

TICO

kommhelp e.V.
Förderung kommunikativer Möglichkeiten Behinderter

kommhelp e.V.
Förderung kommunikativer Möglichkeiten Behinderter

TICO

Eine kurze Anleitung

©Kommhelp e.V. 2013

Kontakt

kommhelp e. V.
Horstweg 25
D - 14059 Berlin

Telefon: +49 . (0)30 . 3260 2572
Fax: +49 . (0)30 . 3434 7945
Email: info@kommhelp.de
Internet: www.kommhelp.de

Vereinsregister

Amtsgericht Berlin Charlottenburg Nr. 10183 Nz
Gemeinnützigkeit zuerkannt; - Steuer Nr. 670/54844
Finanzamt für Körperschaften

Spendenkonto

Konto 3358400
Bank für Sozialwirtschaft
BLZ 100 205 00

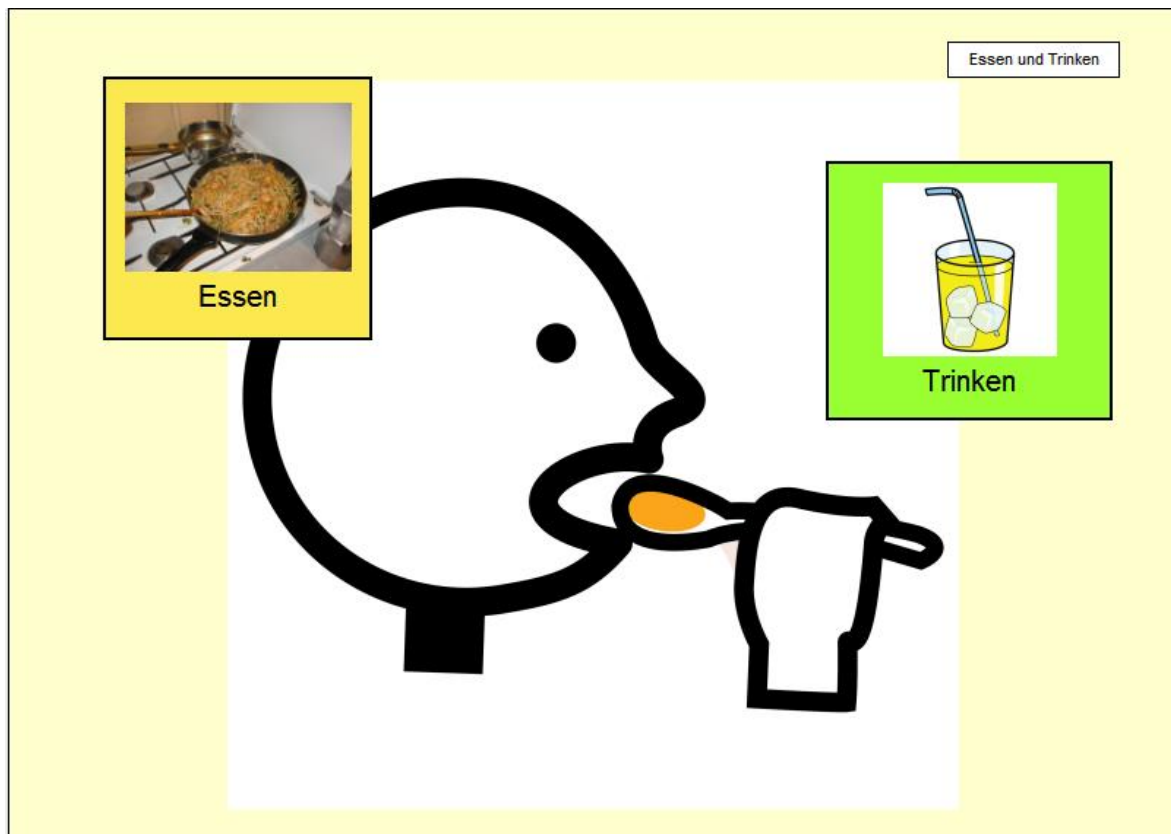
Inhalt:

Was ist TICO?	3
Download und Installation	3
TICO: Übersicht	4
Editor und Interpreter	4
Validierung	4
Editor	5
Der Editor-Bildschirm:	5
Arbeitsbeispiel:	7
Bezeichner (Namen)	7
Projekt	7
Das erste Board:	7
Interpreter:	8

Was ist TICO?

Mit TICO lassen sich anspruchsvolle interaktive Bildschirmtafeln auf einfache Art zusammenklicken.

