



НЕЙРО **ЧАТ**



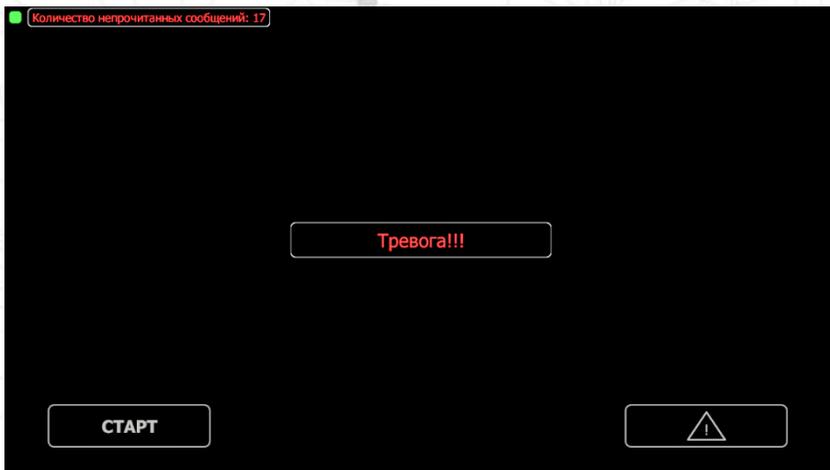
Работа в АПК «НейроЧат»

Работа в НейроЧат: старт и тревожная кнопка



На первом (стартовом рабочем) экране НейроЧат отображается 2 кнопки:

- старт;
- тревожная кнопка.



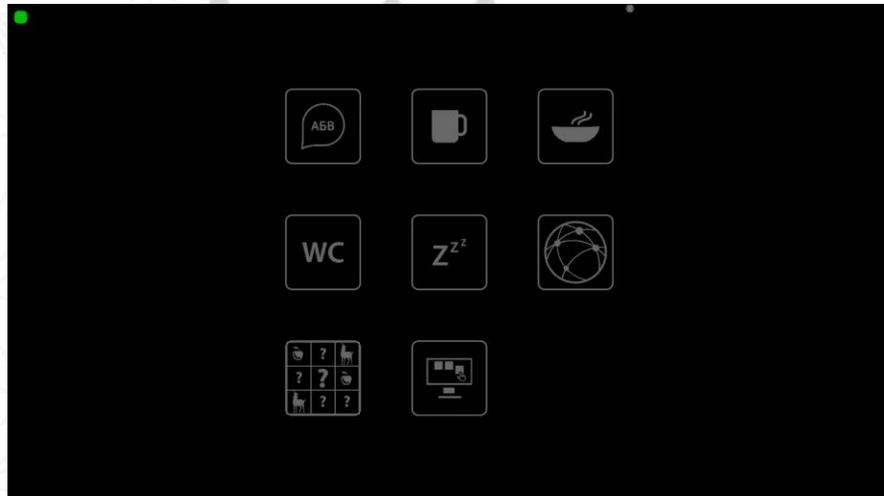
Старт – переход на главный экран программы



