

insideONE la tablette tactile braille



Manuel d'utilisation

- . Description.
- . Prise en main de la tablette insideONE.
- . Lexique de la gestuelle de la tablette insideONE.
- . Utilisation des claviers.
- . Scénarios d'utilisation de Home.



1. Prise en main de la tablette insideONE.	01
1.1 Démarrage.	01
1.1.1 Contenu du carton.	01
1.1.2 Qu'est-ce que insideONE ?	02
1.1.3 Qu'est-ce que insideONE peut faire ?	03
1.1.4 Présentation physique de insideONE.	03
1.1.4.1 Face avant.	03
1.1.4.2 Face arrière.	03
1.1.4.3 Côté droit.	03
1.1.4.4 Côté gauche.	03
1.1.4.5 Face de dessous.	04
1.1.4.6 Face de dessus.	04
1.2 Entretien de l'insideONE.	06
2. Lexique de la gestuelle de la tablette insideONE.	07
2.1 Pré-requis à l'utilisation du tactile.	07
2.2 Gestuelles.	07
2.2.1 Les différentes zones de la tablette.	07
2.2.2 Les différents gestes sur la tablette.	08
2.2.3 Les deux univers de la tablette.	08
2.3 Zones.	09
2.3.1 Zone Bouton, Bt .	09
2.3.2 Zone Slider Gauche, Sg .	09
2.3.3 Zone Slider Bas, Sb .	10
2.3.4 Zone Slider Droit, Sd .	11
2.3.5 Zone Écran, Écran .	12
3. Utilisation des claviers.	14
3.1 Activer le clavier braille.	14
3.2 Choisir un clavier.	15
3.2.1 Choisir un clavier braille dans Windows .	15
3.2.2 Choisir un clavier braille dans Home .	16
3.3 Raccourcis braille.	18
4. Démarrage, mise en veille et extinction de l'insideONE.	19
4.1 Démarrage de l'insideONE.	19
4.2 Eteindre l'insideONE.	19
4.2.1 Dans Windows.	19
4.2.2 Dans Home.	19
4.2.3 Forcer l'extinction.	19

4.3	Mise en veille et sortie de veille de l'insideONE.	19
4.3.1	Différences entre la mise en veille et la mise en veille prolongée.	19
4.3.2	Mise en veille et sortie de veille.	19
4.3.3	Mise en veille prolongée et sortie de veille.	19
5.	La barre de transcription alphanumérique (BTA).	20
5.1	Le code couleur.	20
5.2	La dénomination des objets et des préfixes.	20
5.3	Les espaces vides et la ponctuation.	21
5.4	Les suffixes.	22
5.5	Affichage du texte.	22
6.	Scénarios d'utilisation de Home.	23
6.1	Règles de présentation des objets.	23
6.1.1	Pour le braille.	23
6.1.1.1	Objet parent et objets enfants.	23
6.1.1.2	Préfixes et suffixes dans les menus.	23
6.1.1.2.1	Préfixes.	23
6.1.1.2.2	Suffixes.	23
6.1.1.2.3	Déplacement de la sélection et de la lecture braille.	24
6.2	L'application Note.	24
6.2.1	Menu d'ouverture.	24
6.2.1.1	Créer un fichier dans l'application Note.	24
6.2.1.2	Ouvrir un fichier.	26
6.2.1.3	Supprimer un fichier.	27
6.2.1.4	Ouvrir un fichier depuis la clé USB.	29
6.2.2	Le Menu RUN.	30
6.2.2.1	Ranger un nouveau fichier.	30
6.2.2.2	Fermer un fichier.	32
6.2.2.3	Envoyer / Imprimer.	34
6.2.2.4	Envoyer / mail.	35
6.2.2.5	Envoyer / USB.	36
6.2.2.6	Polices.	37
6.2.2.7	Dupliquer.	39
6.2.3	Le Menu POP.	41
6.2.3.1	Annuler la dernière action.	41
6.2.3.2	Sélectionner.	42
6.2.3.3	Dupliquer.	44
6.2.3.4	Polices.	46
7.	Windows.	47
7.1	NVDA.	47
7.2	Bureau Windows.	47
7.2.1	On-Off.	47
7.2.2	Applications.	47
7.2.3	Administrator.	47
7.2.4	NVDA.	47
8.	Assistance.	47
8.1	Prise en main à distance.	47
8.1.1	Utilisation.	47
8.1.2	Avertissement.	48

1. Prise en main de la tablette insideONE.

1.1 Démarrage.

1.1.1 Contenu du carton.

- . Déballez précautionneusement **insideONE**.
- . Conservez l'emballage d'origine, il sera nécessaire en cas de transport.

Le carton contient :

- . La tablette **insideONE**.
- . Un adaptateur secteur Micro USB 5.25V 3A. Pour le branchement, les aspérités doivent être positionnées vers le haut.



Packaging renforcé avec fourreau.



Boîte de l'adaptateur secteur et les prises internationales.

Tablette insideONE calée dans sa mousse.

1.1.2 Qu'est-ce que insideONE ?

. **insideONE** est un appareil hybride qui intègre différents composants.

. On y trouve un ordinateur tablette PC (avec une carte mère, un processeur puissant adapté pour gérer correctement une mise en veille rapide et optimiser la consommation d'énergie, de la mémoire Ram, un disque dur, une carte son, du wifi, du Bluetooth, une batterie, 2 caméras, un écran, des haut-parleurs et différentes connectiques), ainsi qu'un afficheur braille de haute qualité de 32 caractères.

. Le tout est intégré dans un châssis auquel nous avons ajouté une matrice tactile spécifique permettant d'agir sur l'écran mais aussi dans des zones extérieures à l'écran. Au-dessus de cette matrice se trouve un verre très résistant, au travers duquel on voit l'écran. Ce verre est creusé de façon à faire apparaître les touches d'un clavier braille, mais aussi d'autres zones d'interaction.

. Pour contrôler **insideONE** il est donc possible d'utiliser le clavier braille, mais aussi de faire des gestes sur l'écran comme on le fait sur un smartphone. Et comme nous désirons que des personnes voyantes non initiées au Braille puissent utiliser **insideONE**, en interaction avec l'utilisateur déficient visuel, nous proposons aussi un clavier de saisie classique pour les voyants. Ces claviers sont en fait des logiciels qui apparaissent à l'écran, mais avec un marquage physique pour le clavier braille. Il est possible de passer instantanément du clavier braille au clavier classique, ou de faire disparaître les claviers. Dans ce cas, l'intégralité du verre peut être utilisée pour la gestuelle.

1.1.3 Qu'est-ce que insideONE peut faire ?

. **insideONE** est à la fois un ordinateur, un terminal informatique, et un bloc-notes si vous avez choisi de travailler avec **Home**, notre écosystème.

insideONE, un ordinateur.

. L'OS utilisé est Windows 10. Pour travailler dans cet environnement, nous installons par défaut le lecteur d'écran NVDA qui se lance, automatiquement au démarrage.

. Vous pouvez donc utiliser toute la puissance de Windows, et installer les logiciels de votre choix.

. Vous êtes libre d'installer n'importe quel logiciel.

insideONE, un bloc-notes.

. Si vous avez acquis **Home**, celui-ci se lancera automatiquement.

. Plusieurs utilisations sont possibles.

. **Home** est un écosystème qui se suffit à lui-même. Il n'est pas nécessaire de travailler dans Windows, vous pouvez rester dans **Home** et son interface adaptée pour travailler. Ce mode de travail correspond assez bien pour un usage scolaire, ou pour un utilisateur peu expérimenté.

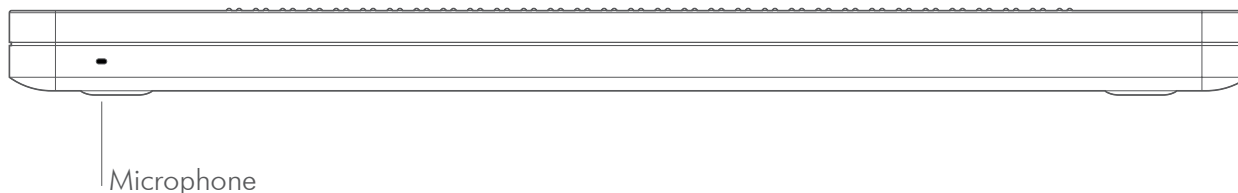
. Mais vous pouvez aussi travailler dans **Home** et avoir un plein accès à Windows et toute sa puissance.

1.1.4 Présentation physique de insideONE.

- . Poser **insideONE** sur une surface plane.
- . Sur le dessus vous verrez le clavier braille et l'afficheur braille. L'afficheur braille doit être positionné vers vous.

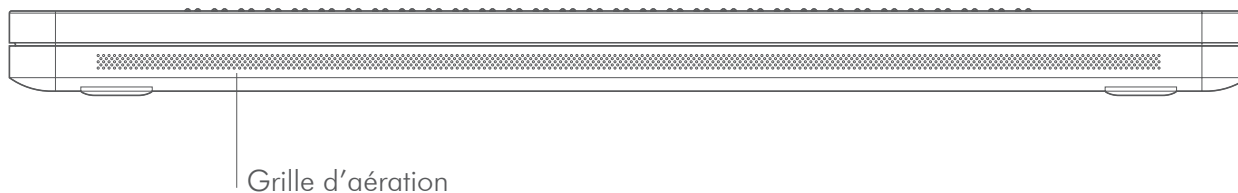
1.1.4.1 Face avant.

- . A gauche se trouve le microphone incorporé.



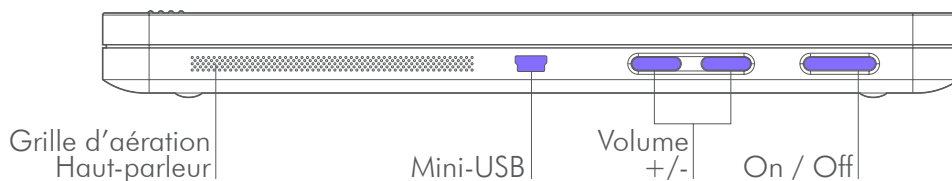
1.1.4.2 Face arrière.

- . Une grille d'aération court le long de la partie inférieure.



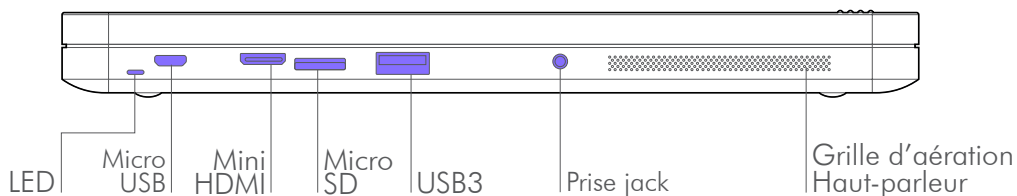
1.1.4.3 Côté droit.

- . De bas en haut se trouvent une grille pour le haut-parleur et l'aération, puis vers le milieu, un port mini-USB, puis le bouton volume -, pour diminuer le volume, puis le bouton volume +, pour augmenter le volume, puis le bouton On-Off.



1.1.4.4 Côté gauche.

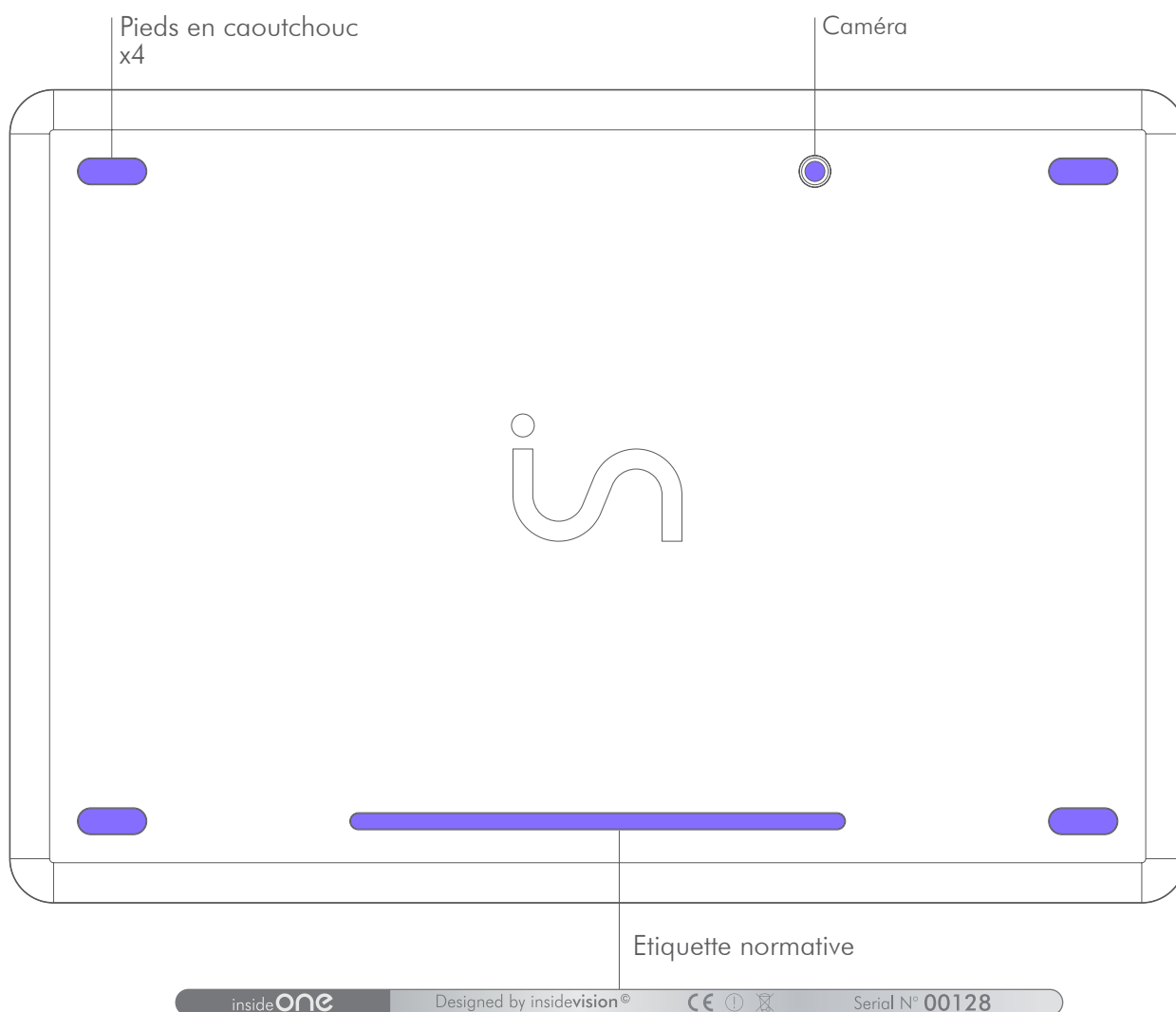
- . De bas en haut se trouvent une grille pour le haut-parleur et l'aération, puis une prise jack 3.5mm pour brancher un casque ou micro-casque, puis un port USB 3, puis une fente pour carte microSD (pour l'insérer, tenez la carte microSD en orientant les contacts vers le bas, et la flèche vers la fente, appuyez délicatement jusqu'au déclic de mise en place. Pour ôter la carte, appuyez dessus puis relâchez la, elle s'éjectera), puis un port mini HDMI pour connecter un écran, puis un port micro USB type B servant à recharger **insideONE**, puis une LED indiquant l'état de charge de la batterie. Le rouge pour le chargement, le vert une fois chargé.



1.1.4.5 Face de dessous.

. Si vous retournez **insideONE**, vous trouverez vers le bas, et le haut aux extrémités des pieds en caoutchouc servant à assurer la stabilité d'**insideONE**. En bas, entre les 2 pieds se trouve une étiquette indiquant le numéro de série, et les indications électriques ainsi que les normes auxquelles répond **insideONE**.

. En haut, à 5 cm gauche du pied droit se trouve la caméra arrière. Dans le sens normal d'utilisation, elle se retrouve donc à 9 cm du bord supérieur gauche.



