

# FURDY



FURDY – Assistenz-, Kommunikations- und Unterstützungssoftware

Version: 1.9  
Stand: Mai 2026



FURDY ist ein Medizinprodukt der Klasse I gemäß Verordnung (EU) 2017/745 über Medizinprodukte (MDR) und trägt die CE-Kennzeichnung.

## Kurz & knapp – Was ist Furdy?

FURDY ist eine Android-basierte Assistenz- und Unterstützungssoftware für Menschen mit unterschiedlichen kommunikativen, kognitiven, motorischen oder organisatorischen Unterstützungsbedarfen. Die Software vereint verschiedene Werkzeuge zur Kommunikation, Tagesstrukturierung, Aufgabenbegleitung, Dokumentation, Orientierung und Förderung innerhalb einer gemeinsamen Anwendung. Grundlage vieler Funktionen ist das integrierte METACOM Symbolsystem von Annette Kitzinger. Zusätzlich können eigene Fotos, Bilder, Texte und Sprachaufnahmen verwendet werden, um Inhalte individuell an die Bedürfnisse der jeweiligen Nutzer anzupassen.

### Mit FURDY können unter anderem:

- Kommunikationshilfen und individuelle Vokabulare erstellt werden
- Schritt-für-Schritt-Anleitungen für Alltag, Lernen und Arbeit erstellt werden
- Tagesabläufe visualisiert und strukturiert werden
- Gesundheits- und Betreuungsinformationen dokumentiert werden
- Lern- und Übungsinhalte erstellt werden
- Orientierung, Selbstständigkeit und Teilhabe gefördert werden

Die Anwendung unterstützt sowohl den Einzelbenutzer- als auch den Mehrbenutzerbetrieb und verfügt über einen optional passwortgeschützten Administrationsbereich.

FURDY enthält außerdem ein integriertes Scanverfahren zur Bedienung über externe Eingabelemente und kann dadurch auch ohne Touch-Bedienung genutzt werden.

### Funktionen:

- Talker (Unterstützte Kommunikation)
- Arbeitsplaner
- Tagesplaner
- Gesundheitsdokumentation
- Stimmungsbarometer
- Visueller Timer
- Lärmampel
- Sprachcomputer mit Vorlesefunktion
- Sprachrekorder
- Zeichenbrett
- Quiz zum Erlernen von Symbolen
- Geschicklichkeitsspiel
- Schlagzeugfunktion

Alle Inhalte können individuell erstellt, angepasst, importiert, exportiert und verwaltet werden.

## Inhalt

Kurz & knapp – Was ist Furdy? .....	2
Inhalt .....	3
1. Produktinformationen .....	5
1.1 Produktübersicht und Installation .....	5
1.2 Medizinische Zweckbestimmung.....	5
1.3 Produktbeschreibung .....	6
1.4 Indikationen.....	7
1.5 Kontraindikationen.....	7
2. Anwendung der Software .....	7
2.1 Anwendungshinweise zur Nutzung der Software .....	7
2.2 Anpassungsmöglichkeiten der Darstellung.....	8
2.3 Bedienung mit externen Eingabegeräten.....	8
3. Technische und organisatorische Hinweise .....	8
3.1 Technische Anforderungen.....	8
3.2 Installation der Software .....	9
3.3 Wartung und Updates.....	9
4. Administrative Funktionen.....	10
4.1 Einzelbenutzer- und Mehrbenutzermodus.....	11
4.2 Kioskmodus .....	11
4.3 Eigene Karten erstellen .....	12
4.4 Arbeitspläne, Tagesabläufe, Vokabulare und Druckvorlagen erstellen .....	12
4.5 Favoriten & eigene Sets verwalten .....	13
4.6 Eigene Karten verwalten .....	14
4.7 Import- und Exportfunktionen.....	14
4.8 Benutzereinstellungen .....	15
Satzmodus .....	15
Vorhersagemodus.....	15
Aktive Kategorien .....	15
4.9 Notizblock, Benutzerdokumentation & Gesundheitspass.....	16
5. Benutzerfunktionen .....	17
5.1 Arbeitspläne .....	17
5.2 Tagespläne .....	19
5.3 Talkerfunktion .....	19
5.4 Stimmungsbarometer .....	20
5.5 Visueller Timer .....	21
5.6 Lärmampel .....	21
5.7 Schlagzeug.....	22
5.8 Sprachrekorder.....	22
5.9 Texteditor.....	23
5.10 Zeichenbrett.....	24
5.11 Quiz .....	24
5.12 Klicker .....	25
5.13 Benutzerdokumentation anzeigen lassen & drucken .....	25

