадку екран після першого запуску може виглядати інакше, ніж на наведеному вище скріншоті.

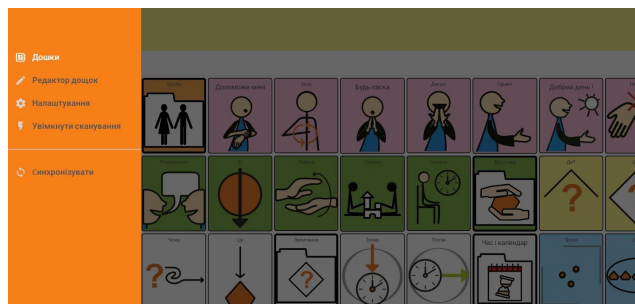
Відкриття меню

Щоб відобразити меню, проведіть пальцем від лівого краю до центру екрана.



На екрані з'явиться рядок меню з наступними пунктами:

- [Дошки](#)
- [Редактор таблиць](#)
- [Налаштування](#)
- [Увімкнути сканування](#)
- [Синхронізація](#)



Щоб приховати меню, натисніть на область за межами помаранчевого фону меню або проведіть пальцем справа наліво. Після цього програма повернеться до попередньо обраної опції - тієї, що зараз виділена білим кольором.

Дошки

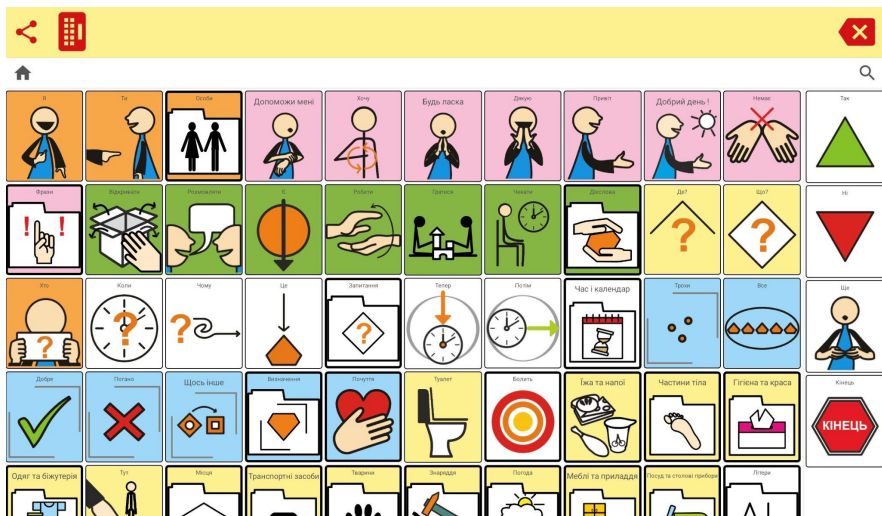
Пункт **Масиви** - перший з можливих пунктів меню.

Натискання на слово **Дошки** ховає бічне меню і відкриває MóWík у режимі Дошки, який також можна назвати режимом користувача, оскільки це основний режим програми для побудови та ініціювання висловлювань (читання вголос за допомогою синтезу мовлення).

Слід мати на увазі кілька важливих моментів:

- Зовнішній вигляд таблиць може і повинен відрізнятися для різних інсталяцій MóWík, оскільки дуже важливо адаптувати як зовнішній вигляд (наприклад, розмір кнопок та інших пунктів меню), так і лексику, що використовується, і налаштування програми відповідно до можливостей користувача.
- У цьому розділі посібника обговорюється лише використання існуючих дощок, як це має робити Користувач, якщо він бажає створити свою власну дошку.
- Інструкції та рекомендації щодо створення/редагування масивів, додавання/видалення/переміщення кнопок, символів, підписів тощо див. в інструкціях у розділі [Редактор](#) масивів.
- Налаштування кількості кнопок з символами в рядку, положення або видимості певних функціональних кнопок, а також поведінки Програми детально обговорюються в розділі ["Налаштування"](#) цього посібника.

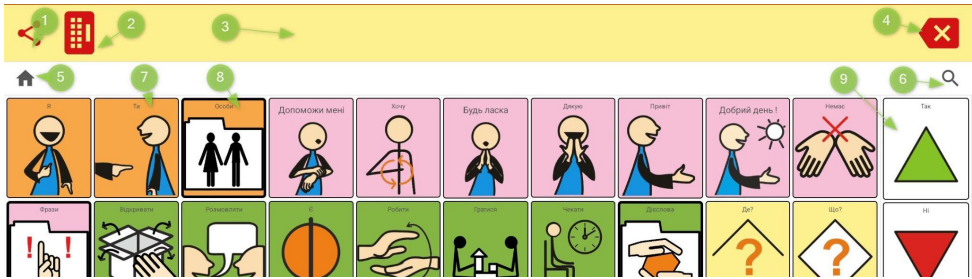
Екран **Дошки** після першого запуску:



Зверніть увагу, що вигляд екрана, показаний вище, є початковим екраном для нової інсталяції за замовчуванням станом на дату написання цього посібника. Початкові екрани постійно змінюються і вдосконалюються, зокрема, на основі порад і побажань користувачів, тому цей вигляд може дещо відрізнятися.

Елементи екрану Дошки

Давайте розглянемо різні елементи, видимі на екрані, та їх номенклатуру:



Виділені елементи на скріншоті вище:

1. Кнопка "Поділитися"
2. Кнопка клавіатури
3. Діалогове вікно
4. Кнопка видалення
5. Кнопка "Додому"/шлях до домашнього екрану та дошки оголошень
6. Кнопка пошуку лупи
7. Кнопка з символом
8. Кнопка переходу на наступну дошку
9. Фіксовані кнопки

У наступному розділі розглядаються принципи кожного з цих елементів.

Перше твердження

Щоб створити перше твердження, ми натискаємо на одну з вибраних кнопок, видимих на нашій дошці. Символ додається у вікно діалогу, але те, чи буде зчитуватися його підпис при натисканні, залежить від налаштувань кнопки.



Щоб почати синтез мовлення, потрібно клацнути на символі, видимому у вікні діалогу, або поруч із ним:



Ми також можемо додавати інші символи до нашої промови, щоб створити довшу промову. У наведеному нижче прикладі користувач, спочатку вибравши кнопку з символом **I**, потім вибрав символи **want** і **talk**. Символи додаються у цьому порядку, зліва направо, до вікна діалогу.



Якщо ми зараз клацнемо у вікні діалогу на будь-якому з доданих символів або на порожньому полі вікна діалогу (праворуч від доданих символів), ми запустимо синтез мовлення, який зачитає всю складену промову: ***I want to talk***. Кожен наступний клік буде зачитувати вголос той самий вислів ще один раз. Один клік - одне читання.

Точні налаштування поведінки діалогового вікна, зокрема затримку вимови або блокування багаторазового читання одного й того ж вислову, наведено у розділі [Налаштування > Діалогове вікно](#).

Видалення символів з операторів

У правій частині діалогового вікна знаходиться ❶ кнопка видалення.

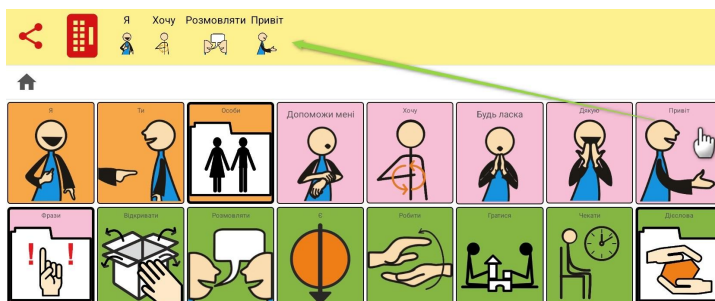
Одне натискання на цю кнопку видаляє останній символ у вислові. Щоб видалити весь вираз, натисніть і утримуйте кнопку видалення.



Існує також інший спосіб видалення символів з діалогового вікна. Ми можемо натиснути пальцем ❷ символу, який хочемо видалити, і, не відпускаючи пальця, перемістити його вгору, ніби **викидаючи** символ за верхній край екрана. За допомогою цього методу ми можемо легко видалити символ, який знаходиться між іншими символами.

Редагування операторів / Зміна порядку символів в операторах

Наступні символи завжди додаються останніми, найдалі праворуч від репліки, підготовленої у вікні діалогу. У наступному прикладі користувач хоче змінити своє висловлювання і почати його з привітання ❹ **привіт**. Однак натиснута кнопка з символом привітання буде додана до нашого висловлювання в останню чергу. Користувач може видалити все висловлювання і побудувати його з нуля, додавши символ привітання **hello** першим, але він не зобов'язаний цього робити, оскільки у вікні діалогу можна змінити порядок символів.



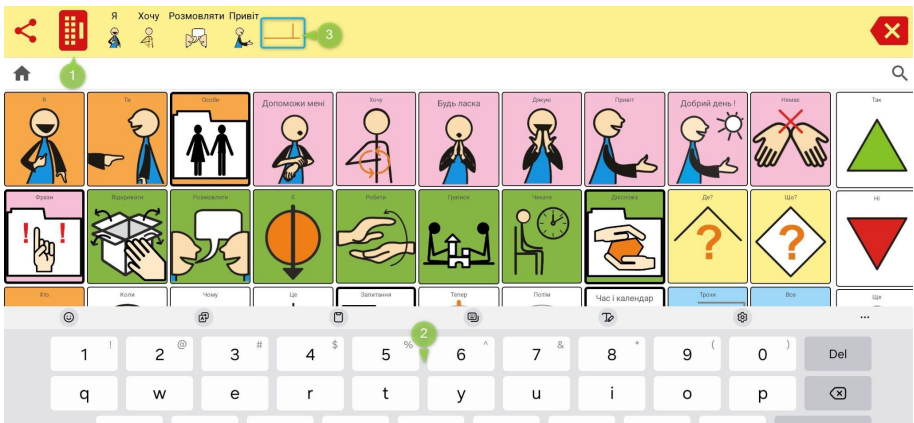
Щоб перемістити символ у діалоговому вікні, просто натисніть і утримуйте палець на символі, який ви хочете перемістити, а потім, не відпускаючи палець від екрана, перемістіть символ вліво або вправо так, щоб він опинився в потрібному місці:



Кнопка клавіатури / Користувацьке введення тексту

Окрім символів, програма дозволяє додавати у вікно діалогу текст, введений з клавіатури. Він буде читаний за допомогою синтезу мови так само, як і підписи до символів.

Після натискання **1** кнопки **клавіатури** ми можемо почати вводити власний текст за допомогою **2** екранної клавіатури. Текст, який ви вводите, з'являється в **3** діалогового вікна і функціонує так само, як і символи (може бути переміщений або видалений). Ви також можете використовувати запропоновані системою Android **4** слів зі словника. Ці слова походять з бази даних системи Android, встановленої на пристрої, і користувач не може впливати на них, а також не може змінити запропоновані слова в налаштуваннях програми TALK. Якщо ви не хочете, щоб ці слова підказувалися на екрані, необхідно вимкнути цю опцію в налаштуваннях системи Android, які відрізняються залежно від версії, але найчастіше знаходяться в налаштуваннях екранної / віртуальної клавіатури в розділі "Передбачення тексту".



Якщо наш Користувач не збирається користуватися клавіатурою і вводити текст самостійно у вікні діалогу, ми можемо приховати цю піктограму в Налаштуваннях. Крім того, у Налаштуваннях ми можемо налаштувати клавіатуру відповідно до потреб Користувача, приховавши деякі кнопки, для чого потрібно вибрати, щоб програма використовувала **клавіатуру MÓWIK**.

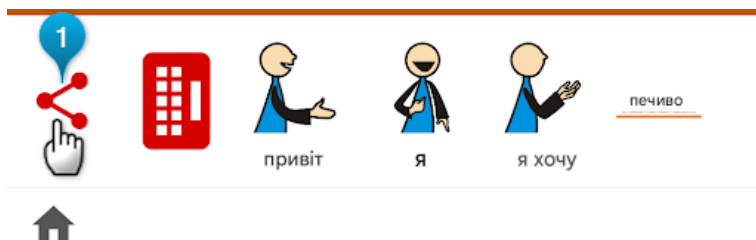
Кнопка "Поділитися"

МОВiк дозволяє надсилати мовлення, створене у вікні діалогу, через комунікатори, встановлені на пристрої, або як повідомлення електронної пошти.

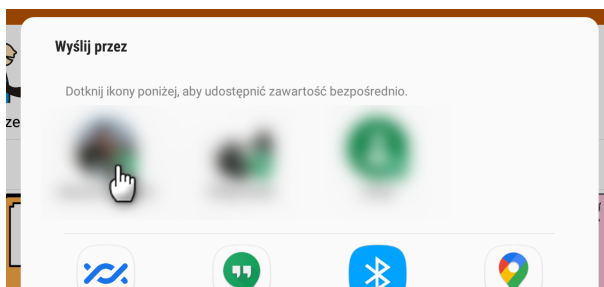
Примітка: Для того, щоб спільний доступ працював, Sreak має бути підключений до Інтернету. Натисніть кнопку **1** Поділитися:



З'явиться вікно з реплікою, раніше створеною у вікні діалогу. Якщо висловлювання ще не створено, кнопка Надіслати не працюватиме. Щоб підтвердити передачу видимого на екрані висловлювання, натисніть кнопку **Надіслати**.