1.1.4.6 Face de dessus.

. En partant du bas vous trouvez l'afficheur braille de 32 caractères.

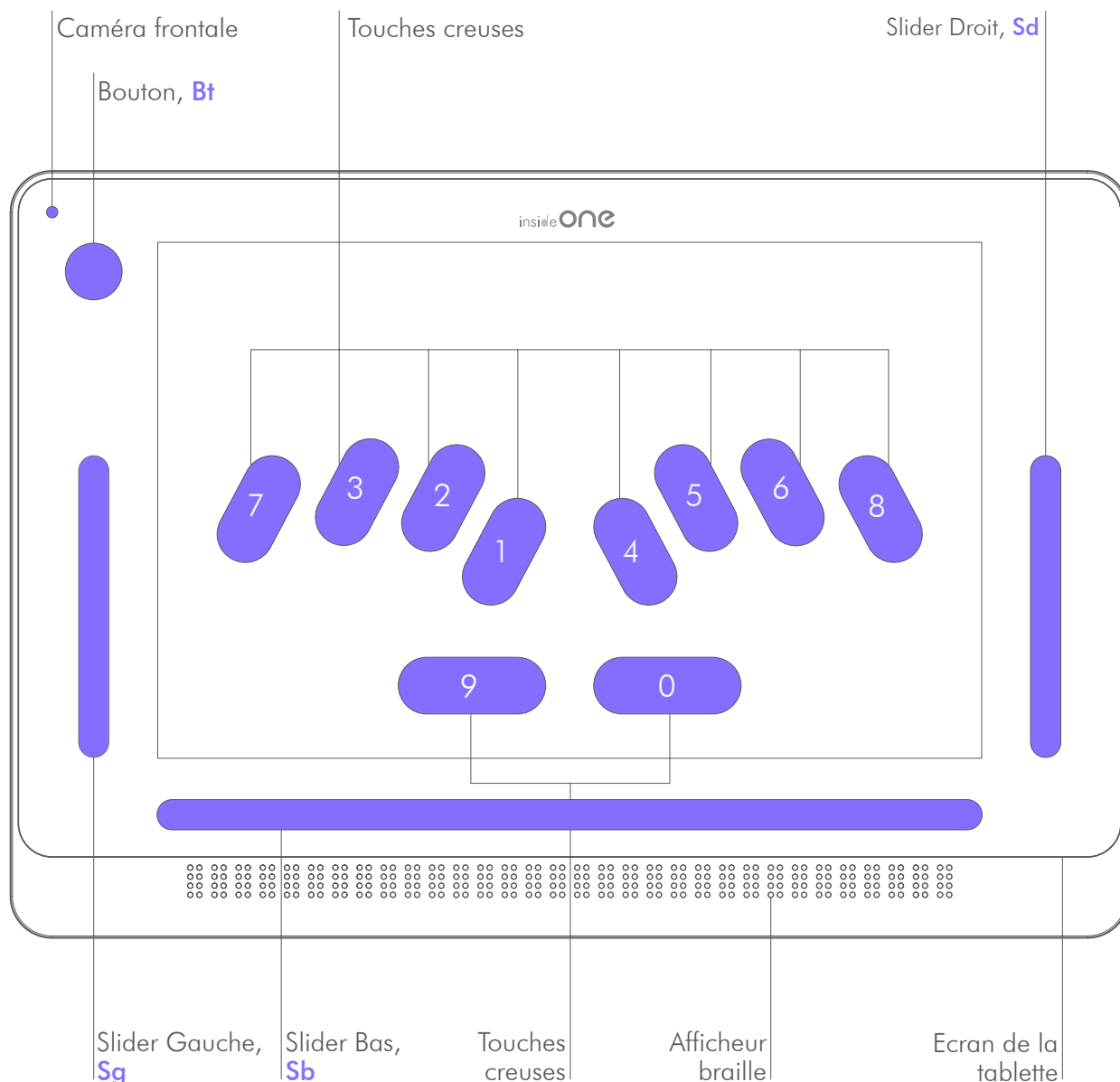
. En montant vos mains arrivent sur le verre de la tablette. Le verre est creusé par endroits pour matérialiser le clavier braille et des zones de fonctions spécifiques.

. Sous le verre à 2 cm du bord haut, à 4 cm des bords gauche et droit, et à 4.5 cm du bord bas se trouve l'écran de la tablette. Les voyants pourront donc avoir une vue sur ce que fait l'utilisateur, toutefois il est possible de désactiver l'écran pour économiser de la batterie et travailler en toute discrétion.

. Au-dessus de l'afficheur braille se trouve une rainure horizontale de 8 mm de hauteur sur une largeur légèrement supérieure à celle de l'afficheur braille. Cette rainure horizontale sera nommée Slider bas.

. En montant en ayant les mains vers le centre vous rencontrerez 2 touches horizontales, continuez à monter, vos doigts vont se caler dans d'autres touches longues.

. Si vous positionnez vos doigts correctement, vous devriez pour la main gauche avoir l'index sur la touche 1 du clavier braille, le majeur sur la touche 2, l'annulaire sur la touche 3, l'auriculaire sur la touche 7. Pour la main droite vous aurez sous l'index la touche 4, sous le majeur la touche 5, sous l'annulaire la touche 6, sous l'auriculaire la touche 8. Si vous placez vos pouces sur les touches horizontales que vous venez de voir, alors vous aurez le pouce gauche sur la touche 9, et le pouce droit sur la touche 0.



. A la même hauteur, sur la droite se trouve une rainure verticale large de 8 mm et haute de 8 cm appelée Slider Droit.

. A gauche se trouve une rainure identique appelée Slider Gauche.

. En remontant au-dessus du Slider Gauche, se trouve le Bouton Bt (rond creusé de 1,5 cm de diamètre).

. La caméra frontale se trouve dans l'angle supérieur gauche.

1.2 Entretien de la tablette insideONE.

. Pour nettoyer l'**insideONE**, que ce soit pour l'afficheur braille, la vitre ou la coque, débranchez tous les câbles et éteignez l'appareil. Utilisez un chiffon doux, sec et non pelucheux. Évitez les infiltrations d'humidité dans les ouvertures de l'appareil.

. N'utilisez pas de produit lave-vitre, de détergent domestique, d'air comprimé, d'aérosol, de solvant, d'ammoniac ou de produit abrasif ou contenant du peroxyde d'hydrogène pour nettoyer votre **insideONE**.

. L'**insideONE** est protégé par un revêtement oléophobe. Passez un chiffon doux et non pelucheux sur l'écran de l'**insideONE** pour retirer le sébum laissé par vos mains. Les propriétés oléophobes de ce revêtement diminuent avec le temps et une utilisation normale.

. Évitez de frotter l'écran avec une matière abrasive afin de ne pas altérer davantage ses propriétés oléophobes et de ne pas le rayer.

. **Utilisez uniquement** un chiffon doux non pelucheux. Les chiffons, les serviettes, les serviettes en papier ou tout élément abrasif similaire peuvent endommager l'appareil.

. **Débranchez insideONE** de toute source d'alimentation externe. Déconnectez également tout appareil et câble du produit.

. **Évitez** de mettre le produit en contact avec des substances liquides.

. **Évitez** les infiltrations d'humidité dans les ouvertures de l'appareil.

. **N'utilisez pas** d'aérosol, ni de solvant ou de produit abrasif.

. **Ne vaporisez pas** de nettoyant directement sur le produit.

. Si du liquide s'infiltré dans l'**insideONE**, contactez immédiatement votre distributeur. Les dommages causés par un liquide ne sont pas couverts par la garantie ni par les contrats de maintenance.

2. Lexique de la gestuelle de la tablette insideONE

2.1 Pré-requis à l'utilisation du tactile.

. **InsideONE** est une tablette tactile. La matrice tactile est chargée d'analyser les gestes, les appuis que vous faites, et le nombre de contacts présents au moment où vous faites un geste.

. Vous devez donc faire attention lorsque vous faites un geste, à ne pas avoir un autre doigt au contact du verre de l'**insideONE**, sinon le geste ne sera pas analysé correctement.

. Par exemple, si vous êtes sur le bureau de Windows, et que vous voulez vous déplacer sur l'icône située à gauche, vous devez au niveau de l'écran glisser un doigt vers la gauche.

. Ceci fonctionne très bien, excepté si en plus du doigt qui fait le geste, un autre doigt est au contact du verre, par exemple au-dessus de l'affichage braille. Dans ce cas il n'y aura pas de mouvement vers la gauche.

. Pourquoi est-ce que ça ne fonctionne pas dans cet exemple ?

. Dans cet exemple pour faire le déplacement vers l'icône de gauche, la matrice tactile ne doit voir qu'un seul doigt qui va vers la gauche, or ici elle voit deux doigts, donc elle ne peut pas effectuer la fonction de déplacement vers la gauche.

. En conclusion, il s'agit là d'une contrainte de la technologie tactile commune à tous les appareils tactiles existants.

. Vous devez donc faire attention à l'endroit où se situent vos doigts, de façon à n'avoir au contact du verre que les doigts qui doivent effectuer une fonction ou une saisie de texte.

. Pour rappel la vitre débute juste au-dessus de l'affichage braille et occupe le reste de la face supérieure de l'**insideONE**.

2.2 Gestuelles.

Les gestuelles de la tablette **insideONE** s'appliquent sur toutes les zones de façon identique sur **Home** et **NVDA**.

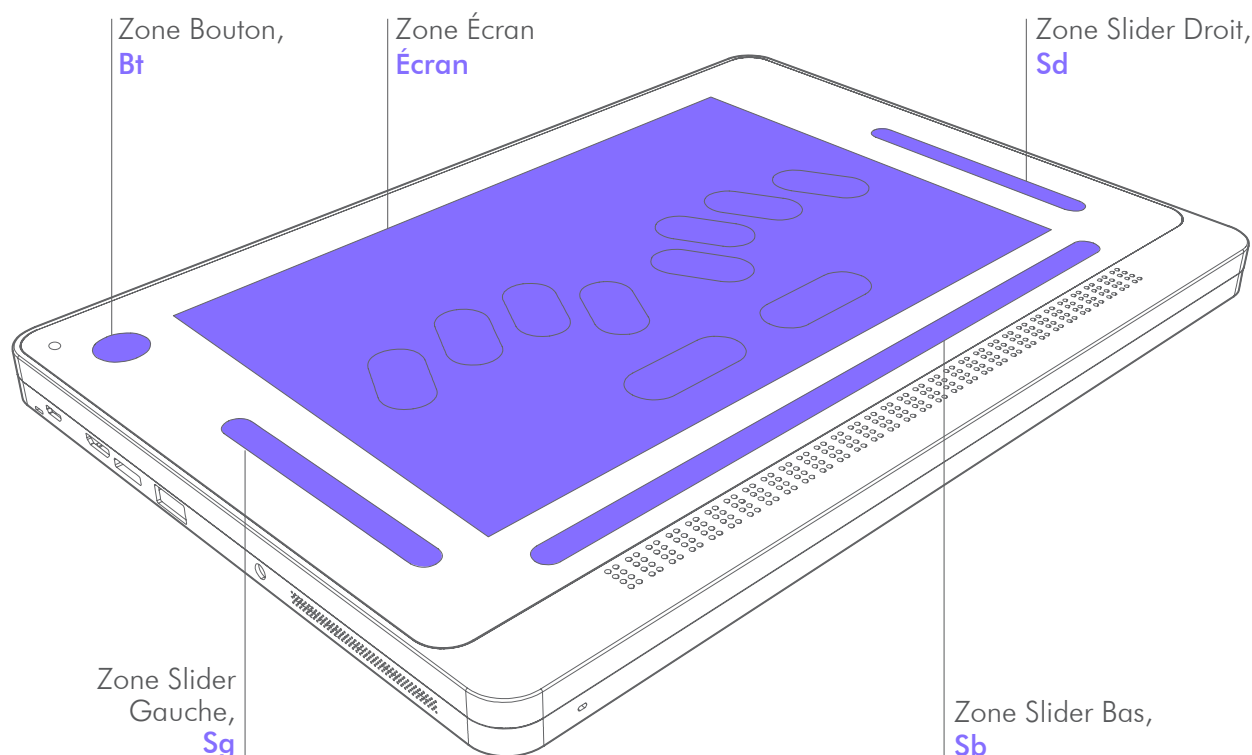
2.2.1 Les différentes zones de la tablette.

. Des gestes peuvent être faits à différents endroits sur la tablette.

. Au niveau de l'écran :

. Si le clavier braille n'est pas actif, vous pourrez faire les gestes sur l'ensemble de l'écran.

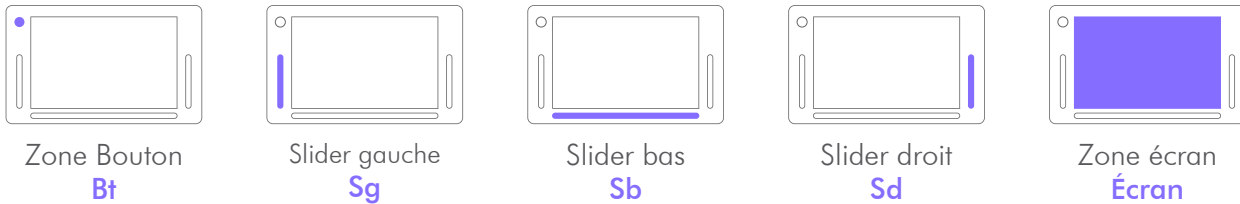
Si le clavier braille est activé, vous ne pouvez faire aucun geste sur l'écran, seule la saisie de texte est active, les gestes doivent être faits dans le slider bas et le slider droit.



. Si le clavier voyant est levé, les gestes voyants sont activés, il est donc possible de cliquer sur l'écran comme sur une tablette ordinaire. Attention, ce mode d'utilisation n'est pas adapté aux non-voyants.

. Le pourtour de l'écran avec le Bouton (Bt) et les trois Sliders (gauche, bas et droit) sera principalement utilisé par les déficients visuels.

Par convention, dans les tableaux qui représenteront les actions, les différentes zones seront illustrées et nommées de manière abrégée :



2.2.2 Les différents gestes sur la tablette.

Le Tap		<ul style="list-style-type: none"> . 1 tap est un contact simple rapide à un doigt sur l'écran. . 2 taps sont deux contacts rapides de suite à un doigt sur l'écran. . 3 taps sont trois contacts rapides de suite à un doigt sur l'écran. . Les taps peuvent se faire à un, deux ou trois doigts.
Le Glissé		<ul style="list-style-type: none"> . Le glissé est un balayage rapide du doigt vers le haut, le bas, la gauche ou la droite. Il peut se faire à un, deux ou trois doigts. . Pour les sliders verticaux Gauche et Droit, les glissés verticaux à 1 doigt se font dans la rainure (sur une distance minimum de 1,5cm). . Pour le slider horizontal Slider Bas, les glissés horizontaux se font avec les doigts dans la rainure. Pour tous les sliders, si le geste est perpendiculaire au slider, il faut faire un geste traversant (attention, le geste ne doit pas ni débiter, ni finir dans la zone écran).

. **Pour exemple**, si vous devez faire 2 doigts glissés vers le bas en Slider bas **Sb**, vous devrez positionner 2 doigts juste au-dessus du Slider bas **Sb**, les mettre au contact de la vitre, et les faire descendre en traversant le Slider bas **Sb**, et une fois dépassé la rainure, vous pourrez ôter vos doigts.

2.2.3 Les deux univers de la tablette.

. L'utilisateur pourra évoluer au sein de la tablette au travers de l'univers **NVDA** et **HOME** (univers propre à **insideONE**). Les logos respectifs seront utilisés et mentionnés dans les tableaux des actions possibles à faire sur la tablette.

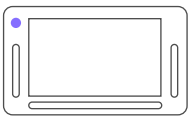








2.3 Zones.

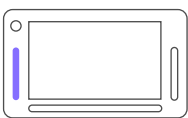





. Les gestuelles de la tablette insideONE sont identiques pour **Home** et **NVDA**.