6.	Scanfunktion.....	26
6.1	Allgemeine Beschreibung .....	26
6.2	Funktionsweise .....	26
6.3	Einstellungen.....	26
6.4	Eingabegeräte .....	27
6.5	Unterstützte Funktionen und Bedienung im Scanmodus.....	27
6.6	Navigation im Scanmodus .....	28
6.7	Benutzerverwaltung im Scanmodus .....	28
7.	Die Geschichte hinter Furdy.....	29

# 1. Produktinformationen

## 1.1 Produktübersicht und Installation

### Produktübersicht

FURDY ist eine softwarebasierte Assistenz- und Unterstützungssoftware mit integrierter Kommunikationshilfe. Die App unterstützt Personen mit eingeschränkter oder fehlender Lautsprache sowie Personen mit kognitiven oder neuroentwicklungsbedingten Beeinträchtigungen bei der alltäglichen Kommunikation und Orientierung. FURDY wird auf Android-Tablets oder -Smartphones eingesetzt.

### Installation

Die App FURDY wird auf ein geeignetes Android-Endgerät installiert. Die Bereitstellung der App erfolgt entweder über den Google Play Store oder über einen vom Hersteller bereitgestellten alternativen Downloadweg. Bei alternativer Bereitstellung wird die Installationsdatei (.apk) heruntergeladen und anschließend manuell auf dem Android-Endgerät installiert. Für die Nutzung der App ist keine aktive Internetverbindung erforderlich.

### Erste Nutzung

Nach dem Start der App kann ein vorhandenes Benutzerprofil ausgewählt oder ein neues Profil angelegt werden. Die inhaltliche Einrichtung der Kommunikationsinhalte (z. B. Symbole, Texte, Sprachausgaben) erfolgt im geschützten Administrationsbereich.

### Hinweise zur Nutzung

Die Nutzung der Software erfolgt unterstützend im Alltag und kann jederzeit beendet werden. FURDY ersetzt keine persönliche Betreuung oder Aufsicht und ist nicht für medizinische Notfälle bestimmt.

## 1.2 Medizinische Zweckbestimmung

FURDY ist eine softwarebasierte Kommunikationshilfe zur unterstützten Kommunikation (Augmentative and Alternative Communication – AAC). Die Software unterstützt Personen mit eingeschränkter oder fehlender Lautsprache dabei, sich über Symbole, Begriffe und Sprachausgabe mitzuteilen. Durch die Auswahl von Symbolen oder Textfeldern können Aussagen formuliert werden, die anschließend über eine Sprachausgabe wiedergegeben werden.

FURDY dient der Unterstützung der Kommunikation, der Orientierung im Alltag sowie der sozialen Teilhabe. Die Software wird auf Android-basierten Endgeräten eingesetzt und nutzt die

vorhandene Hardware des Geräts, wie beispielsweise Touchscreen und Lautsprecher.

FURDY ist kein eigenständiges Hardwareprodukt. Die Funktion als Kommunikationshilfe ergibt sich durch die Nutzung der Software auf einem geeigneten Android-Endgerät.

Die Software ist nicht zur Diagnose, Therapie oder Überwachung von Krankheiten bestimmt.

### 1.3 Produktbeschreibung

FURDY ist eine modulare Assistenz- und Unterstützungssoftware für Android-basierte Smartphones und Tablets. Die Software vereint verschiedene Funktionen zur Kommunikation, Tagesstrukturierung, Aufgabenbegleitung, Dokumentation, Orientierung und Förderung innerhalb einer gemeinsamen Anwendung.

Grundlage vieler Funktionen sind individuell erstellbare Karten, die aus METACOM-Symbolen, eigenen Fotos, Bildern, Texten und Sprachaufnahmen bestehen können. Diese Karten können anschließend in unterschiedlichen Bereichen der Software verwendet werden, beispielsweise für Kommunikationshilfen, Arbeitspläne, Tagespläne, Lernangebote oder Druckvorlagen.

Mit Hilfe dieser Karten lassen sich individuelle Inhalte erstellen und an die Bedürfnisse, Fähigkeiten und Ziele der jeweiligen Nutzer anpassen. Dadurch kann FURDY sowohl zur unterstützten Kommunikation als auch zur Vermittlung von Abläufen, zur Orientierung im Alltag, zur Förderung von Selbstständigkeit oder zur Dokumentation genutzt werden.

Die integrierte Talkerfunktion ermöglicht die Kommunikation über Symbole, Bilder, Texte und Sprachausgabe. Ergänzend stehen zahlreiche weitere Funktionen wie Arbeitsplaner, Tagesplaner, Gesundheitsdokumentation, Stimmungsbarometer, visueller Timer, Lärmampel, Sprachcomputer, Zeichenbrett sowie verschiedene Lern- und Übungsmodule zur Verfügung.