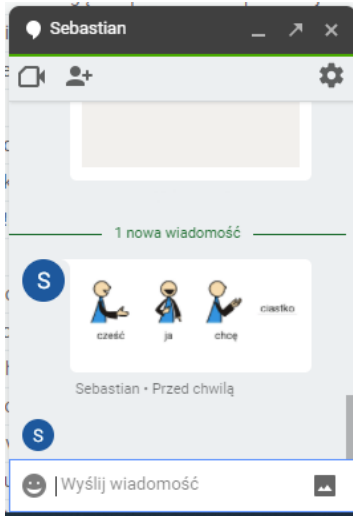
Вигляд наступного екрану **"Надіслати"** залежить від версії Android, встановлених на ньому додатків і контактів, доданих у ці додатки. Вибираємо і натискаємо на опцію, яка нас цікавить, наступна частина буде залежати від обраного контакту або додатку.



Одержувач повідомлення отримає зображення з символами і текстом, підготовлене нами в Додатку:

Зверніть увагу, що якщо одержувач вирішить написати відповідь на це повідомлення, то цей фідбек надійде не до MóWIK, а до додатку, через який MóWIK поділився повідомленням (електронна пошта, SMS, або, як у прикладі навпроти, Google Hangouts).

Кнопку Поділитися можна ввімкнути/вимкнути в Налаштуваннях, залежно від того, чи повинен Користувач мати доступ до можливості ділитися своїми внесками.



Фіксовані кнопки

За замовчуванням, праворуч від наших таблиць кнопок є колонка "Фіксовані кнопки":



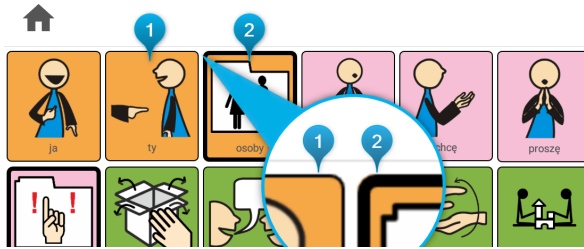
Це місце для кнопок, які ми хочемо бачити на екрані постійно, незалежно від того, чи перебуваємо ми у вікні основної панелі (наприклад, після натискання кнопки Home / Головна), чи всередині додаткової панелі, яку відкриває будь-яка з кнопок, що ведуть до іншої панелі.

Фіксовані кнопки відокремлені від інших дуже тонкою лінією, як видно на зображенні вище приблизно на ②.

Розташування фіксованих кнопок можна налаштувати в Налаштуваннях, як описано в розділі Налаштування > [Таблиці > Фіксовані кнопки](#)

Кнопка і кнопка, що ведуть на наступну дошку

Дотепер у Посібнику ми натискали на кнопки символів і додавали їх безпосередньо у вікно діалогу. У TALK, однак, ми маємо можливість створювати і використовувати більше масивів, а отже, користувач має доступ до більшого словника/доступних символів. Це працює дуже подібно до папок, як ми знаємо їх з комп'ютерних операційних систем, де ми можемо розміщувати файли в папках і, якщо потрібно, в інших папках - так звана вкладеність папок. Аналогічно у MoWik ми можемо вкладати масиви. На початковій дошці ми бачимо звичайні ① **Кнопки з символами**, але також можемо помітити кнопки з товстішою рамкою, які ми називаємо ② **Кнопки, що ведуть на іншу дошку**.



Саме ці спеціальні **кнопки, які ведуть на наступну дошку** з більш товстою рамкою, діють як папки, тобто натиснувши на таку кнопку, ви потрапите на наступну дошку, де є інші кнопки з символами.

Вкладений масив містить нові кнопки, яких не видно на основному масиві. Це кнопки **1 Головна** та **2 Назад**. Кнопка **Головна** повертає вас на головну дошку, а кнопка **Назад** повертає вас на попередню дошку, тобто переміщує екран на одну дошку назад.



Як бачимо, така дошка знову може містити **3 Кнопки, що ведуть на іншу дошку** (при натисканні яких відкривається інша дошка, як на зображенні нижче після натискання кнопки **заняття**) або звичайні **4 Кнопки з символами** для додавання символів у вікно діалогу.

🏠 > Особи > Професії

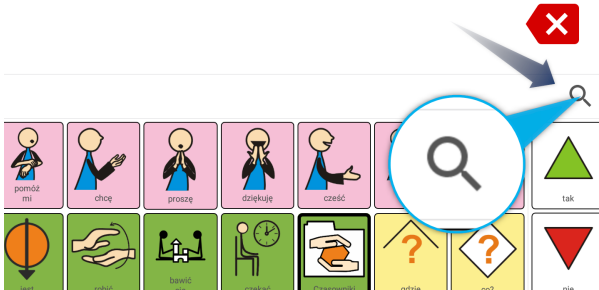


Зверніть увагу, що деякі **кнопки, які ведуть на інші форуми**, також можуть бути додані до діалогового вікна. Це залежить від налаштувань конкретної кнопки, які можна змінити в редакторі форуму.

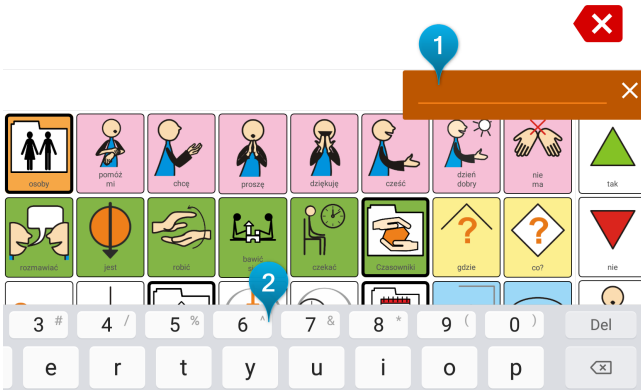
Кнопка пошуку лупи

Додаток дозволяє шукати символи у всіх масивах, створених у MÓWIK. Якщо ми не пам'ятаємо, в якому масиві міститься символ, який ми хочемо додати до нашого виступу, ми можемо скористатися цією функцією.

Під кнопкою видалення знаходиться кнопка пошуку, позначена піктограмою лупи.



Натискання на лупу відкриває **1** поле пошуку, де ви можете за допомогою **2** клавіатури ввести назву символу, який ви шукаєте.



Якщо символ з підписом, який ми ввели в поле пошуку, присутній в наших масивах, з'явиться інформація про шлях, що веде до масиву, який його містить.

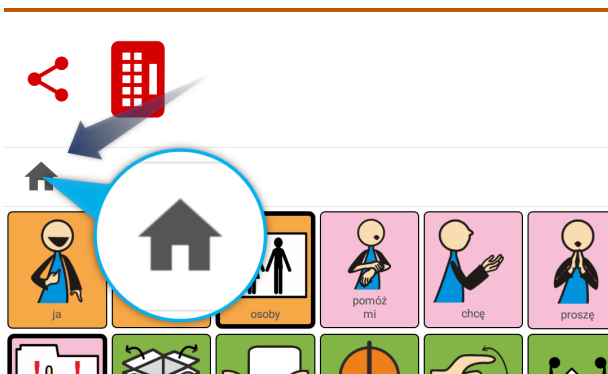


Клацніть на символ "X", щоб закрити вікно. Ви можете прочитати більше про шляхи дошки в наступному розділі Посібника.

Кнопка Home/Додому та шлях до дошки

Щоб полегшити використання програми з розширеними масивами, коли в TALK вкладено кілька масивів, доступний шлях до масиву, який показує користувачеві в реальному часі, в якому масиві він знаходиться, і дозволяє йому легко повернутися до одного з попередніх масивів або до основного масиву.

Кнопка **Home/Home** знаходиться в лівій частині екрана, під діалоговим вікном (під кнопками "Спільний доступ" і "Клавіатура", якщо вони видимі). Її символом є піктограма будинку.



Працюючи з додатком і використовуючи кілька вкладених дошок (до яких ми переходимо за допомогою кнопок, що ведуть до наступної дошки, описаних раніше в Посібнику), ми можемо прочитати шлях до поточної відкритої дошки поруч із піктограмою будинку. У наведеному нижче прикладі ми бачимо, що це дошка **особи**, за якою йдуть **колеги**:



Клацання на назві масиву, видимого у шляху до масиву, призведе до автоматичного переходу до нього. Це особливо корисно, якщо ви маєте кілька рівнів вкладених масивів.

РЕДАКТОР ТАБЛИЦЬ

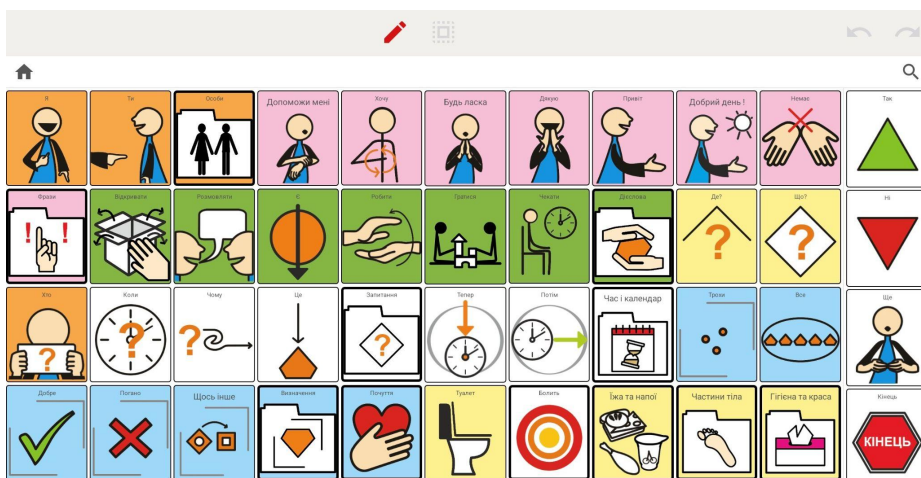
Редактор дошки - це місце, де ми вносимо всі зміни до існуючих кнопок і дошок.

Правильно створені дошки, адаптовані до Користувача, є основою для успішного впровадження додатку MóWík як інструменту, що використовується у повсякденному спілкуванні. Посібник розглядає інструменти для редагування дошок, але не є підручником з методології та терапії для людей з важкими комунікативними проблемами.

Вищезазначені питання обговорюються на навчальних курсах з AAC (доповнювальної та альтернативної комунікації). Ви можете прочитати більше про цю тему в розділі [Навчальний посібник](#), а також на сайті www.mowik.pl/szkolenia.

У цьому розділі Посібника описано процеси редагування дошок і кнопок. Додаток дозволяє додавати нові кнопки з символами, створеними спеціально для сімейства додатків MóWík, з власними зображеннями, з зображеннями, завантаженими з Інтернету. Ми можемо створювати і переставляти звичайні кнопки на дошці, кнопки, які ведуть на іншу дошку, або спеціальні кнопки - порожні місця. Кожну кнопку можна індивідуально або колективно копіювати, вирізати, видаляти та приховувати. Змінійте колір і розмір шрифту, колір фону, належність до частини мови або встановлюйте іншу вимову для підпису символу.

Приклад вигляду **редактора масивів** після першого запуску:



Елементи екрану Редактор таблиць

Тепер проаналізуємо всі елементи, видимі на екрані редактора масивів:



Виділені елементи на скріншоті вище:

1. Увімкнення перегляду дошки
2. Редагувати багато
3. Кнопки скасувати та повторити
4. Головна / Шлях до дому та домівки
5. Кнопка пошуку

6. Головна кнопка
7. Додати кнопки
8. Кнопка "Назад"

У наступному розділі розглядаються принципи кожного з цих елементів.

Попередній перегляд табличного подання

Натиснувши на іконку **олівця**, ви можете переглянути вигляд дошок.

Ця функція має два призначення. Перше - це попередній перегляд вигляду дошки, як її побачить користувач. Звичайно, можна вийти з редактора масивів і перейти в режим масивів, але з попереднім переглядом це відбувається швидше і не вимагає відкриття бічного меню. Додаткові кнопки редактора будуть приховані: Головна і Додати, кнопки з символами, позначеними як приховані, не будуть видимими і замість них ви побачите порожні місця, або інші кнопки змінять свій порядок (в залежності від налаштувань кожної прихованої кнопки).

Друге призначення - полегшити переміщення між масивами для того, хто їх редагує. Ми можемо перейти до іншого масиву одним клацанням миші, так само, як і в режимі Масиви.



Кнопка Home/Номе, шлях до дошки та кнопка пошуку за допомогою лупи

У лівій частині екрана, над кнопками дошки, ми бачимо кнопку **1 Додому/Додому** і **2 шляху до дошки**. З іншого боку екрана під кнопками **"Скасувати"** і **"Повторити"** знаходиться кнопка **"Пошук"**, позначена значком **лупи**.

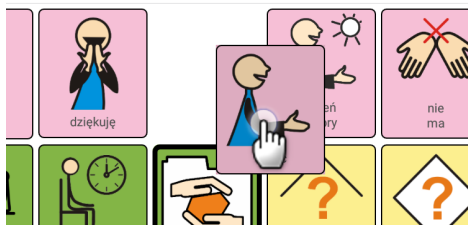


Ці кнопки працюють аналогічно до режиму **Масиви**, див. попередній розділ для повного опису їхньої роботи:

- [Дошки > Кнопка пошуку лупи](#)
- [Дошки > Головна / Кнопка "Додому" та шлях до дошки](#)

Переміщення кнопок

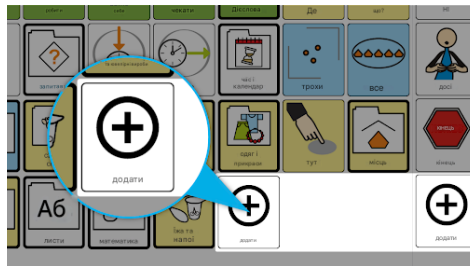
Щоб змінити розташування кнопки на поточній редагованій дошці, торкніться кнопки і, не відпускаючи пальця, перемістіть її по дошці, встановивши в потрібне місце:



При цьому важливо пам'ятати, що переміщення однієї кнопки впливає на положення багатьох інших кнопок і не слід робити це поспіхом.