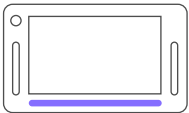



































Remarque : Pour faire les gestes dans les sliders et le bouton, le geste ne doit ni débuter, ni finir dans la zone écran.

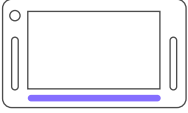


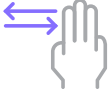











2.3.1 Zone Bouton, **Bt**.

Bouton (Bt)		Home 	NVDA 
Gestes	Description du geste	Actions du geste	
	1 doigt glissé à droite	Bascule vers une autre application Windows ouverte (équivalent de Alt + Echap) si au moins une application Windows est ouverte.	
	1 doigt glissé à gauche	Bascule vers une autre application Windows ouverte (équivalent de Alt + Shift + Echap) si au moins une application Windows est ouverte.	
	2 taps à 1 doigt	De Home, vous basculez sur le bureau Windows. De Windows, vous basculez à Home.	
	1 doigt maintenu 5 secondes	Extinction/Allumage de l'écran. Remarque : ceci n'éteint pas la tablette.	














2.3.2 Zone Slider gauche, **Sg**.




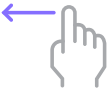







Slider gauche (Sg)		Home 	NVDA 
Gestes	Description du geste	Actions du geste	
	1 doigt glissé vers le haut	Monte les claviers braille 8, puis 6 points.	
	1 doigt glissé vers le bas	Descend les claviers.	
	1 doigt maintenu pendant 5 secondes	Monte le clavier voyant.	

Slider bas (Sb)		Home 	NVDA 	
Gestes	Description du geste	Actions dans le MENU		Actions dans le TEXTE
	1 doigt glissé à droite	Déplace l'affichage braille aux 32 caractères suivants.		
	1 doigt glissé à gauche	Déplace l'affichage braille aux 32 caractères précédents.		
	2 doigts glissés à droite		Va à l'objet suivant de type différent.	 Déplace le curseur au mot suivant.
			Tabulation.	
	2 doigts glissés à gauche		Va à l'objet précédent de type différent.	 Déplace le curseur au mot précédent.
			(Shift + Tabulation).	
	2 doigts glissés à droite puis à gauche		Sort du menu et ramène dans l'application.	 Désélectionne du texte sélectionné.
			Echappement	
	2 doigts glissés à gauche puis à droite		Sort du menu et ramène dans l'application.	 Désélectionne du texte sélectionné.
			Echappement	
	2 doigts glissés vers le bas			Lecture vocale à partir du curseur.
	2 doigts glissés vers le haut	Lecture vocale de l'objet courant.		Lecture vocale du mot courant.
	3 doigts glissés à droite		Va au dernier objet de même niveau.	 Déplace le curseur à la fin du paragraphe.
			Touche (FIN).	
	3 doigts glissés à gauche		Va au premier objet de même niveau.	 Déplace le curseur au début du paragraphe.
			Touche (ORIGINE).	
	3 doigts glissés vers le bas			Déplace le curseur à la fin du document.
	3 doigts glissés vers le haut			Déplace le curseur au début du document.
	3 doigts glissés à droite puis à gauche		Annule la dernière action.	
			(Contrôle Z)	

Slider bas (Sb)		Home 	NVDA 	
Gestes	Description du geste	Actions dans le MENU		Actions dans le TEXTE
	3 doigts glissés à gauche puis à droite		Refait la dernière action.	
			(Contrôle Y)	
	2 taps à un doigt	Equivalent au curseur routine.		
		Valide l'objet pointé en braille.		Déplace le curseur.
	3 taps à un doigt			Sélectionne le mot pointé en braille. (Non disponible dans NVDA pour le moment).
	1 tap à deux doigts	Arrêt de la parole.		
	2 doigts maintenus 2 secondes		Appel du Menu POP.	
			Touche (Menu contextuel).	
	2 taps à deux doigts		Appel du Menu RUN.	
			Touche (Alt).	

2.3.4 Zone Slider droit, Sd.

Slider droit (Sd)		Home 	NVDA 	
Gestes	Description du geste	Actions dans le MENU		Actions dans le TEXTE
	1 doigt glissé vers le haut			 Monte le curseur d'une ligne.
			Flèche (haut).	
	1 doigt glissé vers le bas			 Descend le curseur d'une ligne.
			Flèche (bas).	
	1 doigt glissé vers la droite		Va à l'objet suivant de même type.	 Déplace le curseur au caractère suivant (flèche droite).
			Flèche (droite).	

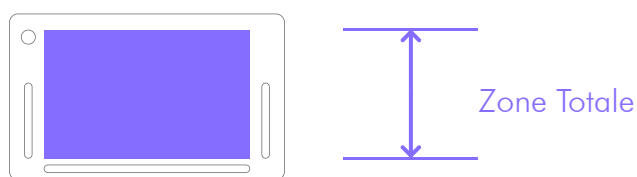
Slider droit (Sd)		Home 	NVDA 	
Gestes	Description du geste	Actions dans le MENU		Actions dans le TEXTE
	1 doigt glissé vers la gauche	 	Va à l'objet précédent de même type. Flèche (gauche).	 Déplace le curseur au caractère précédent (flèche gauche).
	2 taps à 1 doigt	 	Valide l'objet sélectionné. Touche (Entrée).	
	1 doigt maintenu 5 secondes	Active / Désactive la synthèse vocale.		

2.3.5 Zone Ecran, Écran.

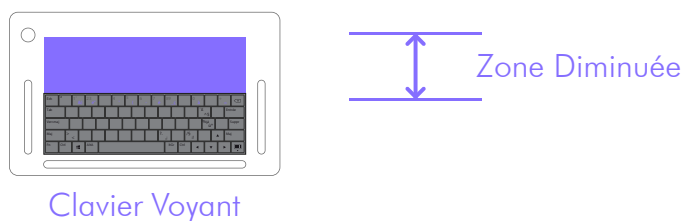
. De base, c'est la gestuelle décrite dans le tableau ci-dessous qui est utilisée dans la zone écran. Il est toutefois possible d'utiliser la gestuelle ordinaire de Windows, cela permet aux voyants d'utiliser normalement la tablette, sauf dans **Home**. Pour accéder à la gestuelle Windows, il faut monter le clavier voyant (maintenir un doigt dans le slider de gauche pendant 5 secondes). Une fois le clavier voyant monté, la gestuelle Windows fonctionne. Vous pouvez faire disparaître le clavier voyant en cliquant sur la croix en haut à droite du clavier, vous aurez alors la gestuelle Windows sur tout l'écran.

Remarque : Pour utiliser **Home**, vous devez forcément utiliser la gestuelle de base. Pour retrouver la gestuelle de base, il faut soit baisser le clavier voyant (descendre un doigt dans le slider de gauche), soit monter un clavier braille (monter un doigt dans le slider de gauche). A partir de ce moment vous pourrez activer le clavier braille en posant les doigts sur les points **123 456**.

































. La zone **ÉCRAN** est totale dans le cas où les claviers n'apparaissent pas :



. La zone **ÉCRAN** est diminuée dans le cas où le Clavier Voyant apparaît :



. Si un clavier braille est actif et visible à l'écran, alors il n'est pas possible de faire de geste sur l'écran. Les gestes doivent être faits dans le **Sb** et le **Sd**.

Zone écran		Home 	NVDA 	
Gestes	Description du geste	Actions dans le MENU		Actions dans le TEXTE
	1 doigt glissé à droite	Flèche Droite.		Flèche Droite.
	1 doigt glissé à gauche	Flèche Gauche.		Flèche Gauche.
	1 doigt glissé vers le haut	Flèche Haut.		Flèche Haut.
	1 doigt glissé vers le bas	Flèche Bas.		Flèche Bas.
	2 doigts glissés à droite		Va à l'objet suivant de type différent.	 Déplace le curseur au mot suivant.
			Tabulation.	
	2 doigts glissés à gauche		Va à l'objet précédent de type différent.	 Déplace le curseur au mot précédent.
			Shift + Tabulation.	
	2 doigts glissés à droite puis à gauche		Sort du menu et ramène dans l'application.	 Désélectionne du texte sélectionné.
			Echappement.	
	2 doigts glissés à gauche puis à droite		Sort du menu et ramène dans l'application.	 Désélectionne du texte sélectionné.
			Echappement.	
	2 doigts glissés vers le haut	Lecture vocale de l'objet courant.		Lecture vocale du mot courant.
	2 doigts glissés vers le bas			Lecture vocale à partir du curseur.
	3 doigts glissés à droite		Fin.	 Déplace le curseur à la fin du paragraphe.
			Fin.	
	3 doigts glissés à gauche		Origine.	 Déplace le curseur au début du paragraphe.
			Origine.	
	3 doigts glissés vers le haut	Ctrl + Origine.		Déplace le curseur au début du document.

Zone écran		Home 	NVDA 
Gestes	Description du geste	Actions dans le MENU / TEXTE	
	3 doigts glissés vers le bas	Ctrl + Fin. Déplace le curseur à la fin du document.	
	3 doigts glissés à droite puis à gauche	Ctrl + Z Annule la dernière action.	
	3 doigts glissés à gauche puis à droite	Ctrl + Y Refait la dernière action.	
	2 taps à un doigt	Valide l'objet sélectionné.	Sélectionne le mot courant.
	1 tap à deux doigts	Arrêt de la parole.	
	2 doigts maintenus 2 secondes	Menu contextuel.	
	2 taps à deux doigts	Menu équivalent à Alt.	

3. Utilisation des claviers.

3.1 Activer le clavier braille.

Clavier braille : Maintenir les doigts sur les touches **123 456** pendant 1 seconde, puis relâcher. Un son indique que le clavier est actif (affiché en violet à l'écran).

Remarque : Après avoir activé le clavier, et levé vos doigts une première fois, vous pouvez commencer à saisir du texte.

- . Le clavier reste actif tant que vous ne le fermez pas par le slider de gauche. Il reste actif même lorsque vous passez du clavier **8** points au clavier **6** points et vice versa.


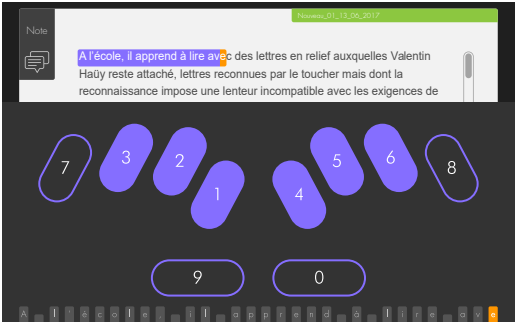

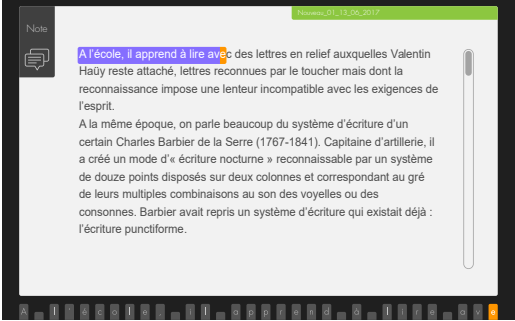
- . Aucune touche ne se déclenche si vous traversez la touche et relevez vos doigts hors du marquage de la touche.

- . Le clavier écrit lorsque vous relevez les doigts et non lorsque vous appuyez sur les touches.

- . Pour commencer à écrire, nous vous conseillons dans un premier temps, de laisser vos doigts au contact du verre, de trouver les points **1** et **4**, puis de ne laisser que les doigts correspondant au premier caractère que vous souhaitez écrire, puis d'enchaîner une saisie normale pour les autres caractères.

. Une fois que vous aurez pris l'habitude d'écrire, vous n'aurez plus à chercher le clavier, vos doigts se positionneront naturellement dans les emplacements prévus à cet effet.

Remarque : Il n'est pas possible d'activer le clavier braille si le clavier voyant est présent à l'écran ou s'il n'a pas été descendu par le slider de gauche.

Zone écran Slider gauche (Sg)		Activer / Désactiver le clavier braille	
Gestes	Description du geste	Actions	Visuel écran
	Maintenir les doigts sur les points 123 456 pendant 1 seconde sur la zone écran, puis relâcher.	<p>Activer le clavier</p> <p>. Un son indique que le clavier braille est activé (affichage en violet du clavier à l'écran), vous pouvez commencer à saisir.</p> <p>. Le clavier reste actif.</p>	
	1 doigt glissé vers le bas dans le slider de gauche (Sg).	<p>Désactiver le clavier</p> <p>. Le clavier n'apparaît plus à l'écran, il n'est donc plus actif.</p>	

3.2 Choisir un clavier.

. Au démarrage de l'**insideONE**, le clavier est en braille **8** points.

. Le changement de clavier braille a deux conséquences ; cela change la façon dont est saisi le braille, et la façon dont est affiché le braille.

. Si vous êtes en clavier **8** points, vous devez saisir en braille informatique, et vous lirez des caractères affichés avec le point **7** pour la majuscule, et les points **7** et ou **8** pour les caractères accentués et des caractères spéciaux.

. Si vous êtes en clavier **6** points, vous devez saisir en braille littéraire, et vous lirez des caractères affichés avec les préfixes de majuscule et de chiffre.

3.2.1 Choisir un clavier braille dans **Windows**.

. Dans Windows, vous pouvez changer de clavier en faisant un glissé vers le haut dans le **Sg**.

. Au changement de clavier, un message audio et braille annonce «**Braille 8 Fr**», ou «**Braille 6 Fr**». Instantanément votre afficheur retranscrira le contenu de l'écran dans le type de Braille que vous avez choisi, et votre saisie braille doit être faite dans le type de Braille choisi.

. Si vous êtes en «**Braille 6**» points, ce que vous tapez avec des préfixes ou des symboles composés sera correctement et automatiquement retranscrit en noir.

Attention, si vous basculez sur **Home** avec un type de clavier braille différent de celui que vous utilisiez dans Windows, le clavier adopté sera celui de **Home**, et lorsque vous retournerez sous Windows, vous conserverez le type clavier braille utilisé par **Home**.

3.2.2 Choisir un clavier braille dans **Home**.

. Dans Home, vous pouvez aussi passer d'un clavier braille **8** points à un clavier braille **6** points, mais cela change en même temps le type de fichier dans lequel vous travaillez.

. Ce qui entraîne qu'à chaque changement de type de clavier braille, un nouveau fichier est créé avec une extension se rapportant au type de braille utilisé.

. Les fichiers dont l'extension est **ng0** sont des fichiers en braille informatique **8** points.

. Les fichiers dont l'extension est **ng1** sont des fichiers en braille littéraire **6** points.

. Le changement de type de clavier braille ouvre un dialogue vous informant que vous allez perdre les mises en évidence de caractères ; le gras, le soulignement et l'italique.

. Vous aurez le choix entre continuer le changement de clavier, si ce choix est validé, un nouveau fichier correspondant au type de braille choisi sera créé. Si au départ vous étiez dans un fichier déjà nommé, celui-ci restera dans l'état de son dernier enregistrement. Si au départ vous étiez dans un nouveau fichier, celui-ci ne sera pas mémorisé, à moins que vous ne l'enregistriez.


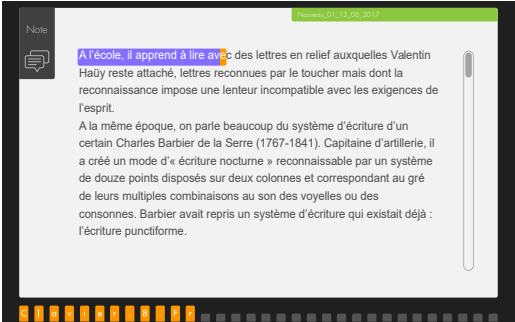
. Si vous choisissez «**Enregistrer sous**», vous complétez ce processus et retournerez dans votre document de départ. Pour changer de type de clavier, il faudra utiliser le choix «**continuer**» lors du changement de clavier.