Die Software kann individuell konfiguriert werden und unterstützt sowohl den Einzelbenutzer- als auch den Mehrbenutzerbetrieb. Zusätzlich verfügt FURDY über ein integriertes Scanverfahren zur Bedienung über externe Eingabeelemente und kann dadurch auch ohne Touch-Bedienung genutzt werden.

## 1.4 Indikationen

Die Nutzung von FURDY kann insbesondere geeignet sein für Personen mit:

- eingeschränkter oder fehlender Lautsprache
- Autismus-Spektrum-Störungen
- geistigen oder kognitiven Beeinträchtigungen
- neurologischen Erkrankungen
- Schlaganfall oder Schädel-Hirn-Trauma
- Gedächtnis- oder Orientierungsproblemen
- beginnender oder fortschreitender Demenz
- erhöhtem Unterstützungsbedarf bei der Bewältigung von Alltagsaufgaben

Die Software unterstützt diese Personen dabei, ihre Kommunikationsmöglichkeiten im Alltag zu erweitern.

## 1.5 Kontraindikationen

FURDY ist nicht geeignet für Personen, die aufgrund schwerer visueller oder kognitiver Einschränkungen nicht in der Lage sind, symbolbasierte Darstellungen auf einem Bildschirm wahrzunehmen oder auszuwählen.

# 2. Anwendung der Software

## 2.1 Anwendungshinweise zur Nutzung der Software

FURDY ist eine Assistenz- und Unterstützungssoftware zur Förderung von Kommunikation, Orientierung, Tagesstrukturierung und Selbstständigkeit im Alltag. Die Anwendung umfasst verschiedene Module, die je nach individuellem Bedarf eingesetzt werden können. Die Software unterstützt Menschen mit kommunikativen, kognitiven, organisatorischen oder motorischen Unterstützungsbedarfen bei Kommunikation, Orientierung, Tagesstrukturierung und der Bewältigung von Alltagsaufgaben. Die integrierte Talkerfunktion dient zusätzlich der unterstützten Kommunikation (AAC). Die Bedienung der Software erfolgt primär über den Touchscreen des verwendeten Android-Endgeräts. Die Auswahl von Symbolen oder Textfeldern erfolgt durch Antippen auf dem Bildschirm. Die gewählten Inhalte werden anschließend über die Sprachausgabe des Geräts wiedergegeben. Während der Bedienung werden Eingaben visuell durch die Benutzeroberfläche bestätigt. Optional können akustische Rückmeldungen über die Audioausgabe des Geräts erfolgen. Die Darstellung der Symbolfelder kann an die individuellen Bedürfnisse der Nutzer angepasst werden. Hierzu kann unter anderem die Anzahl der angezeigten Spalten im Kommunikationsraster verändert werden, wodurch sich automatisch die

Größe der dargestellten Symbole anpasst. Die Nutzung der Software kann sowohl eigenständig als auch mit Unterstützung durch Betreuungspersonen, Angehörige oder therapeutisches Fachpersonal erfolgen. Für eine komfortable Nutzung wird ein Endgerät mit ausreichend großer Bildschirmfläche empfohlen. Jede Eingabe wird unmittelbar durch eine visuelle Veränderung der Benutzeroberfläche bestätigt. Dies kann beispielsweise durch Hervorhebung des gedrückten Symbols oder eine akustische Rückmeldung über die Audioausgabe des Geräts erfolgen. FURDY ist ein Medizinprodukt der Klasse I gemäß Verordnung (EU) 2017/745 über Medizinprodukte (MDR) und trägt die CE-Kennzeichnung.

## 2.2 Anpassungsmöglichkeiten der Darstellung

Die Darstellung der Kommunikationsfelder kann individuell angepasst werden. Die Anzahl der gleichzeitig angezeigten Spalten im Kommunikationsraster kann verändert werden. Dadurch verändert sich automatisch die Größe der dargestellten Symbole. Zusätzlich kann ein kontrastreduzierter Schwarz-Weiß-Modus aktiviert werden, um sensorische Reize zu reduzieren.

## 2.3 Bedienung mit externen Eingabegeräten

Die Bedienung der Software erfolgt primär über den Touchscreen. Zusätzlich können externe Eingabegeräte wie beispielsweise Bluetooth-Tastaturen mit dem Android-Endgerät verbunden werden. Die Software nutzt außerdem systemseitige Barrierefreiheitsfunktionen des Android-Betriebssystems. Funktionen wie Anschlagsverzögerung, Wiederholungsgeschwindigkeit oder Umschalttasten können über die Einstellungen des Betriebssystems konfiguriert werden. Zusätzlich kann die Anwendung über ein integriertes Scanverfahren bedient werden.