Кнопка "Додати"

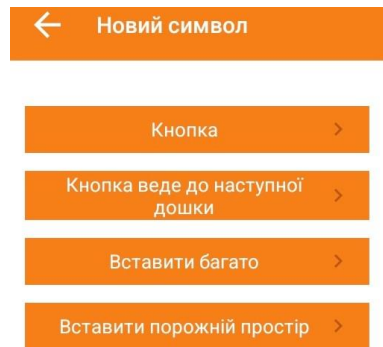
В кінці кожної дошки є додаткова кнопка із символом "плюс" і написом **"Додати"**:



Це один із способів додавання нових кнопок на наш форум. Іншими способами є: копіювання та редагування існуючої кнопки/кількох існуючих кнопок або додавання кнопки шляхом натискання на будь-яку з існуючих кнопок і вибору **Додати** з доступних навколо неї іконок.

При натисканні на кнопку **Додати** відкривається вікно з вибором опцій для створення нових кнопок:

- Кнопка
- Кнопка переходу на наступну дошку
- Вставити декілька
- Вставте порожній бланк

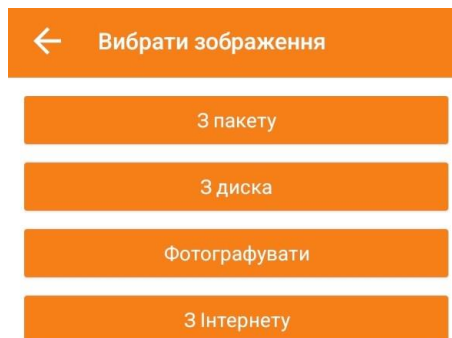


Кожен з них розглядається нижче.

Кнопка

Ця опція використовується для додавання однієї кнопки на редаговану дошку. Коли вибрано опцію Кнопка, відкриється нове вікно Вибране зображення з доступними опціями:

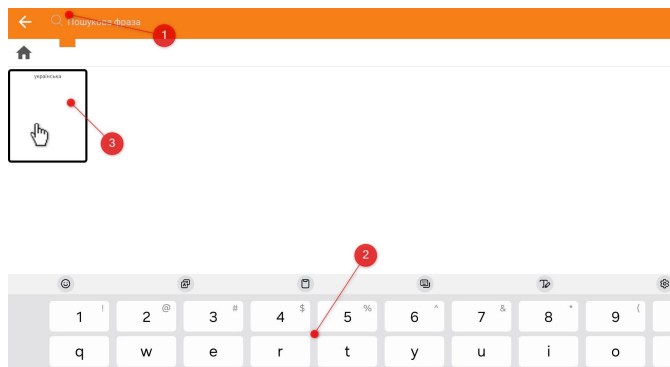
- з пакета
- з диска
- сфотографувати
- з інтернету



Залежно від джерела, з якого буде додано символ, вибирається один з наведених вище варіантів.

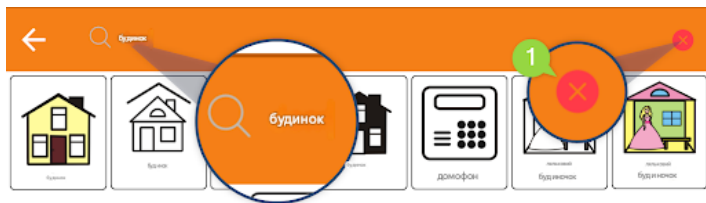
Додавання зображення (символу) **з пакету**

MOWik містить близько 14 000 готових до додавання символів у базовому пакеті, який встановлюється разом з додатком на кожному планшеті. Ми можемо знайти символ, який нас цікавить, ввівши його назву в поле **1 Пошукова фраза** (за допомогою **2** клавіатури, яке відкриється внизу екрана) або переглянувши каталоги, натиснувши на **3 Базовий** каталог.

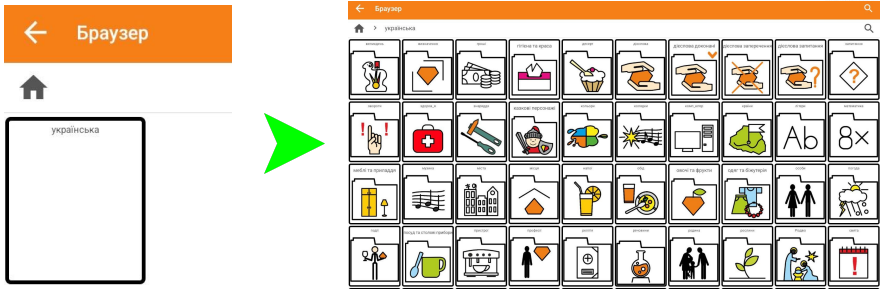


Пошук символів: просто введіть початок слова, і додаток покаже всі символи, назви яких починаються з набраної вами фрази. Наприклад, набравши **будинок**, ви побачите також символи: **домофон, ляльковий будиночок**. Щоб скасувати пошук, ми можемо натиснути значок **1 X** у правій частині екрана.

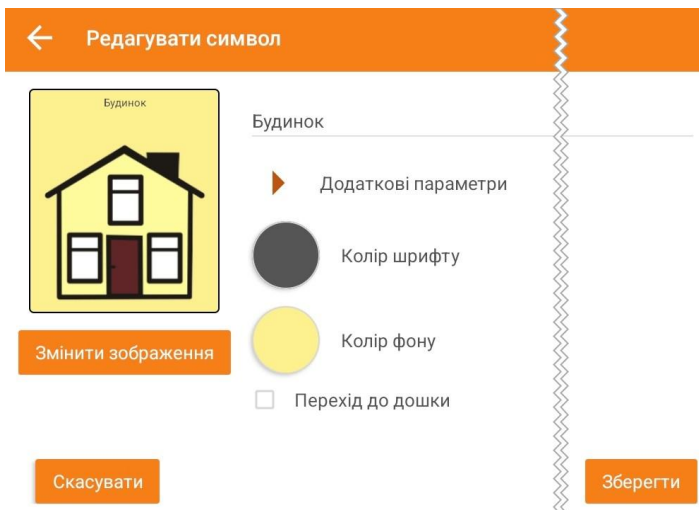
Дієслова треба шукати в інфінітиві, ми не знайдемо символ **sleep**, треба шукати слово **sleep**, іменники та прикметники підписані в називному відмінку однини.



Перегляд каталогів: якщо натиснути на Основний каталог, відкриється вікно з кількома тематично відсортованими каталогами символів:



Вибираємо і натискаємо символ, щоб додати його на дошку. Відкриється вікно Редагування символу, де ми можемо змінити зовнішній вигляд і підпис кнопки:



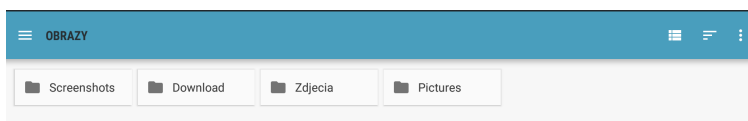
1. **Назва** - текстове поле, в якому ми можемо змінити підпис символу
2. **Додаткові опції** - поставивши галочку в цьому полі, ви побачите додаткові опції на екрані:
 - а. **Прочитати як** - програма може прочитати іншу назву символу (особливо корисно для іншомовних назв, наприклад, *Carrefour* у назві та **Прочитати як:** "carfur")
 - б. **Розмір підпису** - для вибраної кнопки ми можемо встановити розмір підпису від 50% до 150% відносно інших кнопок на дошці,

- с. **Підтримувати** чутливість до регістру - примусове відображення назви кнопки незалежно від налаштувань для всіх кнопок дошки ([Налаштування > Дошки > Чутливість до](#) регістру)
 - д. **Показувати тільки підпис** - якщо ви хочете приховати символ у певній кнопці і залишити тільки підпис,
 - е. **Частина мови** - використовується для налаштування способу відмінювання назви кнопки: Розпізнавати автоматично, Не відмінювати, Дієслово, Іменник, Прислівник, Прикметник.
3. **Колір шрифту** - встановлення кольору шрифту назви кнопки,
 4. **Колір фону** - встановлення кольору **фону** кнопки. На стартових панелях використовується колірний код:
 - а. антропоморфні люди і тварини - **помаранчевий колір**,
 - б. предмети та тварини як видові назви - **жовтим** кольором,
 - с. дієслова в інфінітиві - **зеленим**,
 - д. прикметники та прислівники - **синій**,
 - е. Дієслова в особовій формі та розмовні фрази - **рожевим**,
 - ф. часові та просторові відношення - **білий** колір.
 5. **Веде на дошку** - виберіть, чи повинна кнопка вести на іншу дошку.
 6. **Додати до діалогу** - додає вміст кнопки, що веде до наступної таблиці, до вікна діалогу.
 7. **Не вимовляти назву** - якщо позначено, додаток не буде читувати назву кнопки при натисканні, незалежно від налаштувань, обраних для всіх кнопок.
 8. **Змінити** зображення - дозволяє змінити вибране зображення/символ на інший символ з упаковки, з диска, сфотографувати або знайти зображення в Інтернеті.

Натискаємо кнопку , щоб додати підготовлену кнопку на дошку.

Додавання зображення (символу) з диска

Замість того, щоб використовувати пакет символів MÓWik, ми можемо вибрати зображення з пам'яті нашого пристрою:



Знайшовши зображення в папках, ми натискаємо на нього і можемо обрізати розмір зображення або натиснути кнопку "Вибрати", щоб вставити його без змін на дошку.

Додавання зображення (символу) сфотографувати

За допомогою цієї опції ми можемо використовувати камеру пристрою, щоб зробити фотографію, а потім, після підтвердження **OK** у верхній частині екрана, використати цю фотографію як зображення кнопки, яку потрібно додати.



Додавання зображення (символу) з Інтернету.

Додаток також дозволяє використовувати систему пошуку зображень в Інтернеті. Після введення пошукового запиту і вибору зображення, воно додається, як описано вище.

Примітка: Добовий ліміт пошуку символів з Інтернету на одному пристрої - 20. Для пошуку введіть фразу в пошукову систему і натисніть на іконку лупи (або зачекайте кілька секунд), а потім прокрутіть список відображених зображень, щоб побачити більше.

Кнопка веде до наступної таблиці

Ця опція дозволяє одразу створити спеціальну **кнопку, що веде на наступну дошку**. Адже в налаштуваннях кожної кнопки завжди можна змінити її властивість і вирішити, чи повинна вона бути **кнопкою** або **кнопкою, що веде на наступну дошку**. Весь процес додавання Кнопки на дошку і доступні опції аналогічні додаванню **Кнопки**, але для **Кнопки, що веде на наступну дошку**, Додаток буде відображати додаткові опції: **Додати до діалогу**

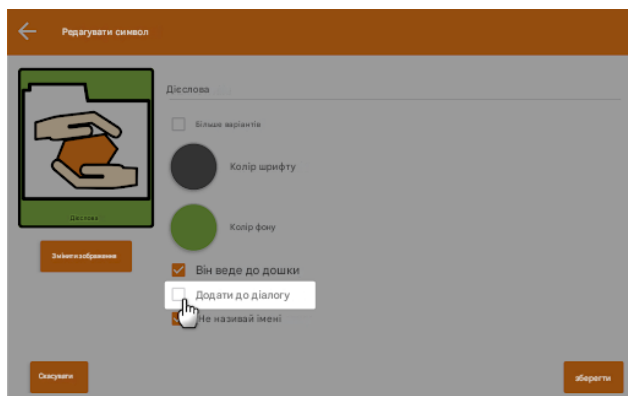


Додати до діалогу



Якщо ви виберете **"Так"**, кожен раз, коли ви натискатимете на цю кнопку на дошці, спочатку відкриватиметься інша дошка, і, крім того, вміст цієї **кнопки, що веде на іншу дошку**, буде додано у вікно діалогу.

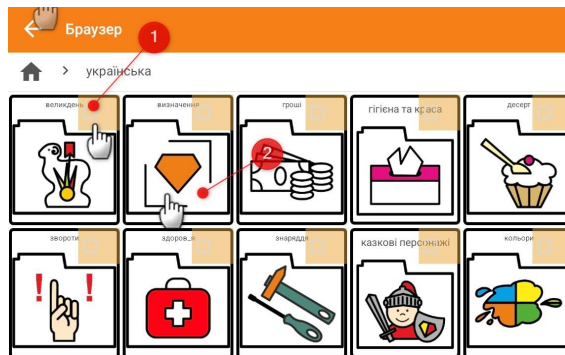
Якщо ми помилилися у виборі вищевказаної опції або пізніше передумали, ми можемо змінити це в налаштуваннях кнопки, вибравши **"Додати до діалогу"**:



Вставити декілька

Ця функція дозволяє швидко додати кілька кнопок з символами з набору символів MOWik до редагованої таблиці. Коли ви натиснете **Додати** і виберете **Вставити кілька**, відкриється браузер пакета символів.