Тревожная кнопка – подача тревожного сообщения

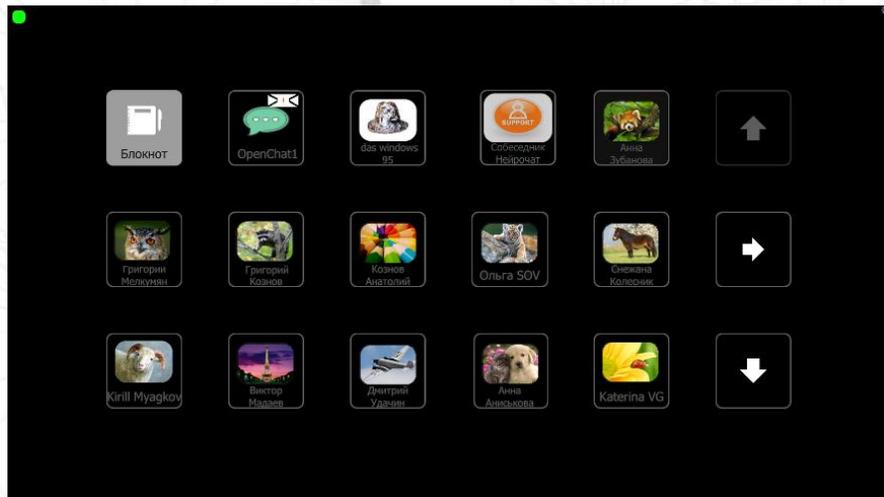


• Работа в НейроЧат: экраны



<< Главный экран программы:
(слева – направо, сверху – вниз)

- Переход в чат
- «Быстрые кнопки»:
 - «хочу пить»
 - «хочу есть»
 - «хочу в туалет»
- Возврат на стартовый экран
- Новости
- Игра «Мемори»
- Настройка пользовательских экранов



<< Экран перехода в чат. Высвечиваются все установленные в профиле пользователя контакты и доступные чаты.

Работа в НЧ : набор текста

После перехода в желаемый чат, открывается виртуальная клавиатура. Запускается с главного экрана.

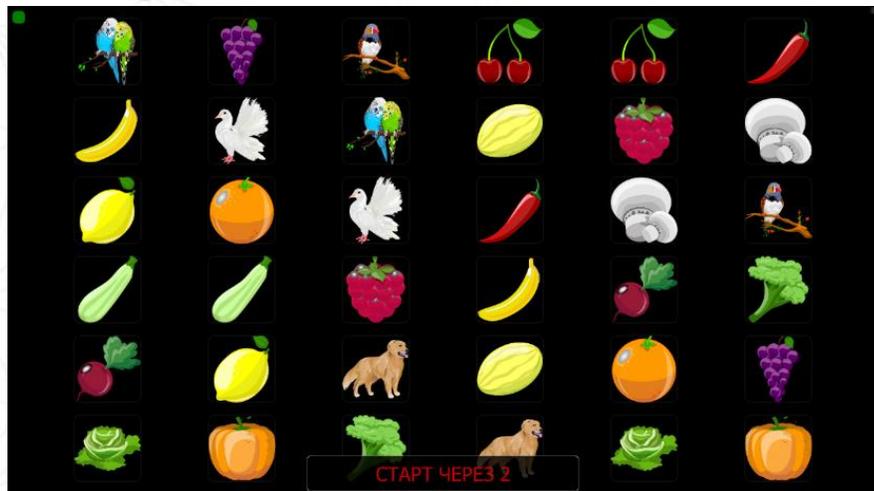
Методика написания текста аналогична методике при калибровке, за исключением того, что буквы не обводятся в рамку, а выбираются пользователем самостоятельно. При достаточной концентрации внимания, скорости реакции и «внутреннем» (когнитивном) ответе, выбранная буква выделяется на экране и появляется в левом верхнем секторе.

ВАЖНО: необходимо концентрировать внимание на одном конкретном символе до момента его появления как набранного.

Написанный текст можно либо отправить в чат, либо сохранить в блокнот для дальнейшего использования.



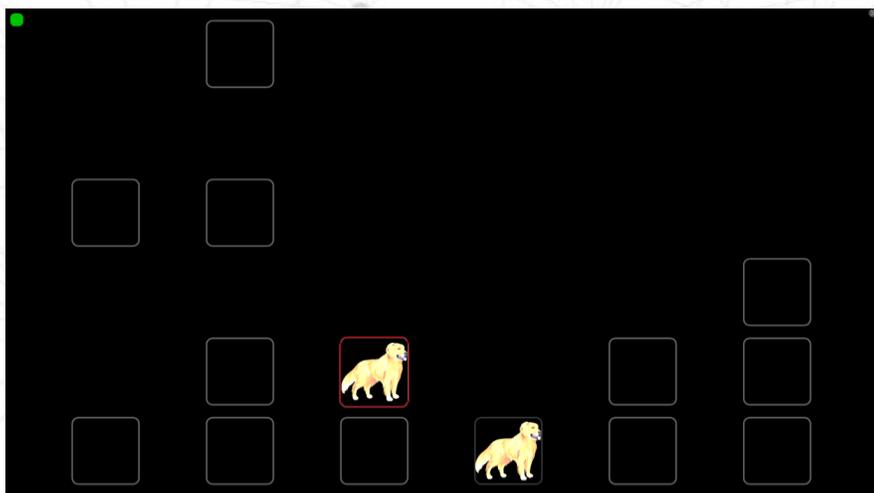
Игра «Мемори»