# 3. Technische und organisatorische Hinweise

## 3.1 Technische Anforderungen

Für die Nutzung der Software FURDY wird ein geeignetes Android-basiertes Endgerät benötigt.

### Mindestanforderungen an Hardware und Softwareumgebung:

- Android-Smartphone oder Android-Tablet
- Android-Betriebssystem ab Version 7.0 (API Level 24)
- Installierte Text-to-Speech-Funktion des Betriebssystems
- Ausreichender Speicherplatz für eigene Fotos, Sprachaufnahmen und Benutzerdaten

Die Software wurde für Android-Endgeräte mit einem **Ziel-SDK-Level von 35** entwickelt. Die Nutzung auf Android-Smartphones und Android-Tablets ist grundsätzlich möglich. Für eine

komfortable Nutzung wird ein Tablet mit größerem Bildschirm empfohlen. Optional können externe Eingabegeräte, wie beispielsweise Bluetooth-Tastaturen, mit dem Endgerät verbunden werden. Für die Nutzung der Software ist keine dauerhafte Internetverbindung erforderlich.

### 3.2 Installation der Software

Die Software FURDY wird auf einem kompatiblen Android-Endgerät installiert. Die Installation erfolgt durch Herunterladen der Installationsdatei über einen vom Hersteller bereitgestellten Downloadweg, beispielsweise über den Google Play Store oder einen vom Hersteller bereitgestellten alternativen Downloadlink (bei Mehrfachlizenzen). Nach dem Herunterladen wird die App auf dem Android-Endgerät installiert und kann anschließend gestartet werden. Nach dem ersten Start der Anwendung können Benutzerkonten eingerichtet, sowie individuelle Inhalte und Symbolsets konfiguriert werden. Für die Installation der Software ist eine Internetverbindung erforderlich. Für den späteren Betrieb der Software ist keine dauerhafte Internetverbindung notwendig. Die Nutzung der Software erfolgt über den Touchscreen des Endgeräts. Optional können externe Eingabegeräte, wie beispielsweise Bluetooth-Tastaturen, mit dem Endgerät verbunden werden.

### 3.3 Wartung und Updates

Die Software wird regelmäßig durch den Hersteller weiterentwickelt. Aktualisierungen können funktionale Verbesserungen, Fehlerkorrekturen oder Erweiterungen enthalten. Die Software wird regelmäßig weiterentwickelt. Updates können über den jeweiligen Bereitstellungsweg installiert werden und enthalten Fehlerbehebungen sowie funktionale Erweiterungen. Für den Betrieb der Software ist keine permanente Internetverbindung erforderlich.

## 4. Administrative Funktionen

Alle administrativen Funktionen sind nur für befugte Nutzer erreichbar. Der Zugriff auf den Administrationsbereich kann optional durch eine Passwortabfrage geschützt werden. Der Administrationsbereich dient der Anpassung und Verwaltung der Kommunikationsinhalte.

### Einstellungsmöglichkeiten im Administrationsbereich:

- Passwortschutz für den Adminbereich aktivieren/deaktivieren
- Minimaldesign für den Adminbereich aktivieren/deaktivieren
- Einzelbenutzer- und Mehrbenutzermodus aktivieren/deaktivieren
- Kioskmodus aktivieren/deaktivieren

### Funktionen:

- Eigene Karten erstellen und verwalten
- Eigene Vokabulare erstellen und verwalten
- Favoriten der Nutzer für die Talkerfunktion verwalten
- Datenbank und Vokabulare exportieren/importieren/teilen
- Benutzerdokumentation erstellen/bearbeiten
- Import/Export Funktion
- Benutzereinstellungen:
  - Benutzer erstellen/verwalten
  - Anzahl der Spalten in der Talkerfunktion festlegen
  - Einstellungen des Scanverfahrens anpassen
  - Text to Speech & Anweisungstexte aktivieren/deaktivieren
  - Visuelle Darstellung festlegen
  - Vorhersagemodus & Satzmodus aktivieren/deaktivieren

Der Administrationsbereich ist über eine Schaltfläche im Hauptmenü erreichbar. Es wird empfohlen, den Administrationsbereich durch ein Passwort zu schützen, um unbeabsichtigte Änderungen an Kommunikationsinhalten oder Einstellungen zu vermeiden.

## 4.1 Einzelbenutzer- und Mehrbenutzermodus

FURDY kann im Einzel- oder Mehrbenutzermodus verwendet werden.