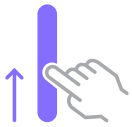
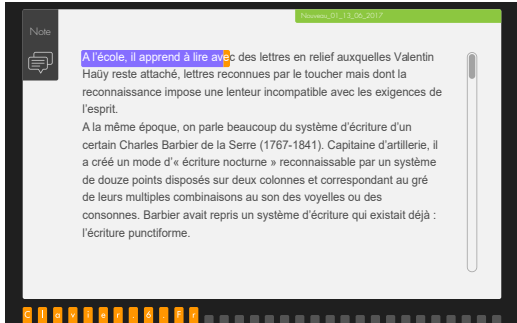

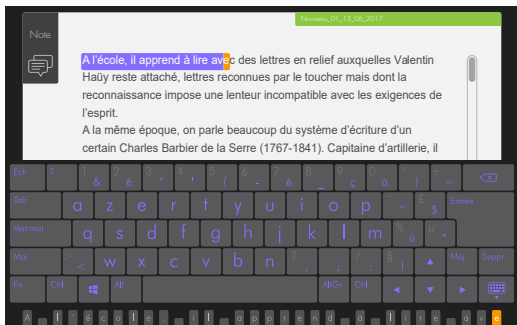
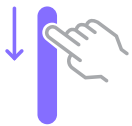
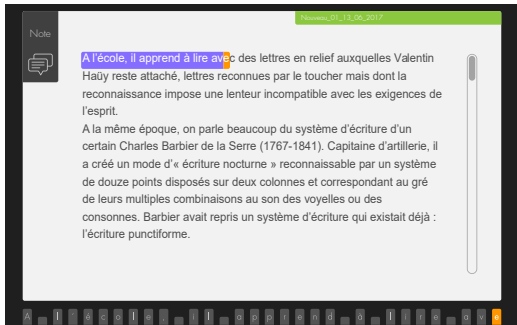
. Si vous choisissez «**Enregistrer**», vous complétez ce processus et retournerez dans votre document de départ. Pour changer de type de clavier, il faudra utiliser le choix «**continuer**» lors du changement de clavier.

. Si vous choisissez «**Annuler**», vous retournerez dans le document de départ sans changement de type de clavier.

Remarque : Il n'est pas possible d'activer le clavier braille si le clavier voyant est présent à l'écran ou s'il n'a pas été descendu par le slider de gauche, ni si vous êtes dans un menu.

Attention, le changement du type de clavier braille dans Home le change aussi dans Windows.

Slider gauche (Sg)		Choisir un clavier (6 points, 8 points, Abrégé, ...)	
Gestes	Description du geste	Actions	Visuel écran
	1 doigt glissé vers le haut dans le slider de gauche (Sg).	<ul style="list-style-type: none"> Message d'avertissement pour le clavier braille 8 points. Activer le clavier pour commencer à écrire. 	

Slider gauche (Sg)		Choisir un clavier (6 points, 8 points, Abrégé, ...)	
Gestes	Description du geste	Actions	Visuel écran
	1 doigt glissé vers le haut dans le slider de gauche (Sg).	<ul style="list-style-type: none"> Message d'avertissement pour le clavier braille 6 points. Activer le clavier pour commencer à écrire. 	
	1 doigt maintenu pendant 5 secondes dans le slider de gauche (Sg).	<ul style="list-style-type: none"> Monte le clavier voyant (AZERTY) 	
	1 doigt glissé vers le bas dans le slider de gauche (Sg).	<ul style="list-style-type: none"> Descend les claviers. 	

. Sur la Barre de Transcription Alphanumérique (BTA) apparaît pendant 5 secondes le message d'avertissement indiquant le type de clavier utilisé. En faisant une action, ce message disparaît.

. Exemples de messages non-exhaustifs.

C l a v i e r . 8 . F r

C l a v i e r . 6 . F r

C l a v i e r . A b

3.3 Raccourcis braille.

Touches des fonctions	Raccourcis braille
Alt	1 0
Ctrl	1 4 0
Shift	2 3 4 0
Verrouillage majuscule actif/inactif	7 9
Verrouillage numérique actif/inactif	8 0
Echappement	1 5 0
Tabulation	2 3 4 5 0
Tabulation arrière	2 3 4 5 9
F1	1 9
F2	1 2 9
F3	1 4 9
F4	1 4 5 9
F5	1 5 9
F6	1 2 4 9
F7	1 2 4 5 9
F8	1 2 5 9
F9	2 4 9
F10	2 4 5 9
F11	1 3 9
F12	1 2 3 9
Origine	1 2 3 0
Fin	4 5 6 0
Droite	5 9 0
Gauche	2 9 0
Haut	1 9 0
Bas	4 9 0
Entrer	9 0 ou 8
Break	1 2 0
Supprimer	1 4 5 0
Pause	1 2 3 4 9
Espace	9 ou 0
Effacement	7
Impression écran	1 2 3 4 0
Insertion actif/inactif	2 4 0
Menu contextuel	1 3 4 0
Page précédente	1 3 0
Page suivante	4 6 0
Volume muet	1 2 3 6 9 0
Volume moins	1 2 3 6 9
Volume plus	1 2 3 6 0
Touche Windows	2 4 5 6 0

4. Démarrage, mises en veille et extinction de l'insideONE.

4.1 Démarrage de l'insideONE.

. Pour allumer l'insideONE, vous devez appuyer une fois sur le bouton On-Off situé tout en haut sur le côté droit.

. La tablette démarre et va successivement lancer Windows, NVDA puis **Home**.

. Pendant ce temps vous pourrez lire en braille, «initialisation insideONE», puis «une succession de messages», puis **Home** se lance et l'insideONE est prêt à travailler, vous lirez alors «a.Appli a.Map(g) a.Réglages(g)». L'attente est matérialisée par un va-et-vient des points Braille sur l'afficheur Braille.

4.2 Eteindre l'insideONE.

4.2.1 Dans Windows.

. Vous pouvez utiliser l'icône On-Off située sur le bureau. Après avoir validé On-Off, vous aurez le choix entre Redémarrer, puis à droite vous trouverez Arrêter, et encore à droite mise en veille prolongée. Vous pouvez aussi utiliser l'extinction classique de Windows.

4.2.2 Dans Home.

. Dans tous les applications de Home, se trouve le menu Run (2 taps à 2 doigts), vous trouverez dans ce menu la commande Arrêter qui, une fois validée, arrête l'insideONE.

4.2.3 Forcer l'extinction.

. Si l'insideONE ne répond plus, vous pouvez forcer l'extinction en maintenant appuyé pendant 15 secondes le bouton On-Off situé tout en haut sur le côté droit.

. Pour redémarrer l'insideONE, il suffit d'appuyer une fois sur le bouton On-Off.

4.3 Mise en veille et sortie de veille de l'insideONE.

4.3.1 Différences entre la mise en veille et la mise en veille prolongée.

. Ces 2 options permettent «d'éteindre» et de «rallumer» la tablette plus rapidement qu'une extinction normale. En effet, lors de la mise en veille, la tablette ne s'éteint pas complètement, la mémoire vive continue quand même d'être alimentée, ceci afin de conserver le travail en cours. Lors du redémarrage, il ne sera donc pas utile de procéder au chargement du système d'exploitation, celui-ci étant déjà chargé dans la mémoire vive. En conséquence, si la batterie est épuisée, la mémoire vive n'étant plus alimentée, tout ce qu'elle contenait est perdu et le prochain démarrage sera un redémarrage «normal».

. Pour pallier ce problème, il est possible de mettre la tablette en veille prolongée. Le contenu de la mémoire vive sera alors sauvegardé sur le disque dur. Le contenu de la mémoire vive étant stocké sur un support non volatile, la tablette n'a plus besoin d'être alimentée. Par contre la mise en veille prolongée et la sortie de cette mise en veille prendront un peu plus de temps que la mise en veille simple, car il faudra copier tout le contenu de la mémoire vive sur le disque dur.

4.3.2 Mise en veille et sortie de veille.

. Lorsque l'insideONE est allumé, vous pouvez le mettre en veille, peu importe ce que vous êtes en train de faire. Il suffit d'appuyer une fois sur le bouton On-Off situé tout en haut sur le côté droit.

. Pour le sortir de veille, il vous suffit d'appuyer une fois sur le bouton On-Off, vous lirez alors « Réveil », puis vous retournerez dans l'application dans laquelle vous aviez mis en veille l'insideONE.

4.3.3 Mise en veille prolongée et sortie de veille.

. Utilisez l'icône On-Off située sur le bureau et validez «Mise en veille prolongée».

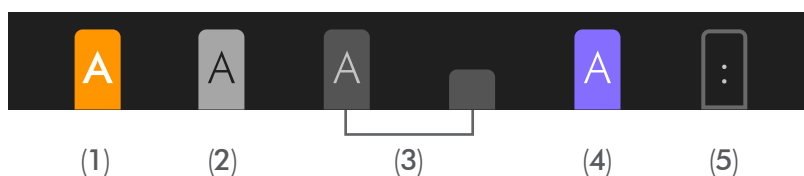
. Pour sortir de veille, il vous suffit d'appuyer une fois sur le bouton On-Off. Le même processus qu'au démarrage se déroulera. La sortie de veille prolongée est donc plus longue que la sortie de veille, mais elle est plus rapide qu'un démarrage complet et permet d'économiser de la batterie par rapport à une simple mise en veille.

5. La barre de transcription alphanumérique (bta).

- . La dernière ligne au bas de l'écran est occupée par la barre de transcription alphanumérique (bta).
- . Cet affichage est aligné avec l'afficheur braille, de façon à reproduire en noir, cellule par cellule, ce qui est affiché en braille. Ainsi sans connaître le braille, un voyant peut voir ce qui est affiché en braille.

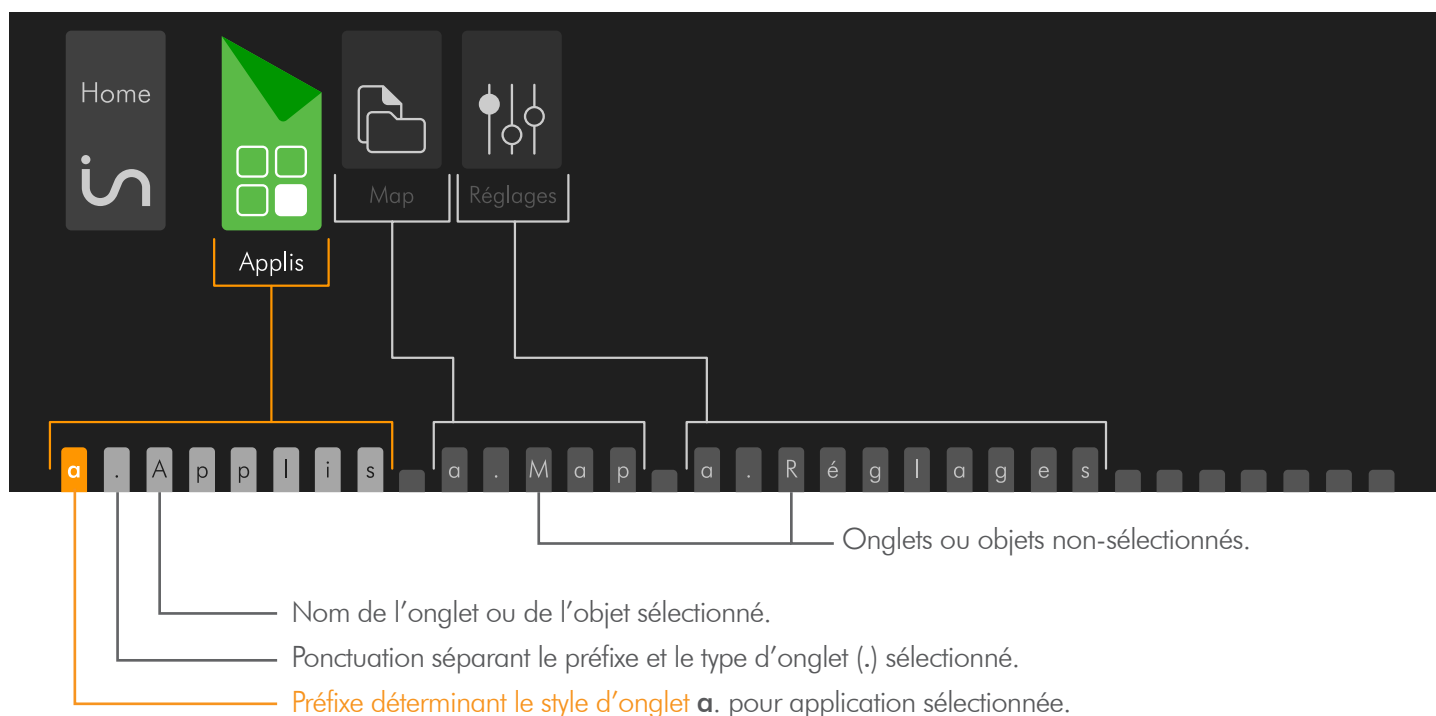
5.1 Le code couleur.

- . Les caractères qui composent la BTA ont des couleurs spécifiques.
- . Le caractère blanc sur fond orange (1) désigne la lettre sous laquelle se situe le curseur. Le caractère sombre sur fond gris clair (2) correspond à l'objet sélectionné, et le caractère gris clair sur fond gris foncé (3) représente les objets non-sélectionnés.
- . Le caractère blanc sur fond violet (4) signifie que le texte est sélectionné, et le caractère gris clair avec son liseré gris (5) désigne un code braille (préfixe ou séquence longue).



5.2 La dénomination des objets et les préfixes.

- . Les objets ont des représentations graphiques et textuelles propres. Ils sont dénommés par un préfixe, un radical et un suffixe.



a . N o t e Préfixe **a.** pour application.

d . E c o l e s Préfixe **d.** pour dossier.

f . C o u r s - f r . n g 0 Préfixe **f.** pour fichier.

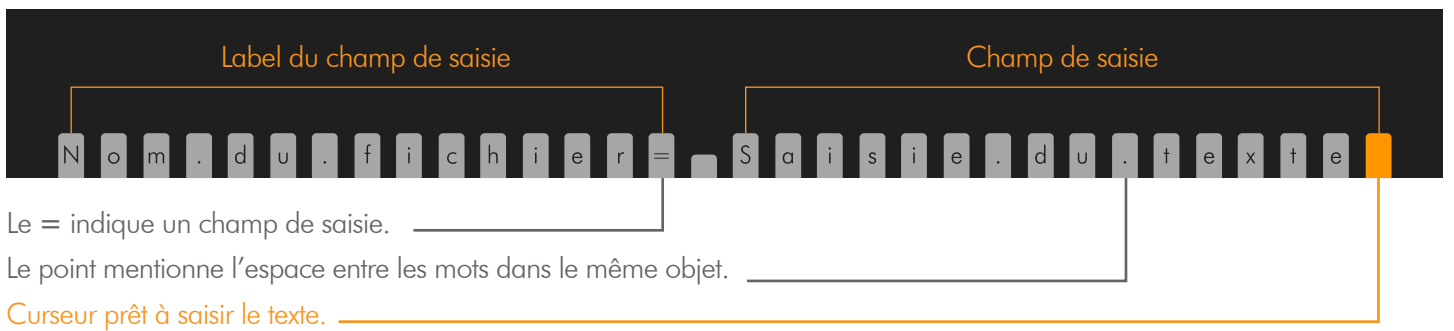
p . U s b Préfixe **p.** pour périphérique (Usb, carte SD,...).

5.3 Les espaces vides et la ponctuation.

. Les objets sont séparés par 1 ou deux espaces. Un espace sépare deux objets de même type, deux espaces séparent deux objets de type différent.