«Мемори» – игровое решение для развития когнитивных способностей: концентрации внимания, памяти, скорости реакции и внутреннего принятия решения.

Основана на классической игре. Основная задача: запомнить пары одинаковых картинок и открыть их мысленным усилием.

Картинки появляются в начале игры и через несколько секунд переворачиваются «рубашками» вверх. Длительность демонстрации картинок и внешний вид рубашек можно настроить самостоятельно.



«Мемори»: настройка параметров

Игра Дизайнер экранов

Мемори

Сразу после калибровки запускать игру "Мемори"

Использовать рубашку в карточках

Пауза после открытия второй карточки (сек)

2

Таймаут стартового экрана (сек)

5

Время отображения рекордов (сек)

10

Типы картинок

Фрукты Животные

Цвет картинок

Цветные Черно-белые

Количество строк в игре

4

Количество столбцов в игре

4

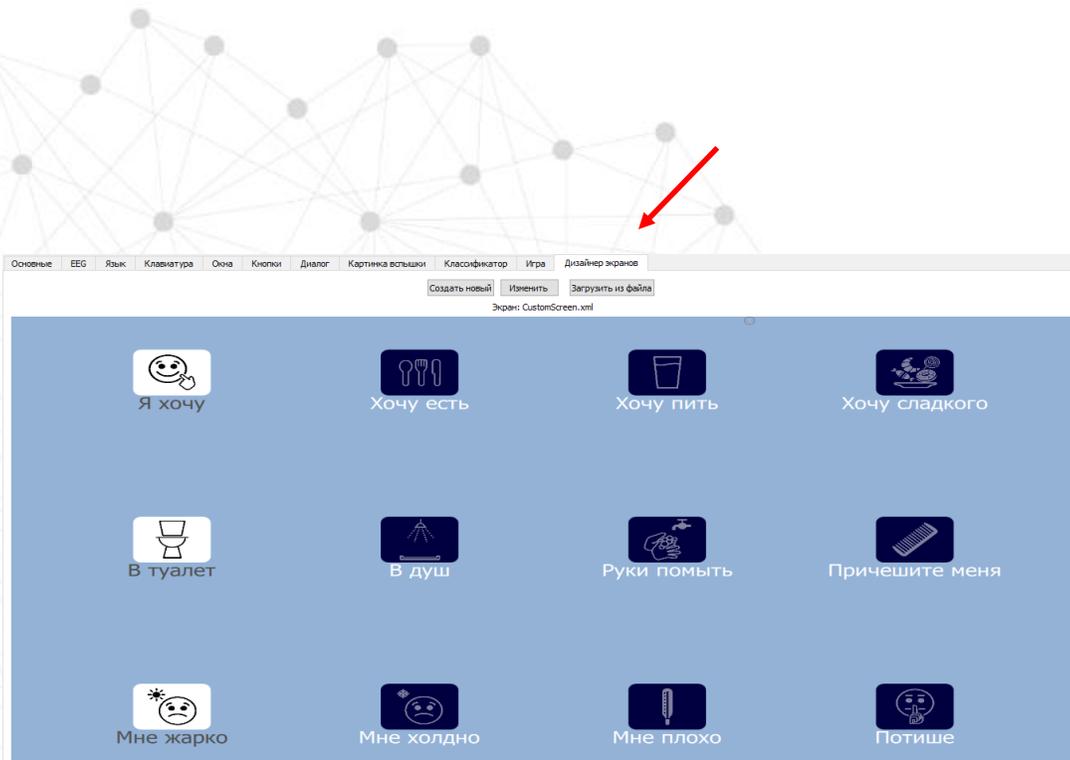
Настройка «Мемори»

осуществляется из подменю «Игра», в правом блоке окна.