Es können sowohl eigene Bilder und Sounds ebenso wie Bilder aus dem TICO-Fundus (Picto-Selector) verwendet werden. TICO verfügt auch über einen eingebauten Sound-Recorder, um Audio-Dateien spontan auf einfache Art einbinden zu können.



Download und Installation

<http://sourceforge.net/projects/tico/>

Die englische Website von TICO finden Sie unter <http://www.proyectotico.com/wiki-en/index.php/Home>.

Unter dem Menüpunkt **Pictogram Gallery** können Sie Bilder herunterladen. Diese Galerie wird zur TICO-Installation hinzugefügt und steht Ihnen danach automatisch zur Verfügung. Eine Anleitung (in Englisch) finden Sie ebenfalls auf dieser Website.

Seite 3 von 8

Die Bilder in der Galerie sind nach Inhalten klassifiziert. Es gibt eine Vielzahl von Kriterien dafür. Sie können die Klassifizierung ändern, wenn Sie im TICO-Editor auf **Utilities | Image Gallery** gehen. Dort können Sie auch neue Bilder in die Galerie einstellen. Auch der Import ganzer Bilderverzeichnisse ist möglich.

Die Installation ist einfach, das Programm hat einen Installation Wizzard.

Java:



Wenn Sie nach dem ersten Aufruf des Editors oder des Interpreters eine Fehlermeldung erhalten, müssen Sie noch Java auf Ihrem System installieren.

<http://java.sun.com>

Sie brauchen Java JRE, zur Zeit finden Sie den Link [HIER](#).

TICO: Übersicht

Editor und Interpreter

Das Tool besteht aus zwei getrennten Anwendungen: dem Editor und dem Interpreter.

Mit dem **Editor** können Sie animierte und interaktive Kommunikations-Tafeln (Boards) entwerfen. Als Gestaltungselemente stehen verschiedene Felder (Cells) zu Verfügung, denen jeweils Bilder und / oder Funktionen zugeordnet werden können. Mehrere Boards können zu einem Projekt (Project) zusammengefasst werden.

Mit dem **Interpreter** können Sie Projekte laden und das Programm ablaufen lassen.

Sie haben Zugriff auf eine große Bibliothek von Piktogrammen, die Sie einfach einbinden können. Sie können aber auch eigene Bilder oder Bilder aus anderen Bibliotheken einbinden.

Validierung

Sowohl im Editor als auch im Interpreter gibt es den Menüpunkt Validation.