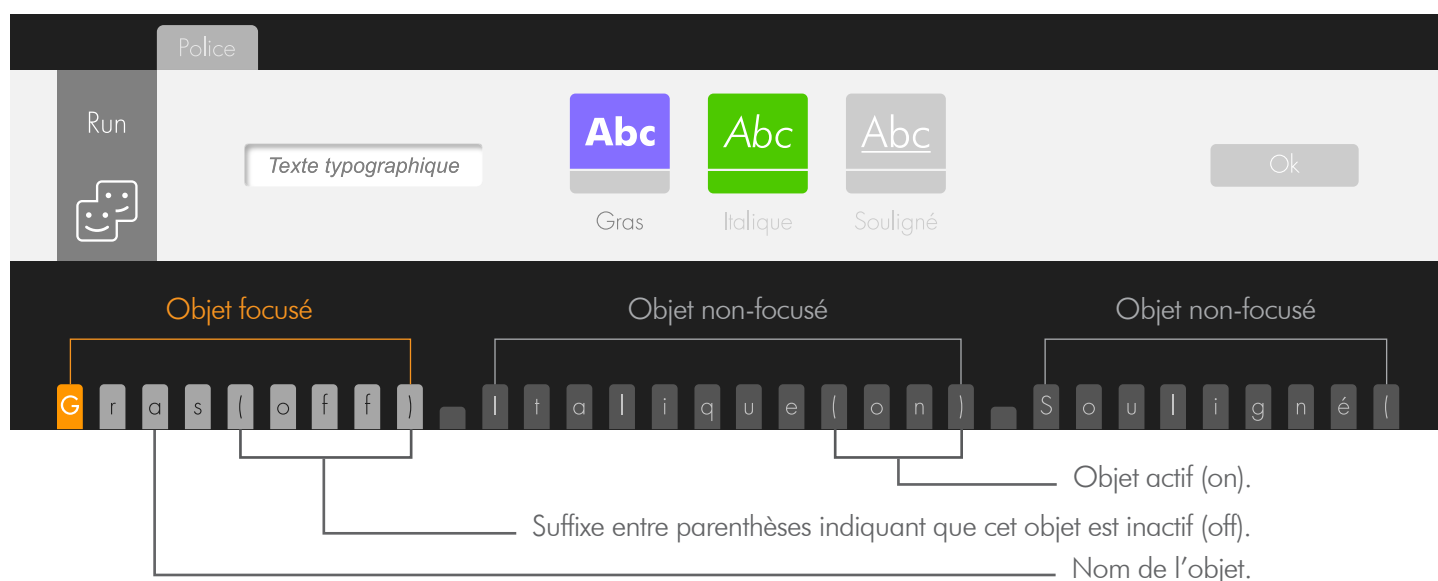
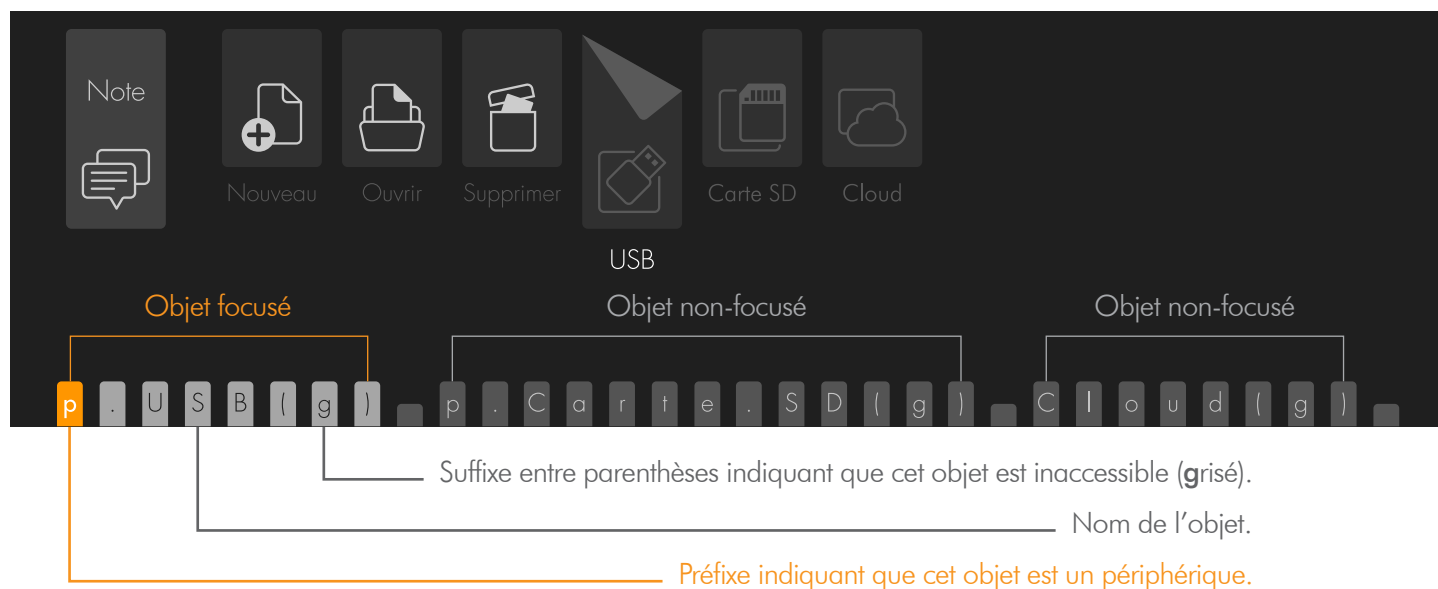


. L'objet Parent se finit toujours par «:» et il est suivi de 2 espaces car il est de type différent des objets Enfants.



5.4 Les suffixes.

. Certains objets possèdent un suffixe pour définir leur état, à savoir s'il est non disponible à l'action (**g**), ou s'il est actif / inactif (**on/off**).



5.5 Affichage du texte.

. Lorsque le clavier braille 8 points est utilisé, la **bta** reproduit fidèlement les caractères braille affichés.

. Par contre, lorsque le clavier 6 points est utilisé, la **bta** ne présentera pas toujours une lecture parfaitement compréhensible pour les voyants. La raison est, qu'en braille 6 points, un caractère noir peut être représenté par plusieurs caractères braille. La **bta** présentera alors le caractère noir précédé du préfixe braille, ce qui rendra la lecture des voyants moins fidèle.

Affichage clavier 8 points.



Affichage clavier 6 points.



6. Scénarios d'utilisation de **Home**.

. Ce tutoriel permet l'apprentissage des gestes et la gestion des différentes actions essentielles pour comprendre facilement le fonctionnement de la navigation de la tablette tactile. Dans les différents scénarios, nous considérons que le clavier braille est déjà activé.

6.1 Règles de présentation des objets.

. Tout d'abord il faut comprendre la logique de présentation des informations dans **Home**. Cette logique sera la même dans toutes les applications de **Home**, celles existantes, mais aussi celles à venir. Une fois que cette logique sera comprise, vous pourrez facilement prendre en main les applications de **Home**.

. Il existe une logique de présentation braille, et une logique visuelle en corrélation afin que les mêmes informations soient disponibles pour les brailleux et les voyants.

6.1.1 Pour le braille.

6.1.1.1 Objet parent et objets enfants.

. Dans **Home**, les objets sont toujours présentés horizontalement, inutile de chercher en haut ou en bas s'il y a des menus, ils seront toujours placés de gauche à droite.

. Lorsqu'on parle d'objets, il s'agit de ce qui compose les menus, ou les dialogues où l'**insideONE** pose des questions ou donne des informations.

. Une ligne d'objets est toujours construite de la même façon. En toute première position se trouve l'élément parent représentant le nom du menu ou du dialogue dans lequel vous êtes. Puis viennent les éléments enfants.

. Lorsque vous ouvrez un menu, c'est le premier objet enfant qui est affiché en braille, et sélectionné. Pour voir l'objet parent, il suffit de reculer l'afficheur braille par un glissé à gauche dans le **Sb**.

. Il existe différents types d'objets. Pour voir que les objets sont de même type, un seul espace les sépare.

. Si un objet a un nom composé de plusieurs mots, les mots seront joints par le point braille **8**.

. Si des objets sont de types différents, 2 espaces les sépareront.

6.1.1.2 Préfixes et suffixes dans les menus.

6.1.1.2.1 Préfixes et suffixes dans les menus.

. Certains objets seront précédés de **a. p. d. f.**

a. indique une application.

p. indique un périphérique.

d. indique un dossier.

f. indique un fichier.

= indique un champ de saisie.

6.1.1.2.2 Suffixes.

. Certains objets sont suivis de **(g)** et de **(on)** ou **(off)**

- (g) indique que l'objet est grisé, donc non disponible.
- (on) ou (off) indique l'état d'un objet.

6.1.1.2.3 Déplacement de la sélection et de la lecture.

. Pour déplacer la sélection entre objets de même type, utilisez les flèches gauche et droite.

. Pour sélectionner le prochain objet de type différent, il faudra faire une tabulation, soit 2 doigts glissés à droite dans le **Sb**, ou le raccourci clavier de tabulation. Pour reculer la sélection sur un objet de type différent, il faudra faire Tabulation arrière, soit 2 doigts glissés vers la gauche dans le **Sb**, ou le raccourci clavier de Tabulation arrière.

. Toutefois plutôt que d'utiliser les flèches ou les tabulations pour déplacer la sélection entre les différents objets, si vous travaillez en braille, il vous suffit de déplacer votre lecture braille en glissant un doigt dans le **Sb**. Cela ne change pas l'objet qui est sélectionné, mais vous permet de voir l'ensemble des objets affichés. Il suffit de cliquer sur l'objet que vous voulez valider, ou dans le champ d'édition que vous voulez modifier.

. Lorsque vous ouvrez un menu **Pop** ou **Run**, le premier objet parent est présenté, suivi des autres objets enfants. Pour voir l'objet parent, il suffit de reculer l'afficheur braille par un glissé à gauche dans le **Sb**.

. L'élément parent se finit toujours par « : ». il est suivi de 2 espaces car il est de type différent des enfants.

. Par exemple après avoir validé l'objet **a.Applis** dans le menu de démarrage.

Vous lirez :

a.Note a.Maths a.Contact

. Si vous reculez l'affichage braille avec un glissé à gauche dans le Sb, vous lirez :

Applis: a.Note a.Maths a.Contact

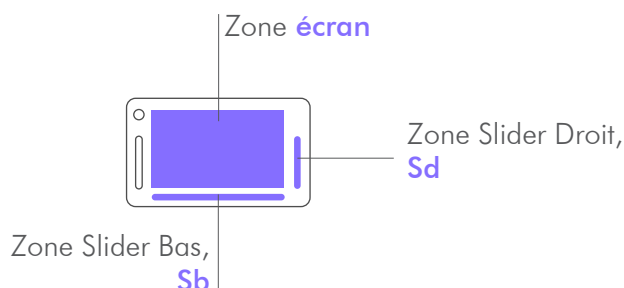
Dans cet exemple, le curseur se trouve sous le **a** de **a.Note**. Ceci indique que l'élément sélectionné et actif est **a.Note**, donc si vous faites **Entrée**, c'est cet élément qui sera activé.





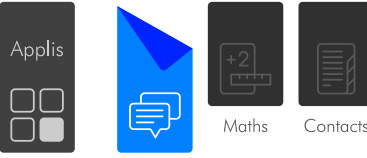



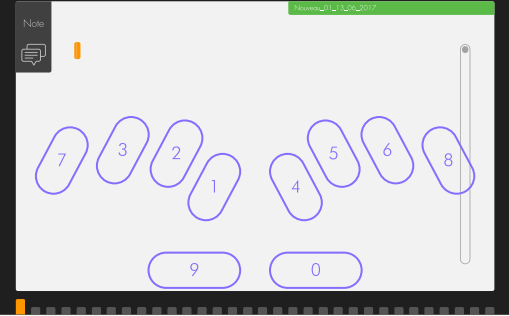
6.2 L'application Note.

6.2.1 Menu d'ouverture.





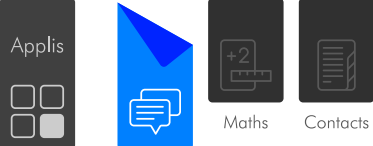



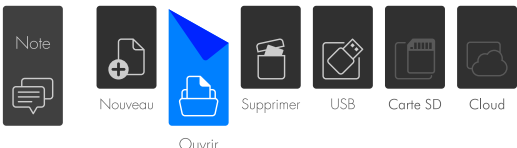



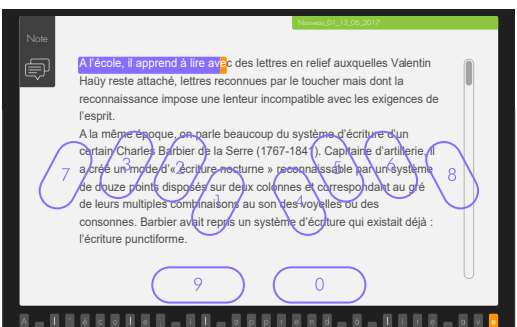
6.2.1.1 Créer un fichier dans l'application **Note**.

. Dans ce scénario les gestes seront dans les zones **écran**, Slider du bas (**Sb**) et Slider de droite (**Sd**).





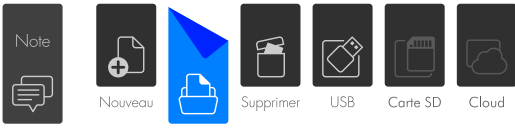







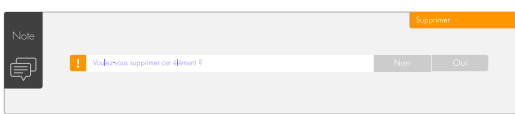

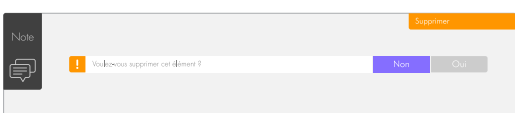



Créer un fichier dans l'application Note		Slider bas (Sb) Slider droit (Sd)	
Visuel écran	Actions	Gestes	Description du geste
 <p>Home Applis Map Réglages</p>	Au démarrage de Home , l'objet Applis est sélectionné.		
<p>1</p>  <p>Home Applis Map Réglages</p>	L'objet Applis est sélectionné. Valider.		2 taps à un doigt.
<p>2</p>  <p>Applis Note Maths Contacts</p>	L'objet Note est sélectionné. Valider.		2 taps à un doigt.
<p>3</p>  <p>Note Nouveau Ouvrir Supprimer USB Carte SD Cloud</p>	L'objet Nouveau est sélectionné. Valider.		2 taps à un doigt.
<p>4</p> 	Un nouveau document est ouvert .		

6.2.1.2 Ouvrir un fichier.

Ouvrir un fichier dans l'application Note		Slider bas (Sb) Slider droit (Sd)	
Visuel écran	Actions	Gestes	Description du geste
 <p>Home Applis Map Réglages</p>	Au démarrage de Home , l'objet Applis est sélectionné.		
<p>1</p>  <p>Home Applis Map Réglages</p>	L'objet Applis est sélectionné. Valider.		2 taps à un doigt.
<p>2</p>  <p>Applis Note Maths Contacts</p>	L'objet Note est sélectionné. Valider.		2 taps à un doigt.
<p>3</p>  <p>Note Nouveau Ouvrir Supprimer USB Carte SD Cloud</p>	L'objet Nouveau est sélectionné. Aller à l'objet suivant du même type, ici Ouvrir .		1 doigt glissé vers la droite.
<p>4</p>  <p>Note Nouveau Ouvrir Supprimer USB Carte SD Cloud</p>	L'objet Ouvrir est sélectionné. Valider.		2 taps à un doigt.
<p>5</p>  <p>Note Fichier: Roger Adams, Eng... Ecol402.txt Parents.txt Fichier01.txt Fichier: Watson01.txt Fichier: Ecol402.txt</p>	L'objet Fichier est sélectionné. Valider.		2 taps à un doigt.
Remarque : S'il y a des dossiers, les dossiers seront présentés avant les fichiers.			
<p>6</p>  <p>Note Nouveau_01_13_06_2017</p> <p>A l'école, il apprend à lire avec des lettres en relief auxquelles Valentin Haüy reste attaché, lettres reconnues par le toucher mais dont la reconnaissance impose une lenteur incompatible avec les exigences de l'esprit.</p> <p>A la même époque, on parle beaucoup du système d'écriture d'un certain Charles Barbier de la Serre (1767-1841). Capitaine d'artillerie, il a créé un mode d'écriture nocturne reconnaissable par un système de douze points disposés sur deux colonnes et correspondant au gré de leurs multiples combinaisons au son des voyelles ou des consonnes. Barbier avait repris un système d'écriture qui existait déjà : l'écriture punctiforme.</p> <p>9 0</p>	Le document est ouvert .		