Вибираємо папку **Основні** і на наступному екрані можемо почати вибирати символи для додавання на дошку (вибравши **1** квадрата у верхньому правому куті символу), або натиснувши **2** кнопки, що залишилися, щоб відкрити папку з вибраними символами:



Ми можемо вибрати кілька символів, які хочемо додати до редагованої таблиці, або, використовуючи кнопку "Виділити **все**", виділити всі символи в даному каталозі одним клацанням миші:

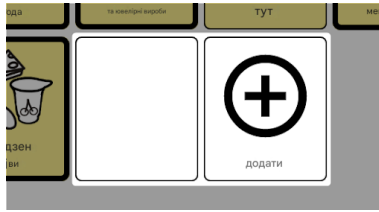


Натискання значка **2 з плюсом** додасть вибрані символи як нові кнопки до редагованої таблиці.

За допомогою іконки **лупи 3** ми можемо шукати символи в усьому пакеті і вибирати, щоб додати кілька або всі (тоді краще знову скористатися кнопкою "Виділити **все**") символи зі знаком **2 плюс**.

Вставте порожній бланк

Натиснувши кнопку "Вставити порожню", ми створюємо спеціальну "порожню" кнопку, тобто кнопку без вмісту. Пізніше ми можемо редагувати цю кнопку, як і будь-яку іншу кнопку на дошці.



Додати кнопку в розділі Фіксовані кнопки

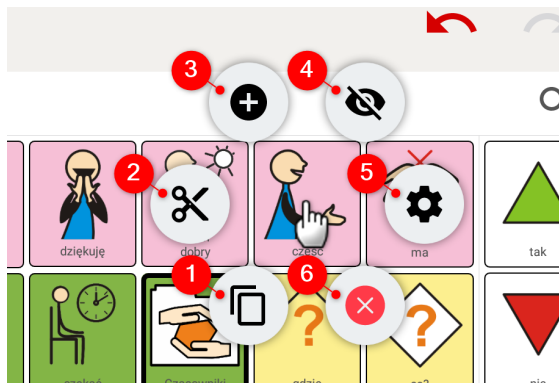
Ідентична кнопка **Додати** також знаходиться в частині екрана ліворуч або праворуч від неї (залежно від налаштувань), у розділі Фіксовані кнопки.

Її робота дуже схожа на роботу кнопки **Додати** для кнопок у масивах, розглянуту раніше, з однією невеликою відмінністю. Опція "**Кнопка веде до наступного масиву**" тут недоступна, оскільки ви не можете додавати такі кнопки і вкладати наступні масиви як **фіксовані кнопки**.

Редагування існуючої кнопки

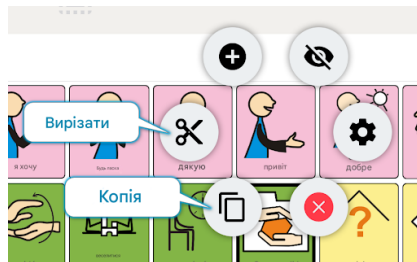
Редагувати можна як **кнопки**, так і **кнопки, що ведуть до наступної дошки**.

Ми починаємо редагування, натиснувши на кнопку, яку хочемо змінити. Ця кнопка буде оточена гірляндою доступних опцій: **1** скопіювати, **2** вирізати, **3** додати нову кнопку, **4** приховати, **5** відредагувати символ і **6** видалити кнопку.



Вирізання та копіювання

Ми можемо скопіювати або вирізати кнопку з того місця, де вона зараз знаходиться, і вставити її в інше місце на поточній дошці або на іншій дошці.



Коли ви натискаєте на кнопку, яку хочете перемістити, ви обираєте опцію, яка вас цікавить:

- копіювати - якщо ви хочете, щоб натиснута кнопка залишилася на місці, а її копія була вставлена в іншу,
- **вирізати** - якщо символ потрібно видалити з поточного місця і вставити в інше місце.

Потім натискаємо на потрібне місце на дошці (на іншу кнопку, перед якою має з'явитися кнопка, яку потрібно перемістити) і вибираємо **"Вставити"** з гірлянди доступних варіантів:



Додавання кнопки

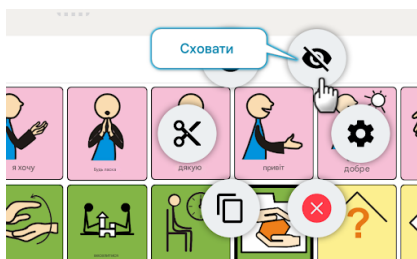
Додавання кнопки символізується значком "плюс" у гірлянді опцій навколо натиснутої кнопки:



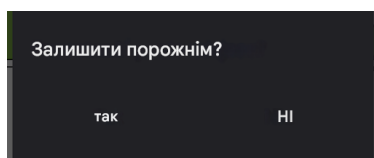
Ця функція працює так само, як описано в підрозділі **"Додати кнопку"** Посібника. Єдина відмінність полягає в тому, що нова кнопка буде додана перед кнопкою, яку ви натиснули.

Приховування кнопки

Якщо на нашій дошці є кнопки, які ми не хочемо використовувати в даний момент, ми можемо приховати їх, щоб вони не були видимі Користувачеві в режимі дошки. Натиснувши на потрібну кнопку, ми вибираємо з гірлянди опцій ту, що має значок перехрещеного ока:



Програма запитає, чи **залишити це місце порожнім**. Рекомендується залишити місце порожнім, щоб не змінювати розташування інших кнопок на платі.



У прихованому стані кнопка буде сірого кольору, щоб користувач, який редагує дошку, міг легко відрізнити її від інших кнопок, які будуть видимі в режимі "Дошки":

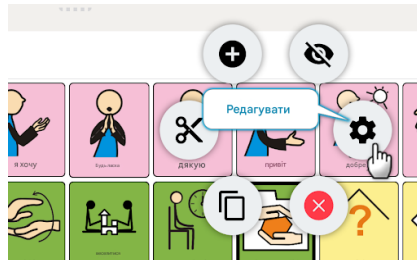


Розкриття кнопок для відновлення їх видимості для Користувача відбувається дуже схоже на приховування. У гірлянді доступних опцій **розкриття** символізує око:



Редагування символу

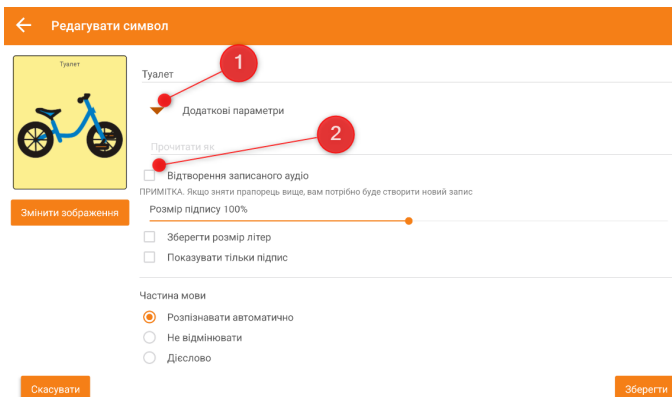
Редагування символу дозволяє нам налаштувати зовнішній вигляд і властивості вже існуючої кнопки. Для цього обираємо коліщатко з гірлянди доступних опцій:



Подальше редагування здійснюється так само, як і при додаванні нової кнопки, про що йшлося у попередньому підрозділі Посібника: [Редактор масивів > Додати кнопку > Кнопка](#)

Запис звуку

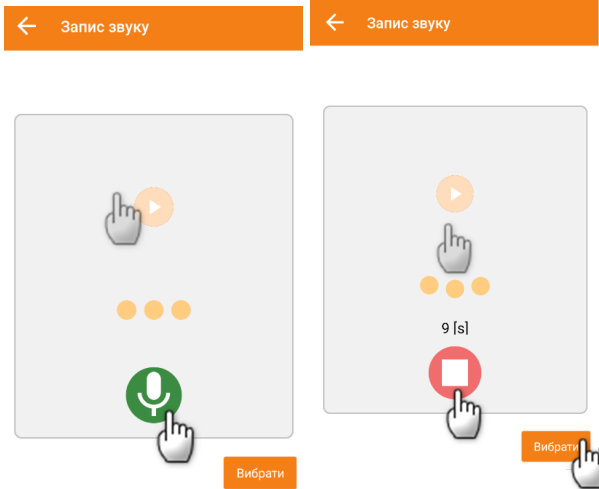
Щоб додати власний звук до символу, розгорніть «Більше параметрів» у меню редагування символу та виберіть «Відтворити записаний звук».



Під час першого запису ви повинні дозволити програмі записувати аудіо, вибравши Під час використання програми:

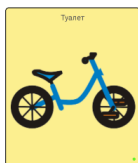


Щоб почати запис, натисніть зелений символ мікрофона.



Під час запису екран зміниться і почнеться зворотний відлік. Коли ви закінчите, натисніть червону кнопку. Щоб відтворити зразок запису, натисніть символ «Відтворити», а щоб додати звук до кнопки, натисніть «Вибрати», а потім «Зберегти» в редагуванні символів. Доданий звук позначається зеленою крапкою в нижньому правому куті символу:

← Редагувати символ



Змінити зображення

Туалет

Додаткові параметри

Прочитати як

☒ Відтворення записаного аудіо

ПРИМІТКА. Якщо зняти прапорчик вище, вам потрібно буде створити новий запис

Розмір підпису 100%

☐ Зберегти розмір літер

☐ Показувати тільки підпис

Частина мови

☒ Розпізнавати автоматично

☐ Не відмінювати

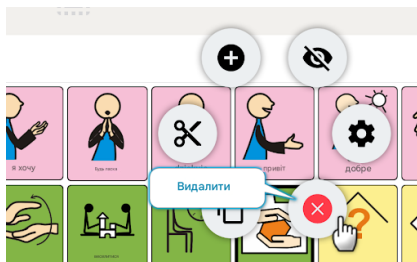
☐ Дієслово

Скасувати

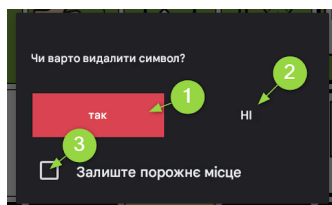
Зберегти

Видалення кнопки

Якщо ми хочемо повністю видалити кнопку з дошки, ми можемо вибрати червону іконку  з гірлянди опцій.



Щоб зменшити плутанину і випадкове видалення кнопок, ми повинні підтвердити свій вибір, відповівши **1 Так** на питання **Чи видалити символ?** Вибір відповіді **2 Ні** або клацання за межами вікна скасовує видалення кнопки.



Додаткова опція **3 Залишити порожнім** також дуже важлива. Рекомендується залишати це місце порожнім, щоб не змінювати розташування на платі інших кнопок.

Скасувати та повторити

Під час редагування масиву можна скасувати останні внесені зміни (кнопка **1 Скасувати**) і відновити останню зміну після скасування за допомогою кнопки **2 Повторити**.



Ці кнопки будуть неактивні, якщо ще не внесено жодних змін.

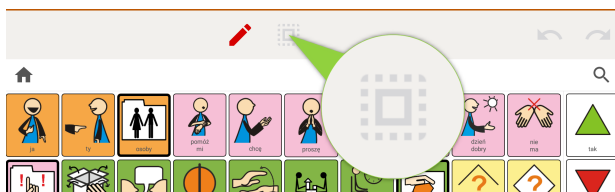
Зверніть увагу, що програма зберігає останні зміни в пам'яті пристрою до тих пір, поки ви не вийдете з редактора масивів, тобто після того, як ви перейдете, наприклад, до Масивів або Налаштувань, більше не буде можливості скасувати (або повторити) зміни, зроблені в редакторі.

Редагування декількох кнопок одночасно

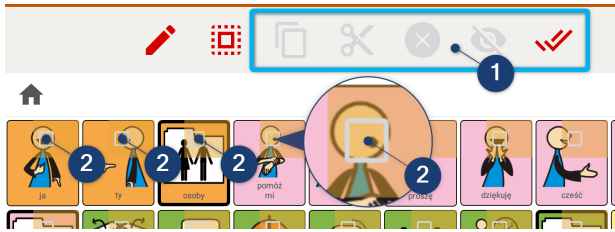
Для того, щоб полегшити і прискорити процес редагування дошки, в MOWik можна вибрати кілька або навіть всі кнопки, що з'являються на екрані, і застосувати до них кілька опцій:

- копіювання,
- вимикаю,
- видалення,
- приховування.

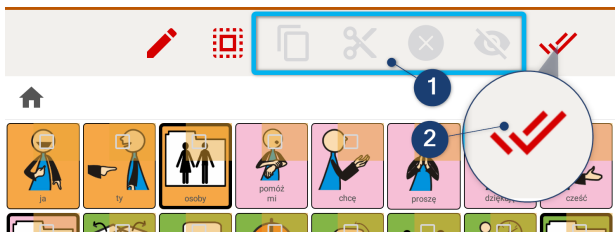
Щоб почати редагування декількох кнопок, скористайтеся кнопкою у верхній частині екрана:



Коли ви натиснете кнопку **"Редагувати багато"**, у верхній частині екрана з'являться нові доступні **1** опції, а в правому верхньому куті кожної з кнопок дошки з'явиться віконце на **2** шляху вгору:



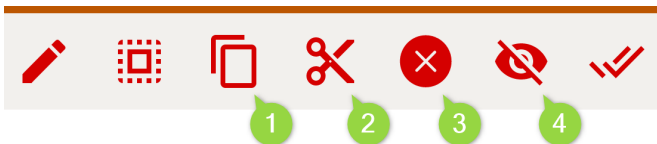
Поки ви не виберете жодну з кнопок редагованої дошки, всі опції для редагування декількох кнопок будуть ❶ сірими, тобто неактивними. Активною є лише ❷ останньої опції - **виділення всіх кнопок** на дошці:



За допомогою цієї кнопки одним натисканням можна вибрати всі кнопки редагованої дошки для редагування. Ця функція може бути корисною, якщо, наприклад, ми хочемо приховати 15 з 20 кнопок. Замість того, щоб вибирати окремо 15 кнопок, які потрібно приховати, ми можемо спочатку вибрати всі кнопки, а потім зняти позначку з п'яти, які повинні залишитися видимими.