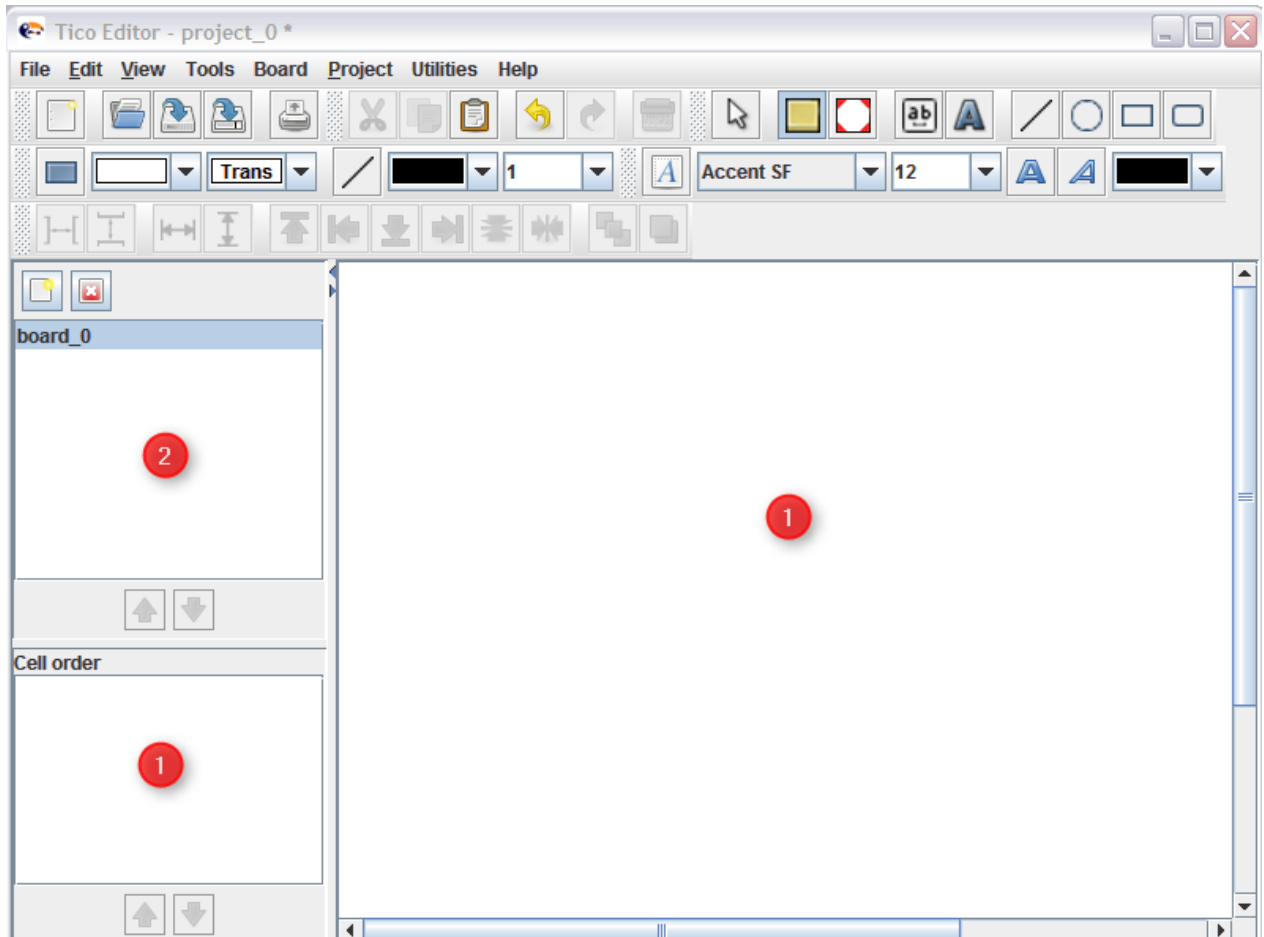
Im Editor können Sie unter **Utilities | Validation** eingeben, für welche Art und für welchen Grad von Behinderung ein von Ihnen entworfenes Projekt geeignet sein soll.

Unter **Administration** geben Sie IHRE Anforderungen bzw. Bewertung des Nutzers bzgl. seiner Fähigkeiten ein. Haben Sie dann ein Projekt fertiggestellt, können Sie unter **User** prüfen lassen, ob Ihr erstelltes Projekt Ihren eigenen Kriterien standhält

Im Interpreter gibt es ebenfalls den Menüpunkt Validation. Hier können Sie wiederum Kriterien vorgeben und dann prüfen lassen, ob das geladene Projekt diesen Kriterien entspricht.

Editor

Der Editor-Bildschirm:



- 1 Arbeitsbereich
- 2 Liste der Boards, dient auch zum Festlegen der Reihenfolge. Am oberen Rand der Liste sind zwei Buttons: New board und Delete board.
- 3 Liste der Felder, dient auch zum Festlegen der Reihenfolge

Oberhalb dieser drei Bereiche sind die Bearbeitungselemente in einer Werkzeugleiste und das Menü.

Wichtige Bearbeitungselemente

Es gibt 4 verschieden Typen von Feldern.



Steuerfeld (cells):

Felder mit frei definierbaren Eigenschaften (Cells). Das sind die wichtigsten Steuerelemente in TICO.



Kontrollfelder (control cells):

Felder mit vordefinierten Eigenschaften.



Textfelder (text area):

Dynamische Texte



Labels:

Bezeichner für ein Board, der mit dem Board angezeigt wird.



Geometrische Elemente:

Zum Ausschmücken eines Boards.



Sie finden die gleichen Elemente auch im Menü unter **Tools**.

Die weiteren Elemente der Werkzeugleiste sind selbsterklärend.

Arbeitsbeispiel Editor:

Bezeichner (Namen)

Wenn Sie TICO starten, wird automatisch ein Projekt (project_0) mit einem Board (board_0) angelegt.

Den **Namen des Projekts** können Sie beim Speichern ändern.

Den **Namen des Boards** können Sie über das Hauptmenü Board | Properties ändern.

Den **Namen eines Felds** oder eines anderen Elements eines Boards können Sie ändern, indem Sie mit der rechten Maustaste auf das Element klicken und Properties wählen.