Основные настройки:

- запуск сразу после калибровки;
- использование номеров на «рубашках» карточек;
- временные характеристики;
- цвет карточек;
- количество карточек.

Пользовательские экраны



В НейроЧат можно самостоятельно создавать индивидуальные экраны в разделе дизайнер экранов

- Этот функционал позволяет настроить как «быстрые» кнопки для пациентов, так и запрограммированные алгоритмы вопросов-ответов для обычных пользователей (например, для детей в качестве викторины).
- Дизайнером экранов можно воспользоваться самостоятельно в одноименном подменю настроек.

Пользовательские экраны (продолжение)

Настройка экрана

Имя файла: CustomScreen.xml

Размер матрицы

Строк: 5 Столбцов: 5

Размер кнопок

Ширина: 250 Высота: 100

Отступ от краев экрана

По оси X: 200 По оси Y: 100

Одиночные подсветки

Сохранить Отмена

Редактирование кнопки

Заголовок:

Мне холодно

Сообщение: Мне холодно

Отправить контакту:

Картинка: Image9.png

Картинка при подсветке: Image9i.png

Переход на экран: no screen

Скрыта

Сохранить

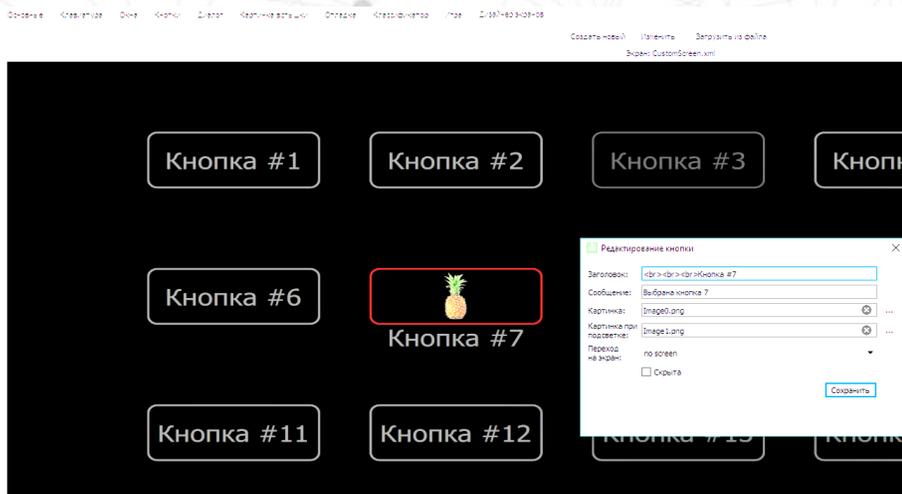
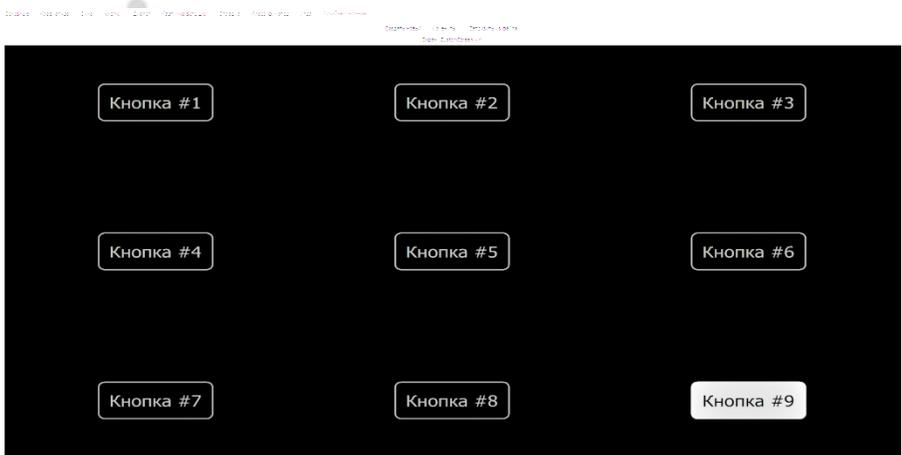
Дизайнер экранов позволяет создавать индивидуальные экраны с пользовательскими настройками:

- размер кнопки,
- количество кнопок,
- текст в кнопке (разных цветов),
- картинка или фото в кнопке,
- действие по выбору кнопки (переход на экран, отправка заданного сообщения) и другие.

ВАЖНО: Для работы с дизайнером экранов необходимы навыки работы с компьютером на уровне продвинутого пользователя.

Дизайн экранов по желаниям пользователя можно заказать в компании НейроЧат.

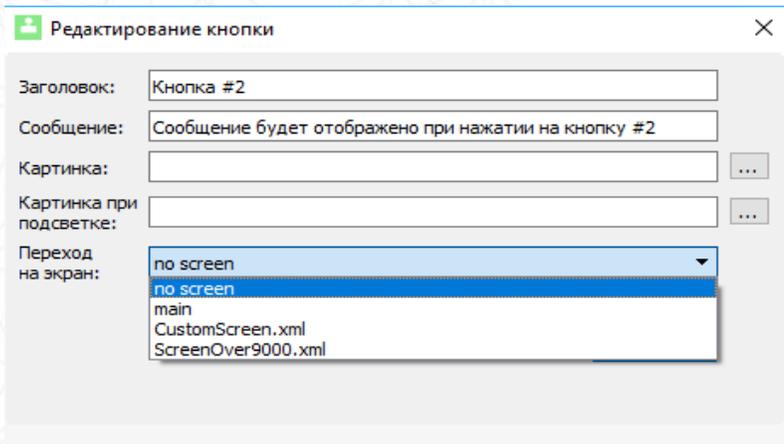
Особенности создания экранов



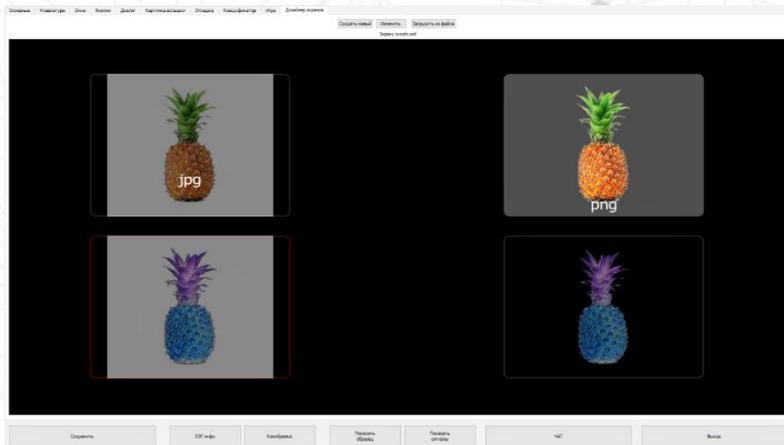
Особенности при создании экранов с небольшим количеством ячеек

- При создании экранов 3 x 3 и менее (9 и менее ячеек) необходимо поставить галочку (чекбокс) в поле «Одиночные подсветки».
- После установки настроек нажмите кнопку «Сохранить».

Дизайнер экранов



- При разработке пользовательских экранов необходимо в обязательном порядке предусмотреть кнопку выхода на главный экран и продумать логику переходов для предотвращения тупиков и «мертвых циклов».



- Для изображений в пользовательских экранах необходимо выбирать формат PNG. Он поддерживает прозрачность, требуемую для программы Neurochat.