Однчасне копіювання та вирізання декількох кнопок

Коли хоча б одна кнопка буде вибрана для редагування, стануть активними опції для редагування декількох кнопок:



Ці опції, в порядку зліва направо: ❶ копіювати, ❷ вирізати, ❸ видалити та ❹ приховати.

"Копіювати" і **"Вирізати"** працюють дуже схоже. Механізм їхньої роботи ідентичний, як ми знаємо з текстових процесорів або комп'ютерних операційних систем. Після того, як ви вибрали кнопки, які ви хочете скопіювати/вирізати, ви натискаєте відповідну опцію у верхній частині екрана (значок ❶ копіювати або ❷ вирізати). Кнопки у верхній частині екрана знову стануть сірими/неактивними, а

кнопки для копіювання/вирізання будуть збережені в кеші (буфері обміну) пристрою. Наступним кроком буде натиснути **1** кнопку масиву (або **2** кнопку **Додати**) в тому місці, куди ви хочете вставити скопійовані/вирізані кнопки. Вставте, натиснувши кнопку **3** **вставити**.



Єдина відмінність між копіюванням і вирізанням полягає в тому, що вирізані кнопки будуть видалені з їх початкового розташування. Кнопки, які ми скопіювали, тепер будуть доступні в двох місцях.

Видалення декількох кнопок одночасно

Ця опція використовується для швидкого **видалення** декількох кнопок. Спочатку виберіть кнопки, які потрібно видалити, а потім натисніть на опцію **"Видалити"**. З'явиться вікно з питанням **Ви бажаєте видалити вибрані символи?** Для підтвердження натискаємо **1 Так**, на додаток до чого потрібно вирішити, чи потрібно залишити **порожнє місце 2 від** видаленого символу. Рекомендується залишити місце порожнім, щоб не змінювати розташування інших кнопок на дошці.

Приховування декількох кнопок одночасно

Ця опція використовується для швидкого **приховування** декількох кнопок. Спочатку виберіть кнопки, які потрібно приховати, а потім натисніть на опцію **приховати**. З'явиться вікно із запитом **Залишити порожнім?** Натисніть **Так**, щоб підтвердити.

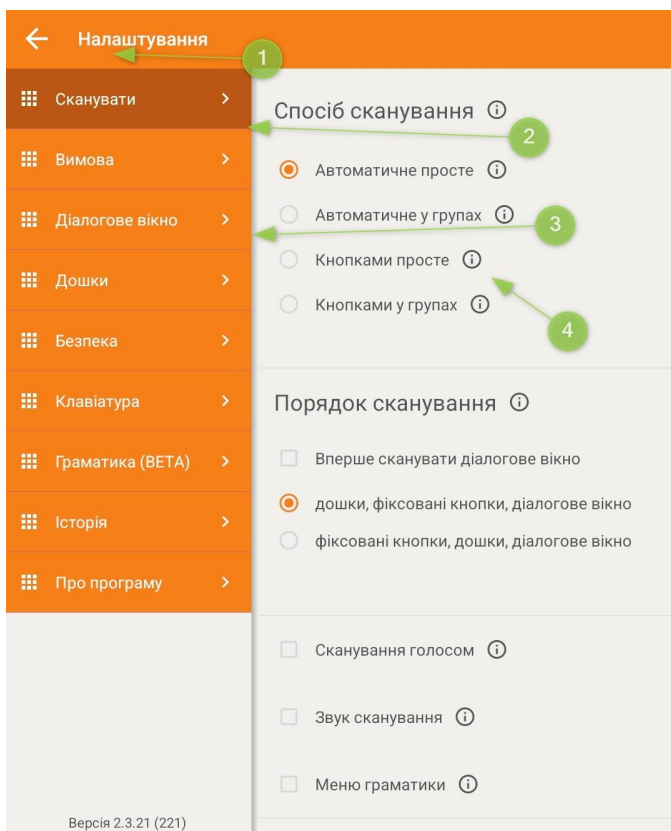
Налаштування

Меню налаштувань

Щоб відобразити меню, проведіть пальцем від лівого краю **1** до центру екрана. З'явиться помаранчева смужка з бічним меню:



Натиснувши на **2 Налаштування**, ви побачите наступний екран:



З лівого боку ми бачимо всі опції меню **"Налаштування"**:

- [Сканування.](#)
- [Вимова.](#)
- [Діалогове вікно.](#)
- [Дошки.](#)
- [Охорона.](#)
- [Клавіатура.](#)
- [Граматика.](#)
- [Історія.](#)
- [Про заявку.](#)

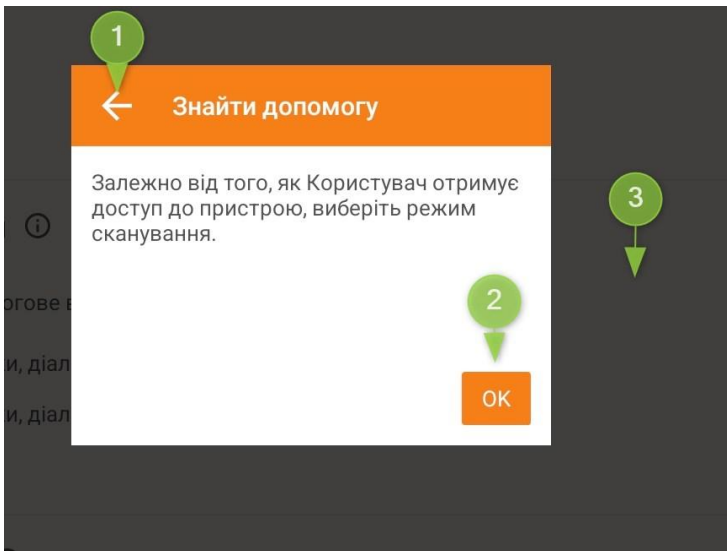
На темному тлі виділено активний вибір (цифра ❷ на зображенні вище, вибрано першу опцію меню "Налаштування", тобто "Сканування"). На світлішому фоні доступні всі інші опції (цифра ❸ на зображенні).

У самому низу ми бачимо поточну версію встановленого програмного забезпечення. У версії, для якої створено цей посібник - "Version 2.3.00 (200)".

Стрілка (позначена ❶ на зображенні вище) дозволяє повернутися до **Таблиць** або **Редактора таблиць** (залежно від того, що було вибрано раніше).

Для багатьох варіантів поруч з назвою з'являється кружечок з інформацією (i)

Якщо натиснути на них, відкриється вікно з поясненням, для чого призначена ця опція, або іншими підказками. Нижче наведено приклад вікна з підказкою для однієї з опцій налаштування сканування.



Щоб закрити, натисніть ❶ стрілку назад, ❷ кнопку OK або ❸ будь-де за межами вікна.

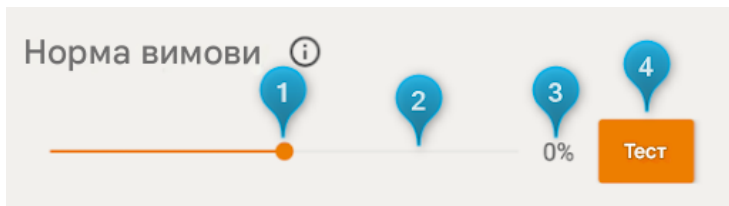
Як змінити налаштування

У меню "Налаштування", залежно від обраної опції, ми маємо кілька варіантів зміни налаштувань, які можуть бути або смугами, якими можна переміщатися для зміни значень (наприклад, гучності), або перемикачами, або полями з опціями.

Нижче наведені приклади опцій, а також інформація про те, як їх встановити.

Панель для налаштування гучності, темпу, швидкості

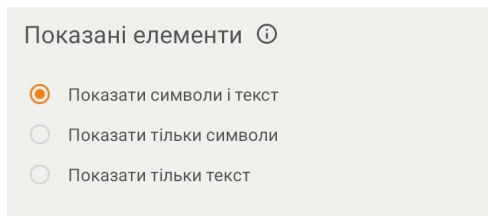
Принцип роботи панелі проілюстровано на прикладі налаштування швидкості вимови:



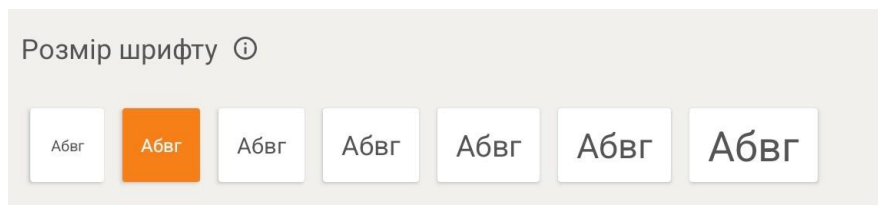
Щоб змінити налаштування, утримуйте **1** крапку на панелі швидкості вимови і перемістіть її вліво (для уповільнення) або вправо (для прискорення). Крім того, ви можете натиснути пальцем на відповідну **2** смужки, і крапка з'явиться там, де ви натиснули. Праворуч від смужки ви побачите поточне значення у відсотках **3** (для інших параметрів це можуть бути, наприклад, секунди). Натиснувши на помаранчеву кнопку **4** **Тест**, ми можемо перевірити, чи підходить нам поточний рівень вимови.

Перемикачі

Кнопки перемикання дозволяють вибрати одну з декількох доступних опцій. Натискання на елемент, що вас цікавить, автоматично знімає виділення з іншого, раніше вибраного елемента. Перемикачі зазвичай мають форму круглих кнопок:

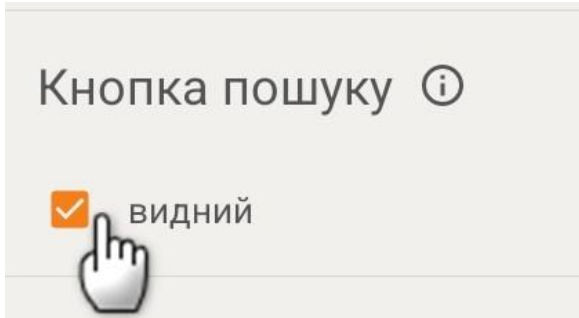


Також є перемикач, наприклад, для вибору розміру шрифту, де вибір здійснюється натисканням на кнопку з відповідним розміром шрифту:



Поставте галочку.

Встановлення прапорця активує певний параметр або опцію. Натисніть на квадрат (або текст поруч з прапорцем), щоб вибрати його:

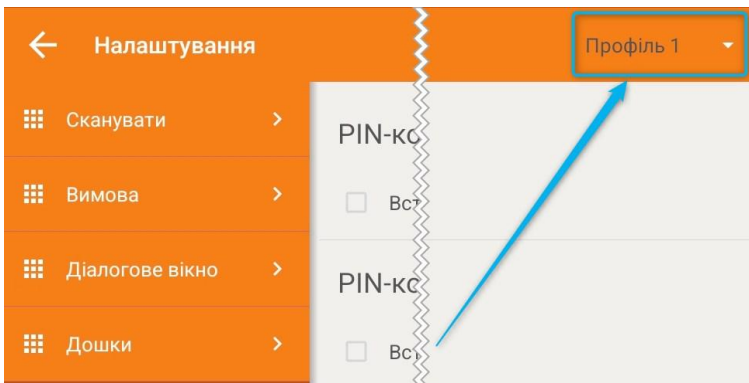


Щоб зняти прапорець, натисніть на нього ще раз.

Профілі користувачів

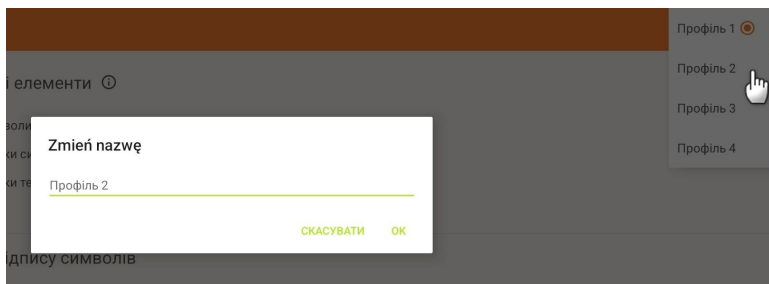
Додаток дозволяє працювати з 4 профілями користувачів.

Щоб вибрати профіль, натисніть на назву профілю у верхньому правому куті екрана і виберіть профіль, який вас цікавить, з розгорнутого списку: від профілю 1 до профілю 4.



Профілі зберігають збережені налаштування програми, а всі панелі та кнопки залишаються незмінними незалежно від обраного профілю.

Щоб перейменувати профіль, утримуйте палець на назві профілю, і через мить відкриється вікно перейменування. Ми рекомендуємо використовувати це рішення з такими назвами профілів, як "Домашній", "Школа", "Тихий" тощо.