Projekt

Ein Projekt (Menü **Project**) ist ein Set von einem oder mehreren Boards. Die Reihenfolge, in der die Boards später erscheinen, wird über die Eigenschaften der Felder festgelegt.

Das Board, mit dem ein Projekt beginnt, legen Sie mit Project | Properties | Initial board fest.

Das erste Board:

Board_0 ist standardgemäß schon vorhanden. Sie brauchen es nicht zu erzeugen, sondern können es direkt bearbeiten.

Das erste Steuerelement:

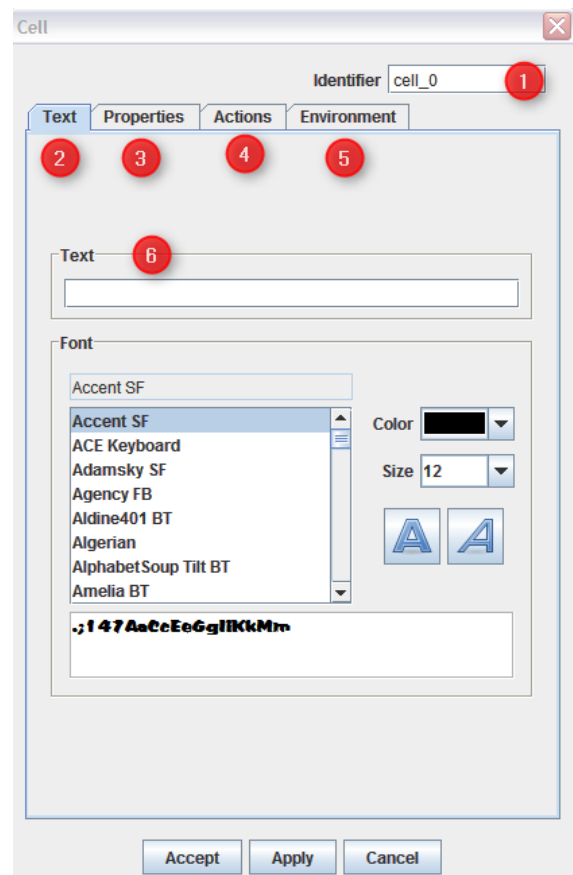
Klicken Sie auf das Symbol und zeichnen Sie dann mit gedrückter linker Maustaste ein Rechteck.

Felder diesen Typs werden automatisch mit cell_0, cell_1 etc. bezeichnet.

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das gerade gezeichnete Feld. Wählen Sie aus dem Drop-down-Menü **Properties**.

Es öffnet sich ein Fenster, in dem Sie die Eigenschaften des Felds festlegen können.

- 1 Bezeichner des Felds(kann man, muss man aber nicht ändern)
- 2 Text, der in dem Feld steht (z. B. „Mein erstes Feld“). Diesen Text geben Sie im Feld (6) ein.



- 3 Properties: Hier legen Sie die graphischen Eigenschaften des Felds fest (Farben, Ränder, Browsing effects etc).
- 4 Actions: Aktionen, die über das Feld ausgelöst werden. Zu anderen Feldern oder Boards springen, Abspielen von Sounds, einen Text anzeigen oder auch ein Video abspielen.
- 5 Environment: Damit kann man z. B. andere Programme starten.
- 6 Text, der zu Beginn des Programmablaufs in diesem Feld steht.

Die Properties-Fenster der anderen Felder sind ähnlich aufgebaut.

Bei Kontrollfeldern können Sie allerdings wenig ändern. Die Standardeinstellung ist Exit (Programm beenden); unter dem Reiter Actions können Sie unter 6 weiteren Möglichkeiten wählen.

Speichern Sie Ihr Projekt und starten Sie dann den Interpreter, um zu sehen, wie Ihre Ideen am Bildschirm aussehen.

Interpreter:

Mit **File | Open** laden Sie ein Projekt und können ausprobieren, ob das passiert, was Sie bei der Erstellung Ihres Projekts sich so vorgestellt haben.

Mit **View | Interpreter Options** wählen Sie, wie der Interpreter für die laufende Sitzung funktioniert.

Cursor Image: Hier können Sie einen eigenen Mauszeiger laden.

Cursor timeout in seconds: Einstellung der Scan-Geschwindigkeit

Mouse Mode: Wählen Sie zwischen Direct Selection (Zeigen und Klicken) oder Automatic Scanning (Scan-Modus).

Jetzt sind Sie startklar!

Klicken Sie auf **Action | Start**.

Interpreter beenden: Drücken Sie die ESC-Taste