



Nació Alt, una iniciativa tecnológica accesible

Nació **Alt**, una iniciativa tecnológica destinada a brindar una solución a la demanda de hardware y software para facilitar el acceso a las tecnologías de la información y la comunicación de niños, adultos mayores y, especialmente, personas con discapacidad. El objetivo de **Alt** es que cualquier persona, más allá de su condición, pueda realizar actividades cotidianas como mandar e-mails, navegar por Internet, escribir textos o jugar y aprender en el caso de los niños.



En esta primera etapa, los productos **Alt** se presentan en dos líneas: una de adultos y otra para niños: **Altadults** y **AltKids**, respectivamente, cada una con características diferentes. Para AltKids se creó una serie de personajes, protagonizado por **Lala**, una niña en silla de ruedas, que es creativa, independiente, traviesa, optimista. Estos personajes ayudarán a los chicos a ejercitarse y a jugar a través de juegos diseñados para tal fin.

HARDWARE



AltMouse



AltPulse



AltBoard

AltMouse Adults y Kids

Es un dispositivo que permite controlar el desplazamiento del cursor y el accionamiento de los botones del mouse por medio de cinco pulsadores. Este sistema es una alternativa al mouse convencional para personas que presentan dificultades en la motricidad fina del miembro superior.

AltPulse Adults y Kids

Es un dispositivo que permite la comunicación entre la persona y la computadora. Al ejercer una mínima presión sobre el pulsador, éste emite una señal para interactuar con un programa determinado. Existen dos alternativas de este producto: USB o Mono Plug. Incluye los softwares: AltMasterBag y/o Alt KinderBag de acuerdo al usuario.

AltBoard Adults y Kids

Es una alternativa al teclado convencional. El teclado cuenta con una grilla removible y un soporte trasero que permite un uso más cómodo del producto. Para la línea Altadults se presentan dos versiones: el **Básico** y el **Avanzado**, el cual se diferencia del primero por contar con más funciones y la posibilidad de utilizar "MouseKeys" (herramienta de accesibilidad de Windows).



SOFTWARE

El hardware Alt se complementa con el diseño de software para adultos y chicos.

Alt MasterBag: Software de acceso a la PC

Para la línea Altadults se han desarrollado tres software: dos tipos de teclado (Básico y Avanzado) y un Mouse Virtual.



Teclado Virtual Básico



Teclado Virtual Avanzado



Mouse Virtual

BASIC VIRTUAL KEYBOARD

El **Teclado Virtual Básico** o Alt BASIC VIRTUAL KEYBOARD (ALT BVK) le permite a la persona escribir textos en una ventana mediante un teclado virtual, el cual es accionado a través del AltPulse. Brinda opciones para guardar, abrir, crear e imprimir archivos, como así también la posibilidad de configurarlo en dos idiomas: español e inglés. Incluye distintos skins para personalizar el tamaño y el contraste de las teclas.

ADVANCED VIRTUAL KEYBOARD

El **Teclado Virtual Avanzado** o Alt ADVANCED VIRTUAL KEYBOARD (ALT AVK) es un teclado virtual que permite escribir sobre cualquier aplicación que se ejecute en Windows. También está incorporado un mouse virtual y un sistema de escritura predictiva, conservando las características de la versión básica.

VIRTUAL MOUSE

El Alt Virtual Mouse (ALT VM) es un software que le permite al usuario interactuar con el sistema operativo de su PC mediante la utilización del AltPulse. Incluye distintos skins para personalizar el tamaño y el contraste de las teclas.

Alt KinderBag: Software para niños

Para la línea AltKids se desarrollaron aplicaciones con fines terapéuticos protagonizados por los personajes creados para este segmento.

¡Qué ruido!



En este programa los niños pueden relacionar los sonidos con las imágenes de los personajes. Estos aparecerán realizando acciones, cada una de ellas con su sonido correspondiente. Cuando el niño presiona el pulsador, cambia el escenario y aparece otro personaje realizando otra acción, con un nuevo sonido. De este modo se estimula en el niño la percepción táctil, visual y auditiva, permitiendo también trabajar sobre la descripción de cada personaje, de los distintos entornos y de las acciones específicas.



¿Donde está Pirín?



Esta actividad tiene como objetivo que el niño establezca una coordinación entre lo que observa en la pantalla y el accionamiento del pulsador, involucrando una mayor concentración y la percepción de formas y colores. Los personajes y objetos que se encuentran en la imagen se irán iluminando uno por vez. Cuando se ilumine Pirín (el gato) el niño deberá presionar el pulsador. Si logra hacerlo correctamente, ganará un premio y pasará a otra imagen.

¿Quién está ahí?



En este caso la propuesta es que el niño haga una tarea de reconocimiento de personajes. Cada vez que presione el pulsador aparecerá una nueva pieza del rompecabezas y se iniciará un barrido por las caras de los personajes para que el niño seleccione de cuál se trata. En caso de que realice la tarea correctamente ganará premios. De no ser así, se seguirán agregando piezas hasta que el niño reconozca al personaje.

Buenos Aires, octubre de 2007.

Información adicional

Diego Otero /Nadia Ravani
(011) 4327-4199
info@alt-universal.com