Сканування

Відкривши меню Сканування, вам буде надана можливість визначитися з параметрами та роботою цієї функції в Додатку: метод і порядок сканування, чи має це бути голосове сканування і з якою швидкістю Додаток повинен сканувати.

Метод сканування

Залежно від того, як користувач отримує доступ до пристрою, ми можемо вирішити, який режим сканування встановити:

- **Автоматика проста:** кожна комірка підсвічується по черзі, активується натисканням одного перемикача або дотиком до екрану в будь-якому місці.
- **Автоматичне групування:** програма виділяє діалогове вікно, кнопку видалення та рядки в таблицях. Коли вибрано рядок, окремі клітинки підсвічуються послідовно. Активація здійснюється натисканням одного перемикача або дотиком до екрану в будь-якому місці.
- **Спрямований простий:** користувач послідовно виділяє клітинки за допомогою одного перемикача, активуючи потрібну клітинку натисканням другого перемикача.
- **Групове керування:** користувач виділяє рядки клітинок по черзі одним перемикачем, після виділення рядка другим перемикачем, виділяє наступні клітинки першим перемикачем, а потім активує виділену клітинку другим перемикачем.

Послідовність сканування

Дозволяє вибрати порядок, в якому будуть відскановані елементи. Доступно 2 варіанти:

- дошки, фіксовані кнопки, діалогове вікно
- фіксовані кнопки, таблиці, діалогове вікно

Сканування голосу

Якщо ви виберете цю опцію, додаток зачитає вголос вибрані кнопки по черзі. Ця функція особливо корисна для сліпих, людей з вадами зору або для тих, кому важко візуально стежити за вибором.

Звук сканування

Відтворення звуку під час виділення наступного елемента/символу.

Граматичне меню

Вибравши символ під час сканування, ви відкриєте меню граматики відповідно до налаштувань граматики і проскануєте його.

Швидкість сканування

Виберіть швидкість сканування кожної кнопки, тобто час, за який додаток переходить до наступної кнопки. Ви можете встановити час від 0,3 секунди до 5 секунд.

Щоб змінити налаштування, утримуйте точку на смузі швидкості сканування і перемістіть її вліво (щоб зменшити час, тобто прискорити сканування) або вправо (щоб збільшити час між переходом до наступної кнопки). Замість переміщення точки можна просто клацнути пальцем у відповідному місці на панелі.

Вимова

Швидкість вимови

Дозволяє прискорити або сповільнити темп вимови на 33%.

Голос

Ця опція дозволяє змінити голос, який використовує синтезатор природної мови. На вибір пропонується 6 голосів, включаючи дитячі голоси.

Затримка вимови

Дозволяє читати повідомлення з діалогового вікна з паузами між словами від 0 до 5 секунд. Корисно для людей, які мають проблеми з розумінням словесних послідовностей.

Звуки кнопок

Дозволяє вибирати зі списку так, щоб при натисканні кнопки в масивах:

- **Не** вистачило: спікер не вимовив назви кнопок,
- **Вимовляти назву:** MOWik вимовляє назви кнопок,
- **Звук 1 - 4:** диктор використовує один з чотирьох спеціальних звуків.

Для початківців ми рекомендуємо вибрати опцію Вимовляти **ім'я**.

Для пристроїв, оснащених акумулятором з вібрацією (в основному смартфони, рідко які планшети мають функцію вібрації), є можливість вибрати **Вібрація**.

Обсяг

Встановлює рівень гучності TALKER незалежно від налаштувань гучності на планшеті.

Зверніть увагу, що налаштування гучності таким чином завжди має вищий пріоритет, ніж гучність, встановлена на планшеті. Тому щоразу, коли ви запускатимете програму, гучність системи буде підлаштовуватися до встановленої тут гучності.

Пауза у вимові між символами

Дозволяє читати повідомлення з діалогового вікна з паузами між словами від 0 до 5 секунд. Корисна опція для людей, які мають проблеми з розумінням словесних рядків.

Пауза у вимові між словами

Вказує, чи слід застосовувати паузу між символами у діалоговому вікні до слів всередині окремих символів.

Видалення власного запису

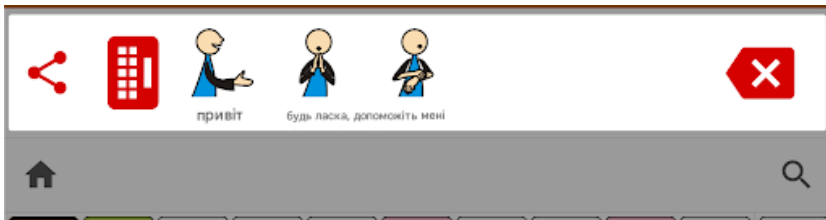
Дозволяє видалити всі наявні записи, пов'язані з символами.

Стан синтезу мовлення

Ця опція не дозволяє змінювати налаштування, але відображає інформацію про синтез мовлення та будь-які помилки.

Діалогове вікно

Налаштування, що стосуються зовнішнього вигляду та поведінки вікна діалогу, тобто місця, де ви бачите висловлювання, побудоване користувачем під час роботи в режимі **дошки**:



Відображені елементи

Дозволяє вибрати спосіб відображення елементів у діалоговому вікні:

- Показувати символи та текст,
- Показувати тільки символи,
- Показувати тільки текст.

Розмір шрифту

Вибираємо розмір шрифту, який нас влаштовує, натиснувши на відповідну кнопку.

Зверніть увагу, що чим більший шрифт, тим меншим буде зображення/символ на кнопці.

Колір шрифту

Натиснувши на коло, ми можемо вибрати колір, який нас цікавить, з доступної палітри кольорів.

Зверніть увагу, що колір шрифту повинен відрізнятися (контрастувати) від кольору фону.

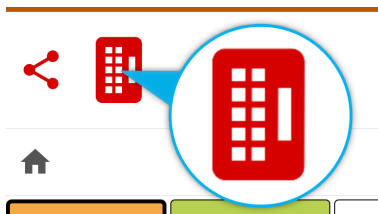
Колір фону

Натиснувши на коло, ми можемо вибрати колір, який нас цікавить, з доступної палітри кольорів.

Зверніть увагу, що колір фону повинен відрізнятися (контрастувати) від кольору шрифту.

Клавіатура

Ми можемо вказати, чи буде видно піктограму клавіатури у діалоговому вікні.



Ми рекомендуємо вимкнути цю опцію для користувачів, які не використовують набір тексту (користуються лише кнопками з символами).

Розмір клавіатури

Встановіть розмір клавіатури відповідно до ваших можливостей.

Доступні варіанти: 100%, 150% і 200% підтверджуються натисканням на прапорець поруч із значенням відсотка.

Розмір вікна діалогу

Встановіть розмір діалогового вікна відповідно до ваших можливостей.

Розмір кнопки видалення

Налаштуйте розмір кнопки видалення відповідно до ваших можливостей.



Обмеження кількості прочитань діалогу

При наступних дотиках до діалогового вікна повідомлення буде зачитано 2, 3, 4 або стільки разів, скільки ви бажаєте (**необмежена** опція).

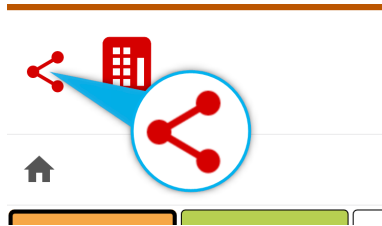
Можливість обмежити кількість прочитань діалогів корисна для користувачів зі слуховою автостимуляцією.

Обмеження кількості символів у діалоговому вікні

Обмежує можливість введення оператора, який не весь відображається у діалоговому вікні.

Кнопка "Поділитися"

Натиснувши прапорець **видимий**, ви вирішите, чи буде кнопка "Поділитися" видимою.



Натиснувши на цю кнопку, заяви, розташовані у **Діалоговому вікні**, можна відправити за допомогою додатків, доступних на пристрої (наприклад, sms, електронна пошта).

Історія

Дозволяє зберігати виписки, які ви створюєте в діалоговому вікні.

Дошки

Налаштування, що стосуються зовнішнього вигляду і поведінки масивів, тобто всіх кнопок і кнопок, що ведуть до наступних масивів, на головному екрані програми, запущеної в режимі **Масивів**, тобто в режимі, що використовується Користувачем.

Відображені елементи

Дозволяє вибрати спосіб відображення елементів у масиві кнопок:

- Показувати символи та текст,
- Показувати тільки символи,
- Показувати тільки текст.

Підпис символів

У нас є можливість вирішити, чи буде підпис (якщо він відображається - це залежить від налаштувань у попередньому розділі "**Елементи, що відображаються**") відображатися над або під символом.

Кнопка "Головна плата"

Встановлює видимість кнопки "Головна дошка"

Кнопка "Назад"

Задає видимість кнопки "Назад"

Розмір шрифту

Вибираємо розмір шрифту, який нас влаштовує, натиснувши на відповідну кнопку.

Зверніть увагу, що чим більший шрифт, тим меншим буде зображення/символ на кнопці.

Кількість кнопок у рядку

Ми можемо налаштувати кількість кнопок у рядку відповідно до можливостей користувача. Чим більша кількість кнопок у рядку, тим менше кнопок (а отже, символів і підписів до них) буде відображено.

Застереження: з огляду на принципи моторного навчання, важливо не змінювати поспіхом кількість кнопок поспіль, що призводить до зміни розташування кнопок на дошках. Необхідність вивчати нову розкладку дошки може призвести до зневіри та розчарування користувача.

Відстань між кнопками

Ми можемо відрегулювати відстань між кнопками, щоб полегшити користування для людей з проблемами зору та моторики.

Колір фону

Натиснувши на коло, ми можемо вибрати колір, який нас цікавить, з доступної палітри кольорів.

Зверніть увагу, що колір фону повинен відрізнятися (контрастувати) від кольорів, що використовуються як фон для символів.

Затримка переходу між платами

Опція для людей з тремором рук. Запобігає випадковим переходам між масивами через повторне (ненавмисне) натискання.

Ми можемо встановити затримку від 0,5 секунди до максимальних 2 секунд. Вибір значення "Ні" вимикає затримку (переходи між масивами відбуваються миттєво).

Розмір літер

Виберіть, чи використовувати **малі** або **великі** літери в підписах символів.

Якщо залишити опцію **Без змін**, підписи символів відображатимуться залежно від налаштувань конкретної кнопки (тобто на одній дошці можуть бути як малі, так і великі літери).

Реагувати на

У нас є можливість вибрати, як додаток реагує на дотик.

- **Натисніть** - програма реагує лише на кліки, тобто натискання пальцем на екран
- **Натисніть і торкніться** - TALKER реагує як на клацання, так і на дотики/проведення пальцем по екрану.

Клацання ігнорує ковзання пальця по екрану, легкі дотики, ворухіння пальцем. Його можна використовувати для користувачів, які довго тримають палець на екрані, щоб запобігти ненавмисному введенню символів у діалогове вікно. Якщо вибрано параметр "Натискання і **дотики**", TALK реагує як на натискання кнопок, так і на легкі дотики, ворухіння пальцем, ковзання пальцем по екрану.

Фіксовані кнопки

Можливість вирішити, де вони повинні бути видимими (якщо взагалі будуть **видимими** - зняття галочки "**видимі**" приховає їх) Фіксовані кнопки на дошці: з лівого або правого боку дошки.



Кнопка збільшувального скла

Запобігає випадковим викликам пошукових систем. Дозволяє зробити кнопку видимою або невидимою.

Експорт таблиць до PDF

Ця опція дозволяє зберігати створені таблиці у форматі PDF.

Пакети оновлень

Дозволяє завантажити пакет символів в останній доступній версії.

Безпека

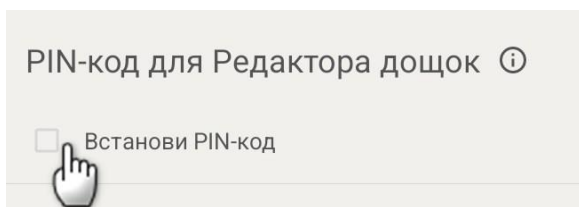
Додаток дозволяє захистити певні режими або функції за допомогою PIN-коду від ненавмисних, несанкціонованих змін.

У нас є можливість захиститися за допомогою PIN-коду:

- **PIN-код для редактора дошки** - вам потрібно буде ввести PIN-код, щоб відкрити редактор дошки,
- **PIN для налаштувань** - можливість заблокувати зміни налаштувань без введення PIN-коду,
- **PIN-код для синхронізації** - захист від випадкової синхронізації (завантаження або вивантаження масивів на/з сервера).
- **PIN-код для сканування** - захист PIN-кодом перед активацією режиму сканування.

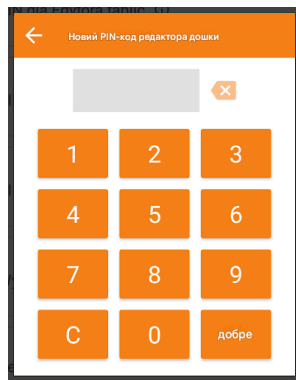
Встановлення PIN-коду

Щоб встановити PIN-код, натисніть на кнопку **Встановити PIN-код**:



Відкриється вікно **"Новий PIN-код" редактора масивів** (або **"Налаштування"** чи **"Синхронізація"**, відповідно), в якому потрібно ввести код, що складається щонайменше з 4 символів.