6.2.1.3 Supprimer un fichier.




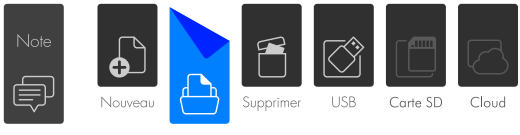

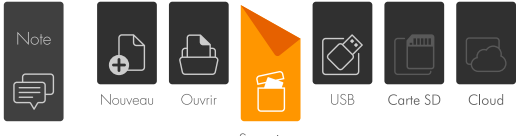
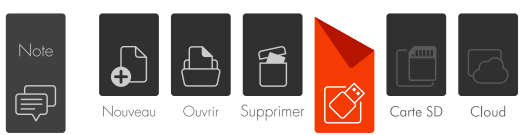



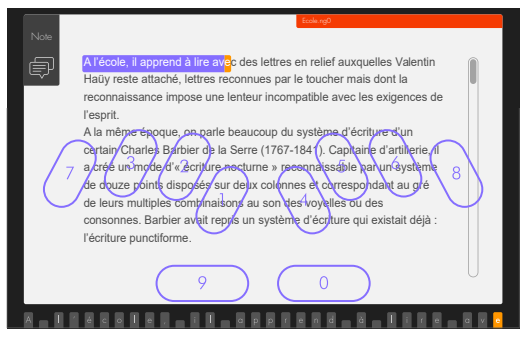
Supprimer un fichier		Slider bas (Sb) Slider droit (Sd)	
Visuel écran	Actions	Gestes	Description du geste
	Au démarrage de Note , l'objet Nouveau est sélectionné.		
1 	L'objet Nouveau est sélectionné. Aller à l'objet suivant du même type, ici Ouvrir .		1 doigt glissé vers la droite.
2 	L'objet Ouvrir est sélectionné. Aller à l'objet suivant du même type, ici Supprimer .		1 doigt glissé vers la droite.
3 	Supprimer est sélectionné. Valider.		2 taps à un doigt.
4 	Le fichier Maison Avenue Emile... est sélectionné. Aller à l'objet suivant du même type, ici Ecole02 .		1 doigt glissé vers la droite.
5 	Le fichier Ecole02 est sélectionné. Valider.		2 taps à un doigt.
6 	Le message d'avertissement Voulez-vous supprimer cet élément est sélectionné. Aller à l'objet suivant du même type, ici Non .		1 doigt glissé vers la droite.
7 	L'objet Non est sélectionné. Aller à l'objet suivant du même type, ici Oui .		1 doigt glissé vers la droite.

	Visuel écran	Actions	Gestes	Description du geste
8		<p>L'objet Oui est sélectionné. Valider.</p>		<p>2 taps à un doigt.</p>
9		<p>Votre fichier Ecole02 est supprimé.</p> <p>Attention ! Une fois supprimé, il n'est plus possible de récupérer ce fichier. Retour au Menu Note / Supprimer</p>		


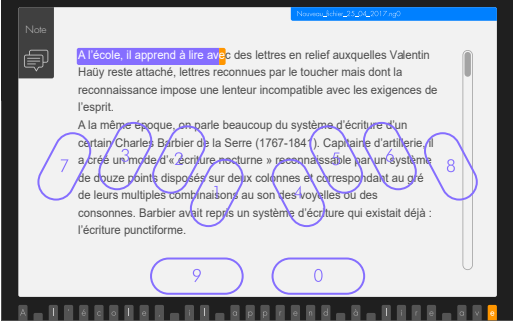
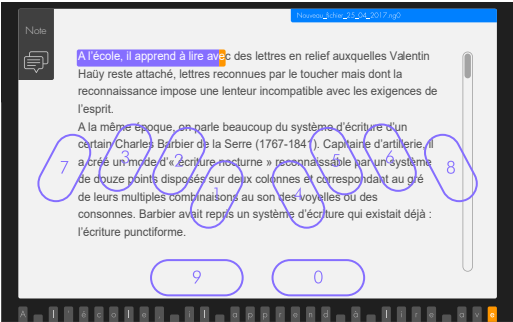



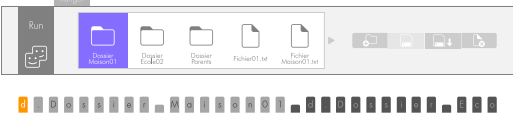

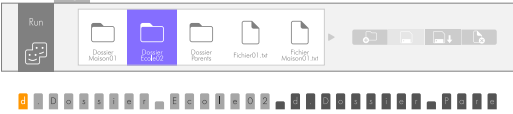



6.2.1.4 Ouvrir un fichier depuis la clé USB.













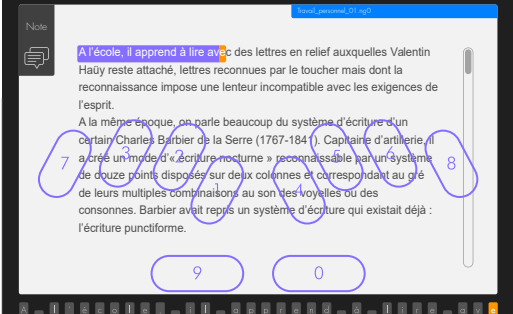

. **Note** peut ouvrir à partir d'une clé USB des fichiers au format .ng0, .ng1, .docx, .doc, .rtf, .txt, odt, .pdf.

.Un fichier ouvert depuis la clé USB sera enregistré dans la mémoire de l'**insideONE**.


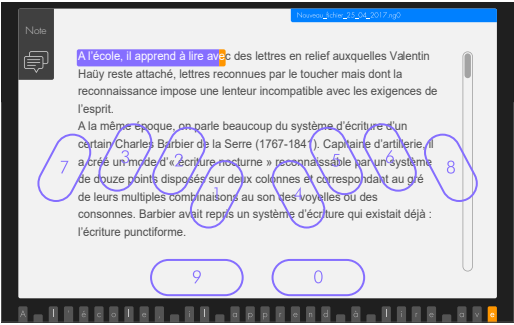
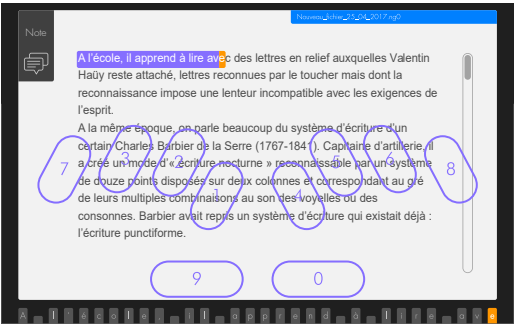









Ouvrir un fichier à partir d'une clé USB		Slider bas (Sb) Slider droit (Sd)	
Visuel écran	Actions	Gestes	Description du geste
	Au démarrage de Note , l'objet Nouveau est sélectionné.		
1 	L'objet Nouveau est sélectionné. Aller à l'objet suivant du même type, ici Ouvrir .		1 doigt glissé vers la droite.
2 	L'objet Ouvrir est sélectionné. Aller à l'objet suivant du même type, ici Supprimer .		1 doigt glissé vers la droite.
3 	L'objet Supprimer est sélectionné. Aller à l'objet suivant du même type, ici USB .		1 doigt glissé vers la droite.
4 	USB est sélectionné. Valider .		2 taps à un doigt.
5 	Le fichier Ecole.txt est sélectionné. Valider .		2 taps à un doigt.
6 	<p>Votre fichier Ecole est ouvert depuis la clé USB.</p> <p>Attention ! Le fichier devient un fichier au format ng0, votre clavier est donc en braille 8 points.</p>		

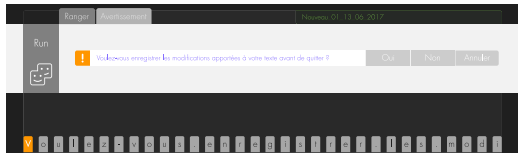

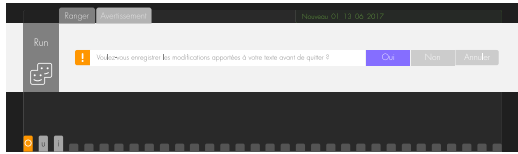

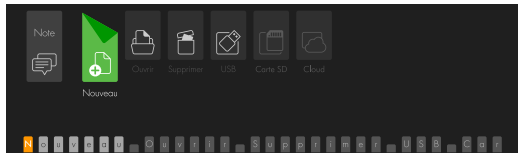
6.2.2.1 Ranger un nouveau fichier.

Ranger un nouveau fichier		Slider bas (Sb) Slider droit (Sd)	
Visuel écran	Actions	Gestes	Description du geste
<p>1</p> 	<p>Pour ranger un fichier il faut appeler le menu RUN. Pour lancer le menu RUN il faut être dans un document déjà ouvert dans Note.</p> <p>Dans cet exemple nous allons enregistrer le document dans un dossier. Il faut dans un premier temps choisir le dossier, puis dans un second, donner un nom de fichier avec Enregistrer sous.</p>		
<p>2</p> 	<p>Appelle le menu RUN (Barre de menu)</p>		<p>2 taps à deux doigts.</p>
<p>3</p> 	<p>Ranger est sélectionné. Valider.</p>		<p>2 taps à un doigt.</p>
<p>4</p> 	<p>L'objet Dossier Maison01 est sélectionné. Aller à l'objet suivant du même type, ici Dossier Ecole02.</p>		<p>1 doigt glissé vers la droite.</p>
<p>5</p> 	<p>Le dossier est sélectionné. Valider.</p>		<p>2 taps à un doigt.</p>
<p>6</p> 	<p>L'objet Fichier Math.ng0 est sélectionné. Aller à l'objet suivant de type différent, ici Nouveau dossier.</p>		<p>2 doigts glissés vers la droite.</p>


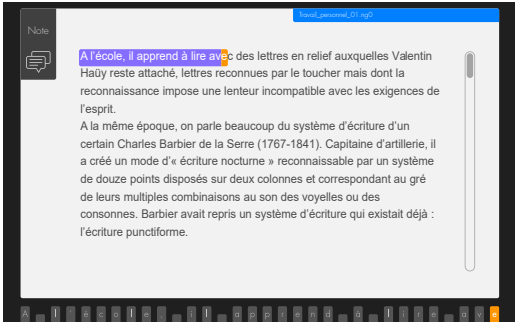







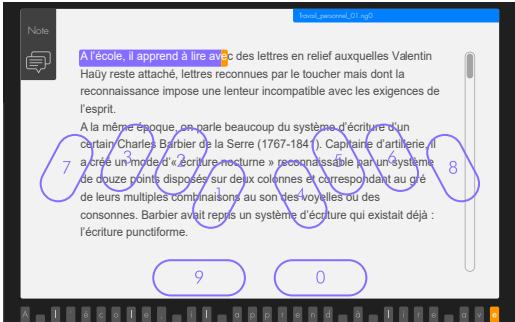
	Visuel écran	Actions	Gestes	Description du geste
6		L'objet Nouveau dossier est sélectionné. Aller à l'objet suivant du même type, ici Enregistrer .		1 doigt glissé vers la droite.
7		L'objet Enregistrer est sélectionné mais inaccessible. Aller à l'objet suivant du même type, ici Enregistrer sous .		1 doigt glissé vers la droite.
8		Enregistrer sous est sélectionné. Valider .		2 taps à un doigt.
9		Le champ de saisie est sélectionné. Vous pouvez saisir le nom du fichier à ranger (enregistrer). Saisie du nom : Travail_personnel_01.ng0		
10		L'objet champ de saisie est sélectionné. Aller à l'objet suivant de type différent, ici Ok .		2 doigts glissés vers la droite.
11		Ok est sélectionné. Valider .		2 taps à un doigt.
12		<p>Retour dans votre document dans Note sous le nom : Travail_personnel_01.ng0</p> <p> Astuce : Pour voir le nom du fichier, allez au début du document et reculez l'affichage braille.</p>		

6.2.2.2 Fermer un fichier.

Fermer un fichier		Slider bas (Sb) Slider droit (Sd)	
Visuel écran	Actions	Gestes	Description du geste
<p>1</p> 	<p>Pour lancer le menu RUN il faut être dans un document déjà ouvert dans NOTE. Dans cet exemple nous allons fermer un document déjà nommé, en acceptant les modifications qui ont été apportées.</p>		
<p>2</p> 	<p>Appelle le menu RUN (Barre de menu)</p>		<p>2 taps à deux doigts.</p>
<p>3</p> 	<p>Ranger est sélectionné. Valider.</p>		<p>2 taps à un doigt.</p>
<p>4</p> 	<p>L'objet Dossier Maison01 est sélectionné. Aller à l'objet suivant de type différent, ici Nouveau Dossier.</p>		<p>2 doigts glissés vers la droite.</p>
<p>5</p> 	<p>Nouveau dossier est sélectionné, aller à l'objet en fin de liste du même type, ici Fermer.</p>		<p>3 doigts glissés vers la droite.</p>
<p>6</p> 	<p>Fermer est sélectionné. Valider.</p>		<p>2 taps à un doigt.</p>

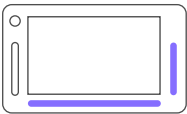
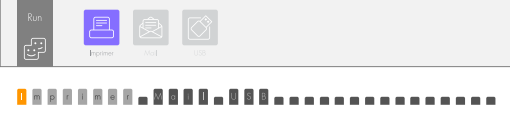

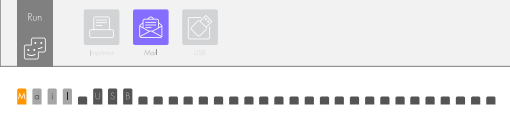

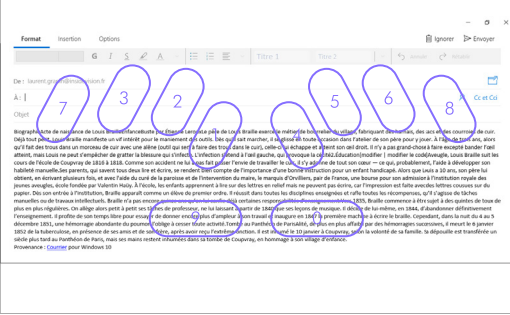
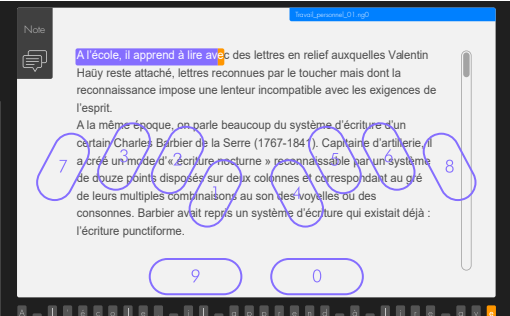
	Visuel écran	Actions	Gestes	Description du geste
7		L'objet Voulez-vous enregistrer les modifications apportées à votre texte avant de quitter ? est sélectionné. Aller à l'objet suivant du même type, ici Oui .		1 doigt glissé vers la droite.
8		Oui est sélectionné. Valider.		2 taps à un doigt.
9		Votre document est fermé. Retour au menu Nouveau Ouvrir.		

6.2.2.3 Envoyer / Imprimer.

Imprimer un document		Slider bas (Sb) Slider droit (Sd)	
Visuel écran	Actions	Gestes	Description du geste
<p>1</p> 	<p>Pour imprimer un fichier il faut appeler le menu RUN.</p> <p>Pour lancer le menu RUN il faut être dans un document déjà ouvert dans Note.</p> <p>Appelle le menu RUN (Barre de menu)</p>		<p>2 taps à deux doigts.</p>
<p>2</p> 	<p>L'objet Ranger est sélectionné mais inaccessible.</p> <p>Aller à l'objet suivant du même type, ici Envoyer.</p>		<p>1 doigt glissé vers la droite.</p>
<p>3</p> 	<p>Envoyer est sélectionné.</p> <p>Valider.</p>		<p>2 taps à un doigt.</p>
<p>4</p> 	<p>Imprimer est sélectionné.</p> <p>Valider.</p>		<p>2 taps à un doigt.</p>
<p>5</p> 	<p>Si une imprimante est installée sur votre insideONE (dans la partie Windows), le document est directement imprimé sur l'imprimante par défaut et vous vous retrouvez dans le document d'origine.</p>		
<p>Si aucune imprimante n'est installée, un fichier pdf sera généré, dans le dossier Document du profil Windows. Il faut entrer un nom de fichier, et valider par la touche Entrée au clavier. Cette action est faite dans Windows, donc à l'aide de NVDA et de sa gestion.</p> <p>Une fois la validation faite, vous vous retrouvez dans le document d'origine (5).</p>			

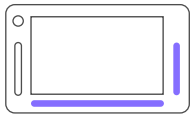


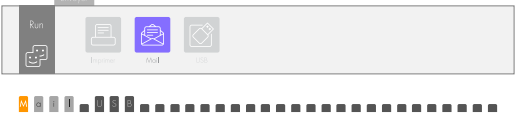





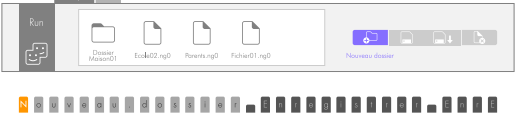



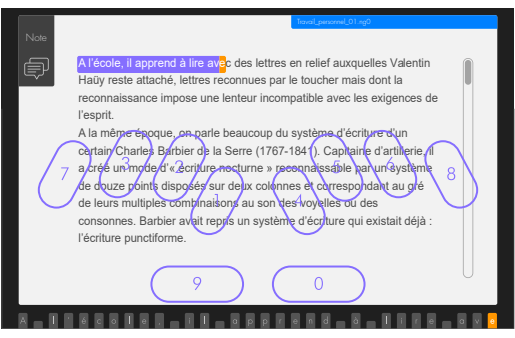
6.2.2.4 Envoyer / Mail.

. Pour les étapes 1 2 3 voir le paragraphe 6.2.2.3.


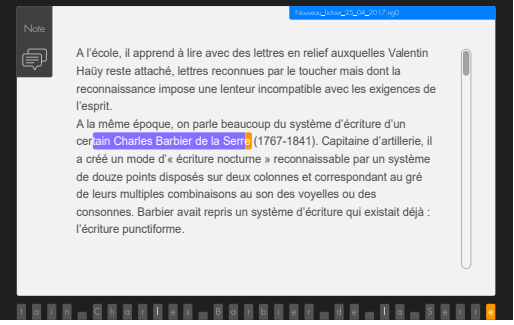

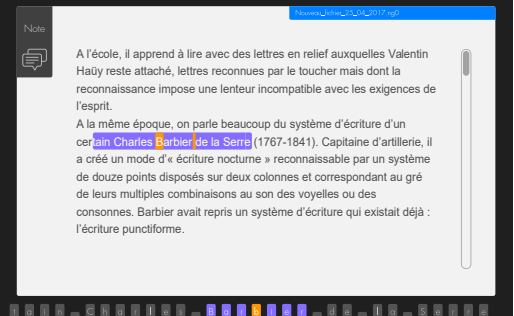



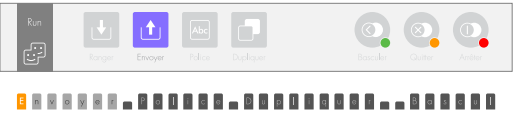



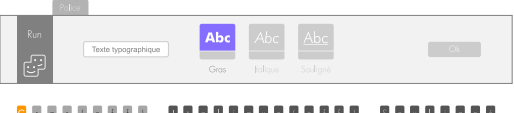

Envoyer un document par mail		Slider bas (Sb) Slider droit (Sd)		
	Visuel écran	Actions	Description du geste	Gestes
4		L'objet Imprimer est sélectionné. Aller à l'objet suivant du même type, ici Mail .		1 doigt glissé vers la droite.
5		Mail est sélectionné. Valider .		2 taps à un doigt.
6		Si une messagerie Windows est déjà configurée, un nouveau courrier est créé et le document est directement inséré dans le corps du texte. Il suffit de taper l'adresse du correspondant et de faire envoyer. Cette action est faite dans Windows, donc à l'aide de NVDA et de sa gestion.		
7		Une fois la validation faite, vous vous retrouvez dans le document d'origine.		





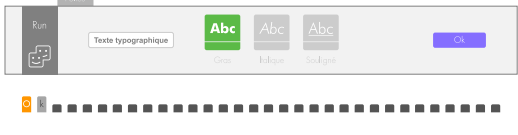

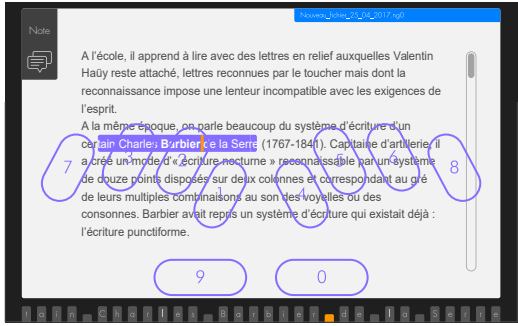

6.2.2.5 Envoyer / USB.

. Dans cet exemple, nous allons envoyer un fichier déjà nommé, à la racine de la clé USB. Pour les étapes ① ② ③ voir le paragraphe 6.2.2.3.

Envoyer un document sur une clé USB		Slider bas (Sb) Slider droit (Sd)	
Visuel écran	Actions	Gestes	Description du geste
④ 	Au démarrage le menu RUN a été appelé, Envoyer a été validé et Imprimer est sélectionné, aller à l'objet suivant du même type, ici Mail .		1 doigt glissé vers la droite.
⑤ 	Mail est sélectionné, aller à l'objet suivant du même type, ici USB .		1 doigt glissé vers la droite.
⑥ 	USB est sélectionné. Valider .		2 taps à un doigt.
⑦ 	L'objet Dossier Maison01 est sélectionné. Aller à l'objet suivant de type différent, ici Nouveau dossier .		2 doigts glissés vers la droite.
⑧ 	Nouveau dossier est sélectionné, aller à l'objet suivant du même type, ici Enregistrer .		1 doigt glissé vers la droite.
⑨ 	Enregistrer est sélectionné. Valider .		2 taps à un doigt.
⑩ 	<p>Votre document a été rangé (enregistré) sur la clé USB dans le dossier Dossier Ecole sous le même nom de Nouveau_fichier_25_04_2017.txt, que vous aviez donné dans l'insideONE. Retour dans votre document dans Note.</p> <p>Remarque : Si vous modifiez le document, il faudra à nouveau l'envoyer sur la clé USB.</p> <p>. Important ! Le fichier envoyé sur une clé USB sera converti au format .txt.</p>		

. Comme dans tout éditeur de texte, il est possible de sélectionner le style d'écriture. Il est aussi possible de modifier le style d'un texte déjà écrit. Dans cet exemple nous allons sélectionner un mot et changer son style typographique.

Changer le style d'une police		Slider bas (Sb) Slider droit (Sd)	
Visuel écran	Actions	Gestes	Description du geste
<p>1</p> 	<p>Pour sélectionner un mot faire un triple tap à un doigt sur le mot désiré. Le mot apparaît avec les points 7 et 8 en braille, et à l'écran en violet clair. Pour les autres modes de sélection, voir la rubrique Pop / sélection.</p>		<p>3 taps à un doigt.</p>
<p>2</p> 	<p>Appelle le menu RUN (Barre de menu).</p>		<p>2 taps à deux doigts.</p>
<p>3</p> 	<p>Ranger est sélectionné, aller à l'objet suivant du même type, ici Envoyer.</p>		<p>1 doigt glissé vers la droite.</p>
<p>4</p> 	<p>Envoyer est sélectionné, aller à l'objet suivant du même type, ici Police.</p>		<p>1 doigt glissé vers la droite.</p>
<p>5</p> 	<p>Police est sélectionné. Valider.</p>		<p>2 taps à un doigt.</p>
<p>6</p> 	<p>Un exemple de texte apparaît dans une fenêtre pour voir le résultat de la sélection choisie. Caractère gras est sélectionné. Valider pour activer Gras.</p>		<p>2 taps à un doigt.</p>

	Visuel écran	Actions	Gestes	Description du geste
8		Gras est sélectionné et activé. La mention ON apparaît en braille et un trait vert indique cet état à l'écran. Aller à l'objet suivant du même type, ici Italique .		1 doigt glissé vers la droite.
9		L'objet Italique est sélectionné et inactif. Aller à l'objet suivant de type différent, ici Ok .		2 doigts glissés vers la droite.
10		Ok est sélectionné. Valider.		2 taps à un doigt.
11		<p>Une fois la validation faite, vous vous retrouvez dans le document d'origine avec la modification de la police apportée sur le mot sélectionné.</p> <p> Astuce : Vous pouvez activer plusieurs objets en même temps, comme le gras, l'italique et le souligné...</p>		

6.2.2.7 Dupliquer.


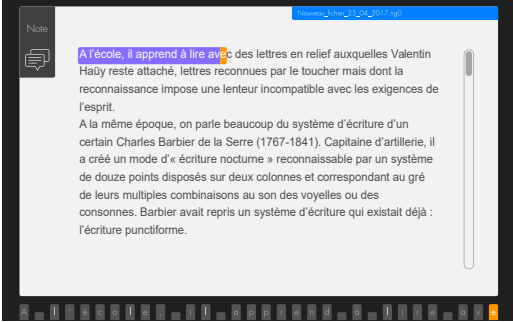
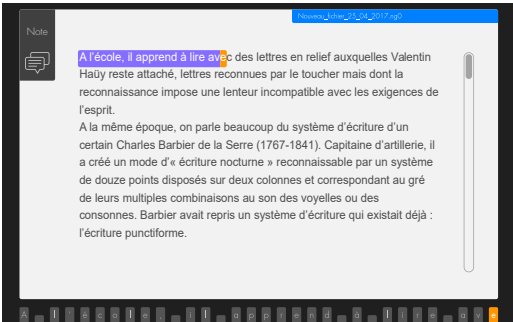

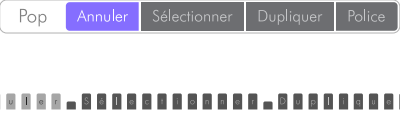
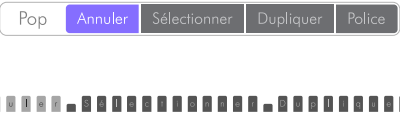

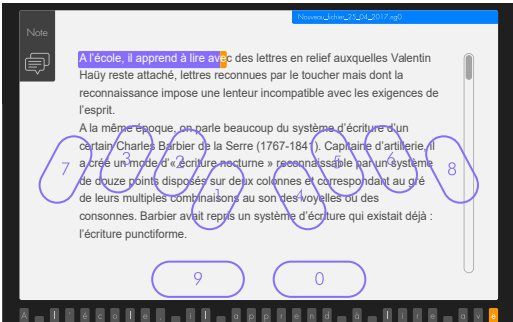

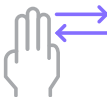
. Dans cet exemple dupliquer un groupe de mots et le coller.

Dupliquer et coller un groupe de mots		Slider bas (Sb) Slider droit (Sd)	
Visuel écran	Actions	Gestes	Description du geste
<p>1</p>	<p>Avant de dupliquer, il faut sélectionner un groupe de mots choisis, pour cela, veuillez vous reporter aux étapes de 1 à 11 du paragraphe 6.2.3.2 Sélectionner.</p>		
<p>2</p>	<p>Retour au texte. Appelle du RUN pour copier la sélection.</p>		<p>2 taps à deux doigts.</p>
<p>3</p>	<p>Ranger est sélectionné, aller à l'objet en fin de liste du même type, ici Dupliquer.</p>		<p>3 doigts glissés vers la droite.</p>
<p>4</p>	<p>Dupliquer est sélectionné. Valider.</p>		<p>2 taps à un doigt.</p>
<p>5</p>	<p>Copier est sélectionné. Valider.</p>		<p>2 taps à un doigt.</p>
<p>6</p>	<p>Déplacement du curseur dans le texte pour trouver l'endroit où vous voulez coller votre sélection.</p>		<p>1 doigt glissé vers le haut. 1 doigt glissé vers la gauche.</p>

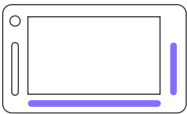
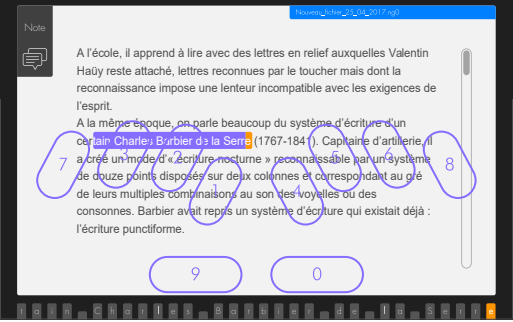

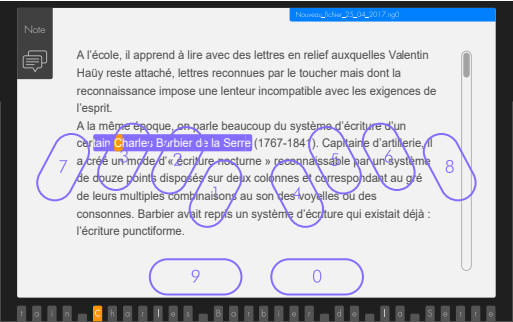

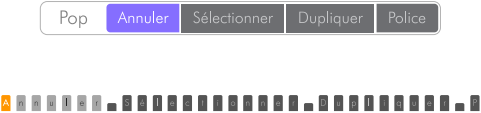

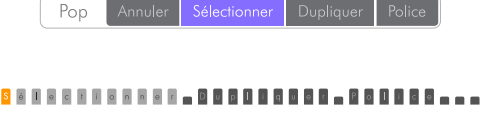

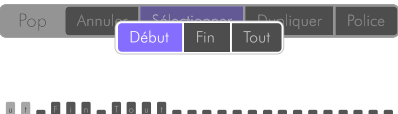

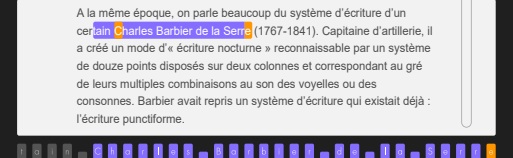


	Visuel écran	Actions	Gestes	Description du geste
6		Appelle le menu RUN (Barre de menu).		2 taps à deux doigts.
7		Ranger est sélectionné, aller à l'objet en fin de liste du même type, ici Dupliquer .		3 doigts glissés vers la droite.
8		Dupliquer est sélectionné. Valider .		2 taps à un doigt.
9		Copier est sélectionné, aller à l'objet en fin de liste du même type, ici Coller .		3 doigts glissés vers la droite.
10		Coller est sélectionné. Valider .		2 taps à un doigt.
		<p>Une fois la validation faite, vous vous retrouvez dans le document d'origine avec votre sélection de mots collée à l'endroit désiré.</p> <p> Astuces : Pour Copier, vous pouvez faire Ctrl + C, en remplaçant les étapes de 2 à 4. Pour Coller, vous pouvez faire Ctrl + V, en remplaçant les étapes de 7 à 10.</p>		