Після підтвердження натисканням кнопки **ОК**, вам буде запропоновано повторити PIN-код. PIN-код буде встановлено лише в тому випадку, якщо ми знову введемо його правильно. Якщо ми помилилися, ми можемо натиснути стрілку вліво у верхньому лівому кутку екрана, щоб скасувати процес додавання PIN-коду і почати його заново.



Примітка: Запишіть PIN-код, який ви встановили.

Зняття блокування PIN-кодом

Якщо PIN-код встановлено (про що свідчить помаранчевий квадрат поруч із написом **"Встановити PIN-код"**), і ви бажаєте скасувати захист, просто натисніть пальцем на напис **"Встановити PIN-код"**, і захист буде знято, як тільки PIN-код буде введено правильно.

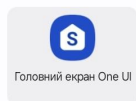
Забули PIN-код

Якщо ви не пам'ятаєте встановлений вами PIN-код або він був встановлений кимось іншим, у вас є можливість переглянути встановлений вами код, натиснувши і утримуючи **цифру 6 протягом** декількох секунд.

Вихід з програми

Ця опція блокує можливість випадкового виходу з програми. Щоб активувати, натисніть на галочку або напис **Встановити як домашній екран** і виберіть Додаток MOWik у відповідному полі (це поле може відрізнятися залежно від пристрою):

Вибрати головний додаток



Лише цього разу



Завжди

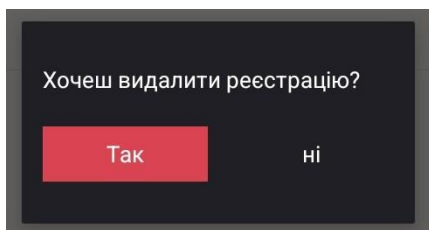
Коли ви виберете цю опцію і MOWik буде обрано як **програму запуску**, кнопка **"Додому"** на корпусі планшета (якщо вона є, багато нових планшетів мають невелику сенсорну панель замість фізичної кнопки) більше не буде працювати. Це означає, що кожного разу при натисканні цієї кнопки замість домашнього екрану (стартовий екран/"робочий стіл" нашої системи Android) буде запускатися додаток MOWik, щоб запобігти випадковому виходу з програми. Якщо ви вимкнете цю функцію, додаток закриється, щоб зберегти ваші зміни.

Примітка: Для зміни параметрів може знадобитися перезавантаження пристрою або зміна стартового екрану в налаштуваннях системи.

Скидання даних

Це дуже важлива функція, яка дозволяє нам видалити наш пристрій з бази даних на сервері додатків MOWik, тобто звільнити один з двох слотів пристрою, на який ми можемо встановити ліцензію. Кожен ключ продукту може бути введений і використаний на 2 пристроях одночасно. Якщо ви плануєте припинити використання поточного пристрою (наприклад, тому що ви придбали новіший планшет, а той,

яким ви користуєтесь, пошкоджений, розбитий акумулятор або екран), будь ласка, натисніть кнопку **Скасувати реєстрацію** і підтвердіть вибір кнопкою **Так**, перш ніж встановлювати MÓWik на новий планшет:



Натискання кнопки **НІ** в наступному питанні "**Ви хочете видалити всі дані?**" залишить завантажені дані (пакети, масиви, голоси) на нашому пристрої, що заощадить час при повторній активації пристрою (якщо ми плануємо це зробити, наприклад, при поверненні планшета з ремонту).

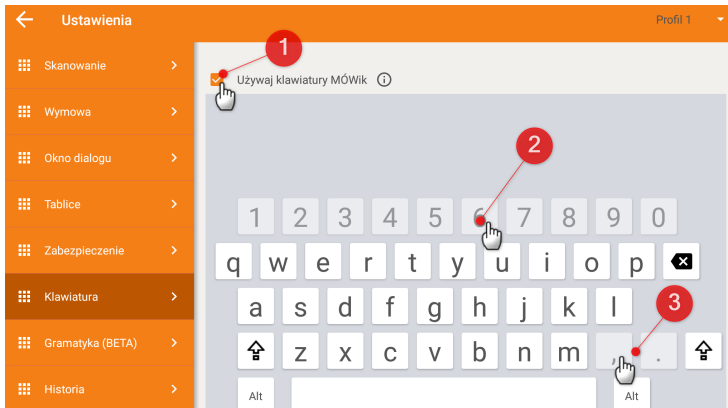
Примітка: Для скасування реєстрації пристрою потрібне з'єднання з Інтернетом.

Якщо наш пристрій пошкоджено настільки, що ми не можемо самостійно зняти його з реєстрації, або він був загублений іншим чином, будь ласка, зв'яжіться з Ліцензіаром.

Клавіатура

Ми можемо поставити галочку, щоб почати використовувати клавіатуру MÓWik замість системної клавіатури.

Для клавіатури MÓWik ви можете вибрати, які кнопки ви хочете відображати, тобто у вас є можливість тимчасово або назавжди приховати деякі кнопки клавіатури. Якщо ви встановите прапорець **1** **Використовувати** клавіатуру **MÓWik**, з'явиться попередній перегляд клавіатури. Натискання на кнопку клавіатури деактивує її (вона стане сірою). У прикладі нижче всі **2** цифр і **3** розділових знаків: кома і крапка не позначені.

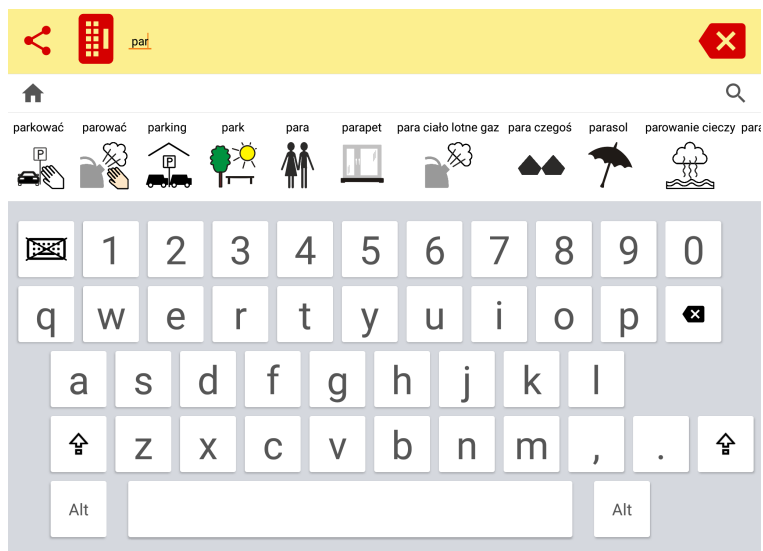


Якщо користувач у режимі **Таблиці** натисне на піктограму **1** клавіатури, щоб почати вводити **2** тексту, замість стандартної системної клавіатури відобразиться клавіатура **MÓWIK**. Нижче показано приклад клавіатури з прихованими **3** цифр і **4** розділових знаків, як було налаштовано раніше.



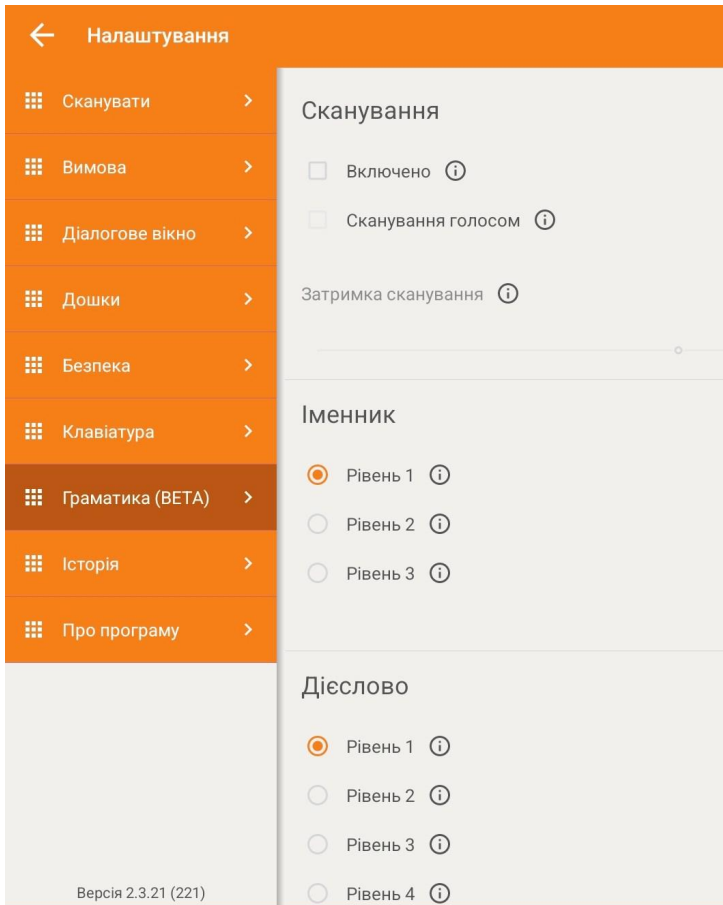
Користувач, який набирає текст на клавіатурі, може використовувати передбачення слів на основі зображень. Коли користувач вводить послідовні літери, з'являються символи, що починаються з певних комбінацій літер. Користувачеві не потрібно вводити все слово в діалогове вікно, достатньо ввести перші 1, 2 або 3 літери і вибрати відповідний символ. Це чудова підтримка і заохочення для учнів, які тільки починають вивчати читання і письмо, а також економія часу для тих, хто вміє писати цілі слова.

Наприклад, бажаючи написати "umbrella", користувач вводить літеру р - з'являються слова, що починаються на р. Якщо серед них немає umbrella, він вводить наступну літеру - а. З'являються слова, що починаються на ра. Якщо символу все ще немає, вона вводить третю літеру - г. З'являються слова, що починаються на раг - в тому числі і парасолька. При натисканні на символ слово вводиться в діалоговому вікні.



Граматика

Завдяки функції **Граматика** ми маємо можливість створювати повністю граматично правильні речення в MOWik, змінюючи символи на різних рівнях залежно від рівня володіння мовою користувача.



Сканування

Перший параметр - **Сканування** - дозволяє сканувати останній рівень граматики, виділяючи правильні форми для вибору.

Позначення опції **Увімкнено** в меню Сканування означатиме, що для користувачів, для яких увімкнено функцію Сканування в мовленні, вона також працюватиме під час використання функції Граматика, і

останній рівень граматики також буде проскановано. Крім того, позначення цієї опції розблокує опцію **Затримка сканування** нижче в меню.

Сканування голосу

Ми можемо включити для Користувача, який не вміє читати, але може розрізняти правильні форми на слух.

Затримка сканування

Коли увімкнено Сканування, ця панель стане активною, і ми зможемо вибрати затримку сканування - від 0,3 секунди до 5 секунд.

Налаштування для частин мови

Потім у налаштуваннях можна вибрати різні рівні (наприклад, рівень 1 або 2 для прислівника, до 5 різних рівнів у налаштуваннях прикметника), окремо для кожної частини мови. Це дає нам повний контроль над тим, як символи будуть відмінюватися, коли користувач створює мовлення.

Іменник

Для іменників доступні 3 рівні різноманітності:

1. Відсутність різноманітності - іменники в називному відмінку. Для користувачів-початківців.
2. Однина, множина. Поставте галочку, якщо Користувач розуміє різницю у значенні однини та множини іменника.
3. Відмінювання за числами та відмінками. Поставте галочку, якщо Користувач розуміє різницю у значенні між різними формами іменника.

Дієслово

Для дієслів доступні 4 рівні різноманітності:

1. Відсутність різноманітності - дієслова в інфінітиві. Для користувачів-початківців.
2. Часи - минулий, теперішній, майбутній та наказовий спосіб. Позначте, чи може Користувач визначити, чи дія, про яку йдеться, відбувалася в минулому (була), відбувається зараз (є) або ще відбудеться (буде).
3. Час і особи, включаючи осіб в наказовому способі.
4. Номер і тип.

Прикметник

Для прикметників доступні до п'яти рівнів різноманітності:

1. Називний відмінок однини.
2. Множина та однина - встановлюється для Користувача, який розуміє різницю між множиною та одниною іменника і може визначити правильну форму прикметника (зв'язок узгодження).

3. Номер і тип.
4. Номер, тип і реєстр.
5. Випускний.

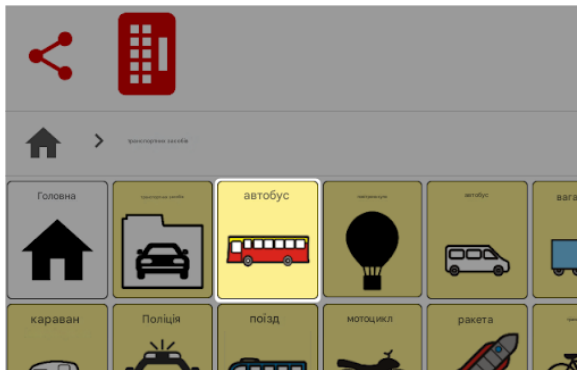
Прислівник

Для прислівників можливі два варіанти граматики:

1. Первинна форма.
2. Випускний.

Використання граматики

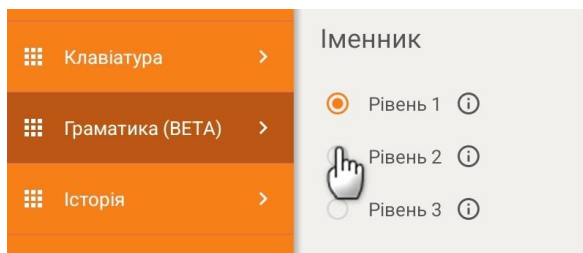
Нижче буде показано, як поводить себе MÓWIK залежно від обраного рівня різноманітності, на прикладі іменника. У таблиці **Транспортні засоби** є символ **автобус**:



Якщо вибрано варіант іменника **1-го рівня**, користувач, натиснувши на символ шини, одразу додає цей символ до діалогового вікна:



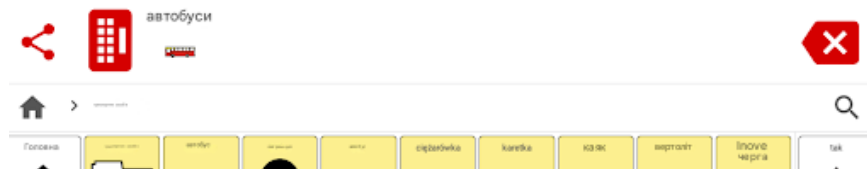
Це відбувається так само, як описано на рівні 1 для іменників, тобто жодних змін не відбувається і іменник додається в називному відмінку. Якщо ви виберете **рівень 2**, то розрізнятимете однину та множину.



При натисканні на символ шини користувач побачить наступне вікно:



Зліва символ з цифрою **1** вказує на одиничний номер, а справа знак **>** вказує на можливість вибору множини. Натискання на лівий символ додасть до діалогового вікна один **автобус**, тоді як натискання на правий символ додасть множину, тобто **автобуси**.



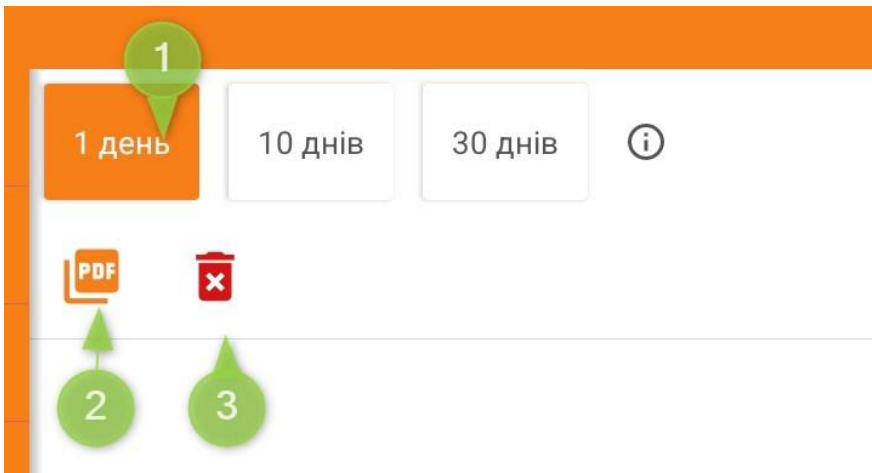
Вибравши граматичний **рівень 3** для іменників, на додаток до розрізнення однини та множини, наступним кроком буде зміна відмінків. На екрані з'явиться список можливих відмінків іменника, і користувачеві потрібно буде натиснути на обрану форму, щоб додати її до діалогового вікна:



Історія

Додаток зберігає створені користувачем внески протягом максимум 30 днів.

У нас є можливість зберегти на пристрої PDF-файл виписок за останній день, 10 або 30 днів, залежно від обраної в даний момент опції ❶ (виділено помаранчевим кольором). Для цього, вибравши період, який нас цікавить, натискаємо на іконку ❷ PDF і файл буде збережено на планшеті. При першому збереженні нам потрібно дозволити додатку доступ до фотографій, медіа та файлів на пристрої (PDF-файли з історією зберігаються у внутрішній пам'яті пристрою, в папці Завантаження/Завантаження). Внизу екрана вам буде запропоновано відкрити цей файл в одному з додатків, встановлених на планшеті (це залежить від типу пристрою, його операційної системи та встановлених додатків).



Якщо ви хочете видалити історію створених виписок, просто натисніть **3** на іконці кошика і підтвердіть на наступному кроці, натиснувши **"Так"** у відповідь на запитання **"Ви хочете видалити історію?"**.

Зверніть увагу, що після видалення історії її неможливо відновити (з міркувань конфіденційності).

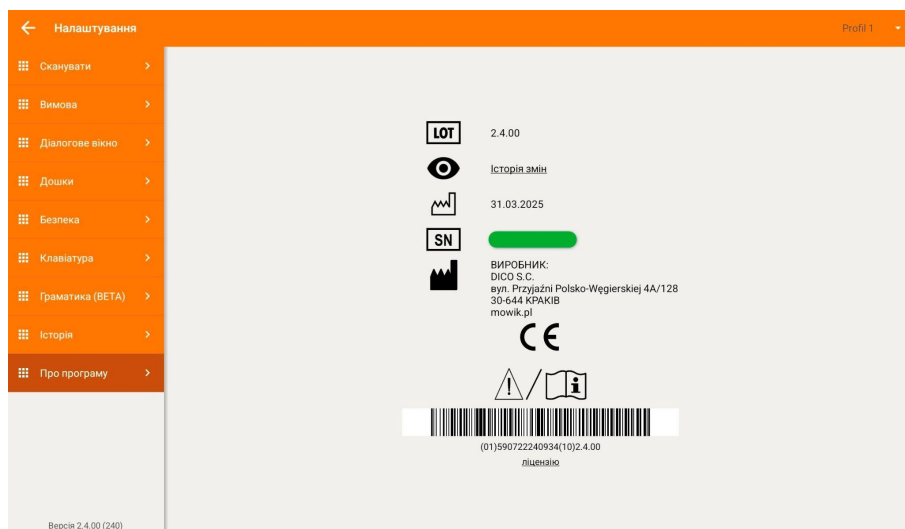
Про заявку

Останній з пунктів меню **"Налаштування"** містить інформацію про програму та її розробника.

З ними можна ознайомитися тут послідовно:

- номер поточної версії програмного забезпечення (корисно, наприклад, якщо ми хочемо повідомити Виробнику про проблему з Додатком),
- наш Ключ продукту (серійний номер), на який зареєстровано пристрій, яким ви зараз користуєтеся,
- актуальні контактні дані виробника, компанії DICO S.C.
- Ліцензії з відкритим вихідним кодом

Може статися так, що у разі зміни контактної адреси Виробника, зміни адреси електронної пошти або телефону - контактні дані, наведені в цій інструкції, є неактуальними, в такому випадку Ви завжди можете перевірити актуальні дані тут, в Заявці, або на сайті www.mowik.pl.



Примітка: Не передавайте нікому ключ продукту (ліцензію), показаний на цьому екрані.

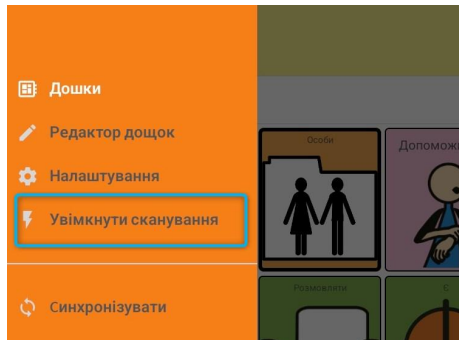
Придбаний Ключ продукту є вашою власністю і може використовуватися тільки на двох пристроях одночасно. Надання його третім особам може призвести до труднощів у використанні Програми, наприклад, до помилкової синхронізації масивів, завантаження інших символів або навіть до неможливості синхронізації через перевищення кількості пристроїв.

Якщо існує ризик того, що пристроєм можуть користуватися треті особи, слід захистити доступ до налаштувань за допомогою PIN-коду (докладніше про це див. розділ "[Безпека](#)").

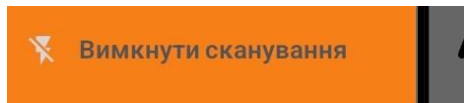
Сканування

Ця опція не відкриває жодних додаткових вікон або опцій, подібних до Налаштувань, а лише діє як перемикач: **запустити** або **зупинити** сканування.

Якщо сканування наразі **вимкнено**, з'явиться меню: "Увімкнути сканування":



Якщо, з іншого боку, сканування наразі **ввімкнено**, у меню є можливість вимкнути його, натиснувши кнопку "Вимкнути сканування":



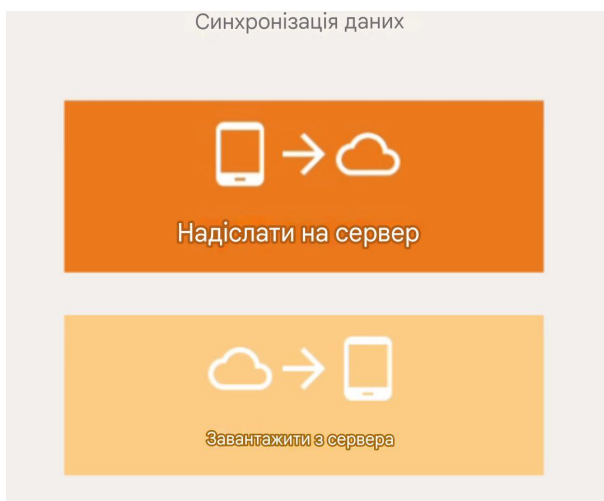
Вибрана опція має негайний ефект у режимі дошки, де при увімкненому скануванні кнопки будуть виділені рамкою (на зображенні нижче), а програма працюватиме відповідно до налаштувань, описаних у розділі меню "Налаштування" > "[Сканування](#)" в посібнику.



Синхронізація

Дошки MÓWik зберігаються на пристрої та в "хмарі" на спеціальному сервері додатків. При натисканні на опцію Синхронізація відкривається вікно Синхронізація даних з двома кнопками:

- **Завантажити з сервера:** завантажить копії масивів, призначених нашому ключу продукту (ліцензії), які зберігаються на сервері,
- **Надіслати на сервер:** копії створених масивів і символів (наприклад, фотографій, власних зображень) буде надіслано на сервер і збережено на нашому пристрої.



Регулярна синхронізація даних є дуже важливою і повинна виконуватися особливо після будь-якого значного редагування плат, що використовуються в додатку. Це дозволяє уникнути проблем у разі втрати або пошкодження пристрою, що використовується, пошкодження додатку MÓWIK (наприклад, видалення файлів з диска пристрою, помилки операційної системи, віруси). Ми рекомендуємо синхронізувати дошки принаймні раз на місяць.

Примітка: Для синхронізації потрібне стабільне з'єднання з Інтернетом.

Найпоширеніші проблеми

Якщо співрозмовник не говорить

1. Можливо, у вас вимкнений звук - увімкніть його на вашому планшеті.
2. Процесор перевантажений - зачекайте деякий час після натискання діалогового вікна.
3. Синтез мовлення зависає - Вимкніть та увімкніть програму.
4. Синтез мовлення не працює - підключіть планшет до Інтернету та перезапустіть програмне забезпечення.
5. Вимкніть та увімкніть пристрій.

Якщо мовець говорить тихо

1. Увімкніть звуковий супровід.
2. Якщо динаміки пристрою мають низьку потужність, може знадобитися підключення зовнішніх динаміків.

Якщо співрозмовник кладе слухавку

1. Увімкнути/вимкнути Програмне забезпечення.
2. Вимкніть/ввімкніть пристрій.
3. На екрані відображається вимовлений текст, а звук вмикається з великою затримкою:
 - Вимкніть/ввімкніть пристрій. Якщо на вашому пристрої повільний процесор, це може бути поширеною проблемою, особливо якщо у фоновому режимі працюють інші програми, зокрема wi-fi, GPS тощо.

Отриманий ключ продукту (серійний номер) є неправильним

1. зверніться за адресою rejestracja@mowik.pl

Неправильно працює граматика

У попередніх версіях Програми (версії нижче 2.2.0) Grammarly був доступний лише у вигляді бета-версії. Тому під час її використання могли виникати такі проблеми, як

- неправильне відмінювання частин мови,

- непрацюючі кнопки,
- збої в програмному забезпеченні.

Будь ласка, переконайтеся, що ви використовуєте останню доступну версію і що Grammarly в налаштуваннях не позначено як (BETA).

Допоможіть!

Технічна підтримка, коментарі щодо роботи Програми: ropos@mowik.pl

Додаткову інформацію, інструкції, навчальні відео можна знайти на наших сторінках:

- www.mowik.pl
- <http://www.youtube.com/user/MowikAAC> - навчальні відео

DICO S.C. 	DOKUMENTACJA TECHNICZNA EC MÓWIK			
Deklaracja zgodności				
Symbol:	DZ-01	Rew:	2.0	Data wydania: 2021.01.04

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



Nazwa producenta: DICO Spółka Cywilna Piotr Piatek, 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: -

Kod Basic UDI-DI: 590722240934MOWIK2CX

Klasa ryzyka: Klasa wyrobu: I Reguła klasyfikacyjna 11

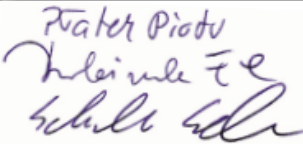
Zastosowanie produktu: Oprogramowanie do komunikacji wspomagającej i alternatywnej (AAC) na tablety z systemem Android, przeznaczone do stosowania u osób niepełnosprawnych w celu łagodzenia lub kompensowania skutków urazu, choroby lub niepełnosprawności.

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 2024.03.04	Piotr Piatek 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
BIURO (konsultacje, odbiór zamówień)
ul. Przyjaźni Polsko-Węgierskiej 4A/128, 30-644 Kraków