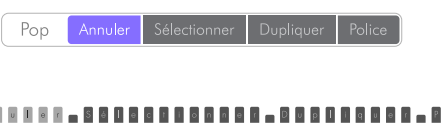

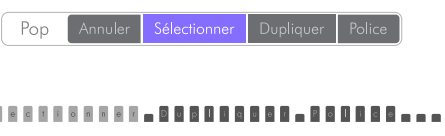

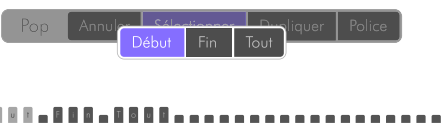

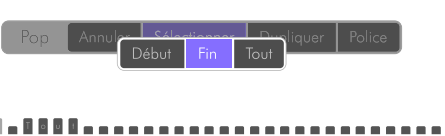

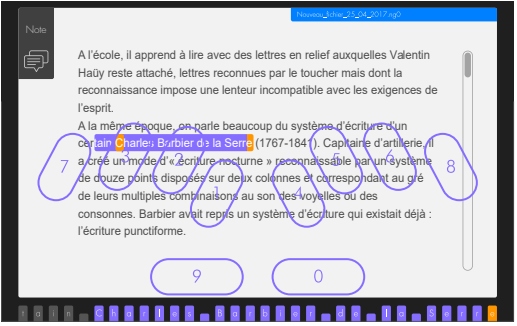

6.2.3 Menu POP.

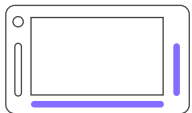
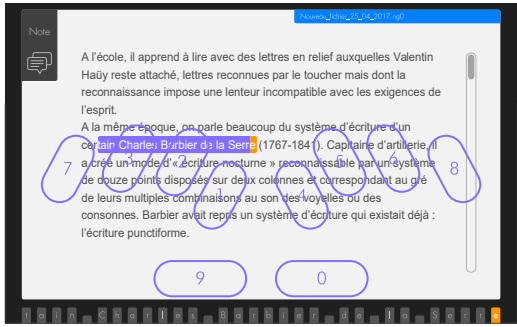

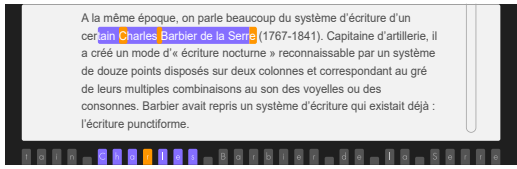

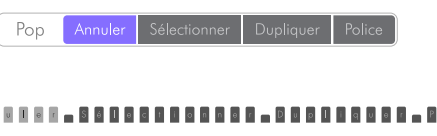

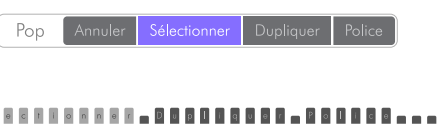

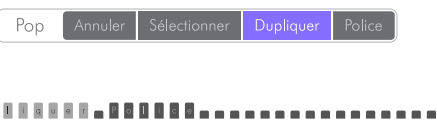

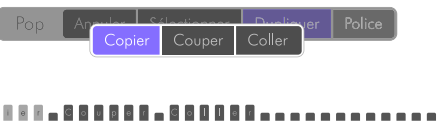

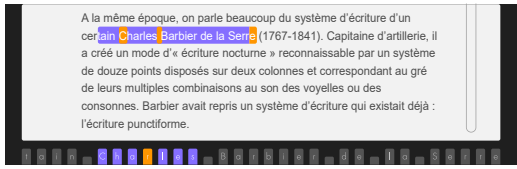
6.2.3.1 Annuler la dernière action.

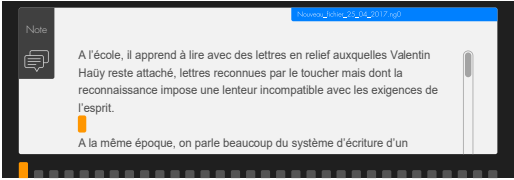

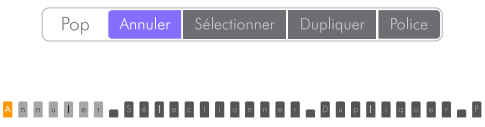

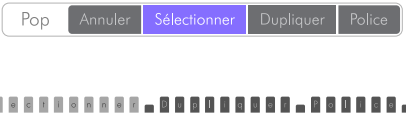

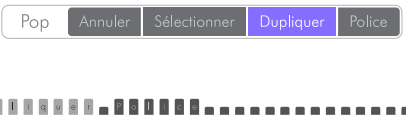

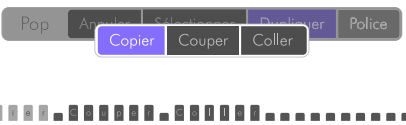
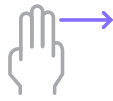
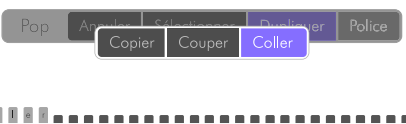

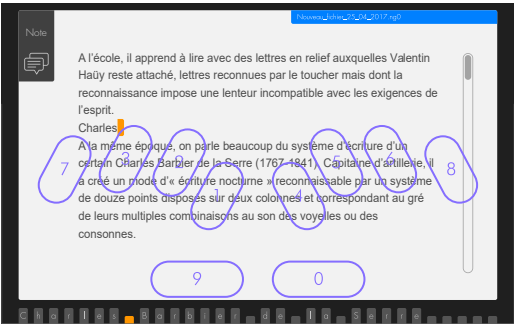
Annuler la dernière action		Slider bas (Sb) Slider droit (Sd)	
Visuel écran	Actions	Gestes	Description du geste
			Pour lancer le Menu POP (Menu contextuel) il faut être dans un document déjà ouvert dans Note .
1 	Appelle du POP (Menu contextuel).		2 doigts maintenus deux secondes.
2 			Le Menu POP apparaît au-dessus de la zone texte.
3 	Annuler est sélectionné. Valider.		2 taps à un doigt.
			Vous vous retrouvez dans le document d'origine , et la dernière action a été annulée.
			Astuce : Il est possible d'obtenir le même résultat avec la gestuelle  ou avec le raccourci clavier Ctrl + Z .


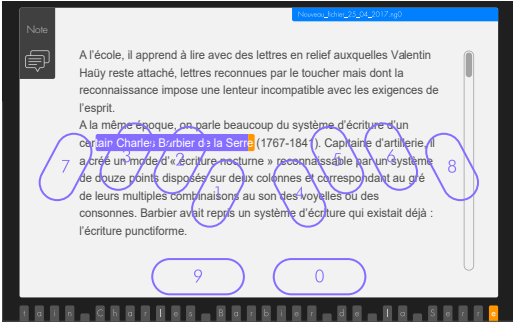

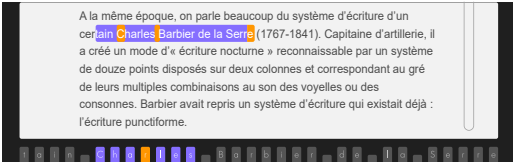

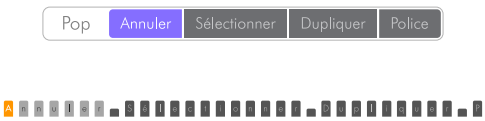
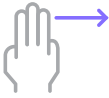


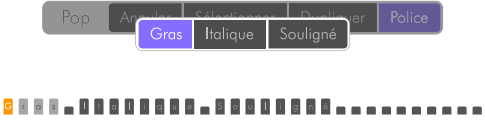

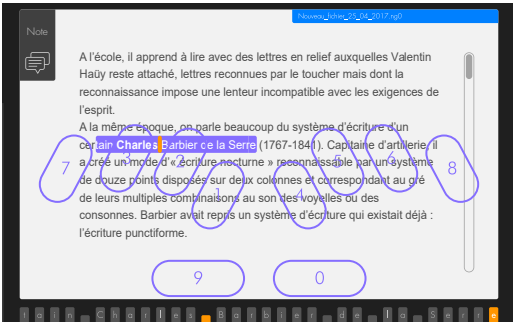
6.2.3.2 Sélectionner.

Sélectionner un groupe de mots, le copier et le coller		Slider bas (Sb) Slider droit (Sd)	
Visuel écran	Actions	Gestes	Description du geste
<p>1</p> 	<p>Vous vous trouvez dans votre texte et vous déplacez le curseur au début du mot que vous voulez copier, ici Charles.</p>		<p>1 doigt glissé vers la gauche.</p>
<p>2</p> 	<p>Appelle du POP (Menu contextuel).</p>		<p>2 doigts maintenus deux secondes.</p>
<p>3</p> 	<p>Annuler est sélectionné, aller à l'objet suivant du même type, ici Sélectionner.</p>		<p>1 doigt glissé vers la droite.</p>
<p>4</p> 	<p>Sélectionner est sélectionné. Valider.</p>		<p>2 taps à un doigt.</p>
<p>5</p> 	<p>Début est sélectionné. Valider.</p>		<p>2 taps à un doigt.</p>
<p>6</p> 	<p>Retour au texte, déplacement du curseur pour aller à la fin de votre sélection ici Serre. Appelle du POP</p>	 	<p>1 doigt glissé vers la droite. 2 doigts maintenus deux secondes.</p>

	Visuel écran	Actions	Gestes	Description du geste
7		Annuler est sélectionné, aller à l'objet suivant du même type, ici Sélectionner .		1 doigt glissé vers la droite.
8		Sélectionner est sélectionné. Valider .		2 taps à un doigt.
9		Début est sélectionné, aller à l'objet suivant du même type, ici Fin .		1 doigt glissé vers la droite.
10		Fin est sélectionné. Valider .		2 taps à un doigt.
11		Retour dans le document d'origine avec la sélection en braille représentée par les points braille 7 et 8 et en surbrillance dans votre texte.		Attention ! Une partie du texte est sélectionnée, il faut donc choisir l'action à réaliser sur cette sélection. Toute entrée de caractère aurait pour conséquence de remplacer la sélection par le caractère saisi.
			Astuce : Si vous voulez sélectionner l'ensemble du document, faites Ctrl + A .	

Copier et coller un mot dans le même document		Slider bas (Sb) Slider droit (Sd)	
Visuel écran	Actions	Gestes	Description du geste
<p>1</p> 	<p>Pour sélectionner un mot faire un triple tap à un doigt sur le mot désiré. Le mot apparaît avec les points 7 et 8 en braille, et à l'écran en violet clair.</p>		<p>3 taps à un doigt dans le Slider du bas (Sb).</p>
<p>2</p> 	<p>Appelle du POP (Menu contextuel).</p>		<p>2 doigts maintenus deux secondes.</p>
<p>3</p> 	<p>Annuler est sélectionné, aller à l'objet suivant du même type, ici Sélectionner.</p>		<p>1 doigt glissé vers la droite.</p>
<p>4</p> 	<p>Sélectionner est sélectionné, aller à l'objet suivant du même type, ici Dupliquer.</p>		<p>1 doigt glissé vers la droite.</p>
<p>5</p> 	<p>Dupliquer est sélectionné. Valider.</p>		<p>2 taps à un doigt.</p>
<p>6</p> 	<p>Copier est sélectionné. Valider.</p>		<p>2 taps à un doigt.</p>
	<p>Retour dans le document d'origine. Le mot Charles a été mémorisé.</p> <p>Remarque : Déplacer le curseur à l'endroit désiré pour coller.</p>		

	Visuel écran	Actions	Gestes	Description du geste
7		Appelle du POP (Menu contextuel).		2 doigts maintenus deux secondes.
8		Annuler est sélectionné, aller à l'objet suivant du même type, ici Sélectionner .		1 doigt glissé vers la droite.
9		Sélectionner est sélectionné, aller à l'objet suivant du même type, ici Dupliquer .		1 doigt glissé vers la droite.
10		Dupliquer est sélectionné. Valider .		2 taps à un doigt.
11		Copier est sélectionné, aller au dernier objet du même type, ici Coller .		3 doigts glissés vers la droite.
12		Coller est sélectionné. Valider .		2 taps à un doigt.
		Retour dans le document d'origine . Le mot Charles a été collé à l'endroit désiré.		

Sélectionner un mot et le mettre en gras		Slider bas (Sb) Slider droit (Sd)	
Visuel écran	Actions	Gestes	Description du geste
<p>1</p> 	<p>Pour sélectionner un mot faire un triple tap à un doigt sur le mot désiré. Le mot apparaît avec les points 7 et 8 en braille, et à l'écran en violet clair.</p>		<p>3 taps à un doigt dans le Slider du bas (Sb).</p>
<p>2</p> 	<p>Appelle du POP (Menu contextuel).</p>		<p>2 doigts maintenus deux secondes.</p>
<p>3</p> 	<p>L'objet Annuler est sélectionné, aller à l'objet en fin de liste du même type, ici Police.</p>		<p>3 doigts glissés vers la droite.</p>
<p>4</p> 	<p>Police est sélectionné. Valider.</p>		<p>2 taps à un doigt.</p>
<p>5</p> 	<p>Gras est sélectionné. Valider.</p>		<p>2 taps à un doigt.</p>
<p>6</p> 	<p>Le mot Charles est maintenant en gras sur le document d'origine. Par le POP, il n'est possible d'appliquer qu'un style à la fois, alors que par le RUN il est possible d'appliquer plusieurs styles en même temps. Refaire la même procédure pour changer un autre style.</p>		

7. Windows.

7.1 NVDA.

. **insideONE** utilise le logiciel de lecture d'écran NVDA (Non Visual Desktop Access) pour vous donner accès à Windows et ses différentes applications. Vous devez donc utiliser les commandes ordinaires de Windows et de NVDA par le biais de la gestuelle et du clavier de l'**insideONE**.

7.2 Bureau Windows.

. Nous avons ajouté certaines icônes : On-Off, Applications, Administrator et NVDA situées sur la première ligne du bureau.

7.2.1 On-Off.

. Après avoir validé On-Off, vous aurez le choix entre Redémarrer pour redémarrer l'**insideONE**, puis à droite vous trouverez Arrêter pour éteindre l'**insideONE**, et encore à droite Mise en veille prolongée pour mettre en veille prolongée l'**insideONE**.

7.2.2 Applications.

. Après avoir validé Applications, vous vous retrouvez dans l'explorateur de fichiers dans une liste regroupant la quasi-totalité des applications installées sur l'**insideONE**. Cette liste apparaît en affichage mosaïque, ce qui signifie qu'il y a plusieurs lignes et plusieurs colonnes.

7.2.3 Administrator.

. Après avoir validé Administrator, vous vous retrouvez dans l'explorateur de fichiers dans la session de l'utilisateur par défaut : **insidevision**.

7.2.4 NVDA.

. Après avoir validé NVDA, NVDA se relance avec les paramètres fonctionnels pour l'**insideONE**.

8. Assistance.

. En cas de soucis, contactez votre distributeur.

8.1 Prise en main à distance.

8.1.1 Utilisation.

. Pour une assistance avec prise en main à distance de l'**insideONE**, vous devez disposer d'une bonne connexion internet, avoir connecté l'**insideONE** à internet, et avoir lancé **TeamViewer**.

. Vous trouverez sur le bureau de Windows une icône « **TeamViewer** », une fois cette icône validée, vous devez faire 3 fois tabulations (2 doigts glissés vers la droite).

. Vous lirez alors votre ID qui est un numéro composé de 3 séries de 3 chiffres.

. Cet ID ne changera pas, il est associé à votre tablette, vous pouvez le noter pour le communiquer facilement.

. Il faut donner ce numéro à votre correspondant pour qu'il puisse prendre en main à distance votre appareil.

. Le mot de passe associé à votre tablette est « **insidevision** ».

8.1.2 Avertissement.

. Pour qu'une prise en main à distance soit possible vous devez avoir lancé TeamViewer, communiqué votre ID, et votre correspondant doit connaître le mot de passe associé à l'**insideONE**.

. La prise en main à distance permet à votre correspondant d'utiliser votre **insideONE** hormis la gestuelle par le biais de son écran, sa souris et son clavier. Votre correspondant pourra alors voir le contenu de votre disque dur et modifier votre configuration.

. Nous vous recommandons de ne donner ce contrôle qu'à des personnes de confiance. Insidevision ne pourra en aucun cas être tenu pour responsable des éventuels dommages que vous pourriez subir à l'occasion d'une prise en main à distance.

Insidevision

8 - 12 avenue Émile Aillaud
91350 Grigny
France

Téléphone : +33 (1) 83 53 51 00

E-Mail : contact@insidevision.fr

Site web : <http://insidevision.fr>

Édition Avril 2018