Im **Einzelbenutzermodus** wird die App direkt mit einem festen Benutzer gestartet. Alle Einstellungen, Favoriten und Kommunikationsboards gehören diesem Benutzer.

Eine Benutzerauswahl beim Start der App erfolgt nicht.

Im **Mehrbenutzermodus** können mehrere Benutzer auf demselben Gerät angelegt werden. Beim Start der App erscheint zunächst eine Benutzerliste.

Nach Auswahl eines Benutzers werden dessen persönliche Einstellungen, Favoriten und Kommunikationsboards geladen.

Der Mehrbenutzermodus eignet sich insbesondere für Familien, Schulen, Wohneinrichtungen und andere Umgebungen, in denen mehrere Personen dasselbe Gerät nutzen.

## 4.2 Kioskmodus

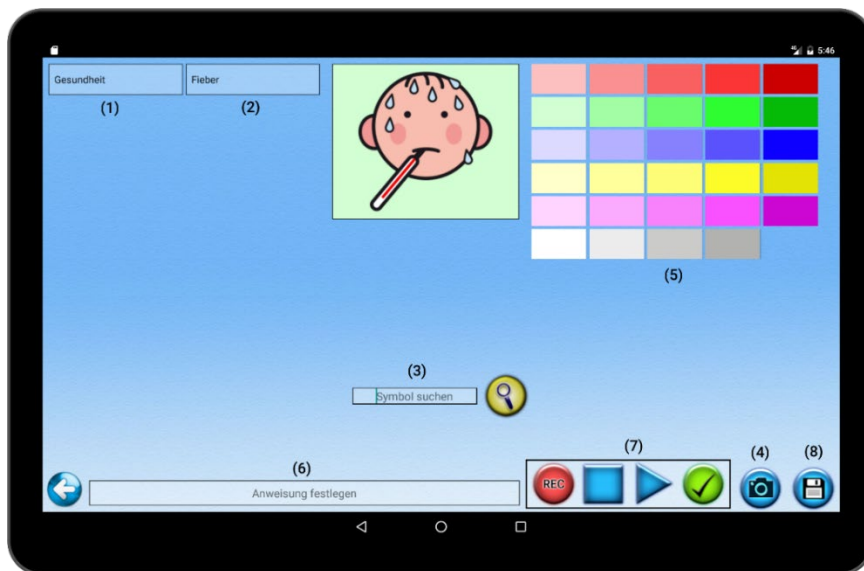
Der Kioskmodus dient dazu, die Nutzung von FURDY zu vereinfachen und ein unbeabsichtigtes Verlassen der App zu verhindern.

Bei aktiviertem Kioskmodus werden die Android-Systemelemente, wie beispielsweise die Navigationsleiste mit den Schaltflächen „Zurück“, „Start“ und „Letzte Apps“, ausgeblendet.

Dadurch bleibt der Nutzer innerhalb von FURDY und kann sich auf die Kommunikation konzentrieren.

Der Kioskmodus eignet sich insbesondere für Kinder sowie für Menschen, die das Tablet oder Smartphone ausschließlich als Kommunikationshilfe verwenden.

### 4.3 Eigene Karten erstellen



Oft werden für bestimmte Funktionen spezielle Karten benötigt. Einzelne Schritte für Arbeitspläne mit bestimmten Anweisungen, spezielle Aktivitäten für einen Tagesplan, Wörter/Sätze für ein Vokabular, oder ein Symbol soll farbig hinterlegt werden. Es können beliebig viele Karten erstellt

werden, um diese dann in den entsprechenden Funktionen zu nutzen.

Dazu wird aus der linken Liste die Kategorie gewählt (1), wodurch die rechte Liste alle Symbole dieser Kategorie erhält. Wählen sie aus der rechten Liste nun ein Symbol (2), wird dieses im Fenster abgebildet. Alternativ können Symbole mit Hilfe der Suchfunktion (3) gefunden werden. Zudem besteht die Möglichkeit, mit Hilfe der App ein Foto zu erstellen (4) und dieses als Symbol zu verwenden. Auf Wunsch kann jedes Symbol mit einer Farbe hinterlegt werden (5). Sind Sie mit dem Design der Karte zufrieden, wird noch die Anweisung festgelegt. Diese wird entweder in Textform eingegeben (6), oder es wird der Audiorekorder genutzt (7), um die eigene Stimme aufzuzeichnen. Sobald alles erledigt wurde, kann die Karte gespeichert werden (8).

### 4.4 Arbeitspläne, Tagesabläufe, Vokabulare und Druckvorlagen erstellen



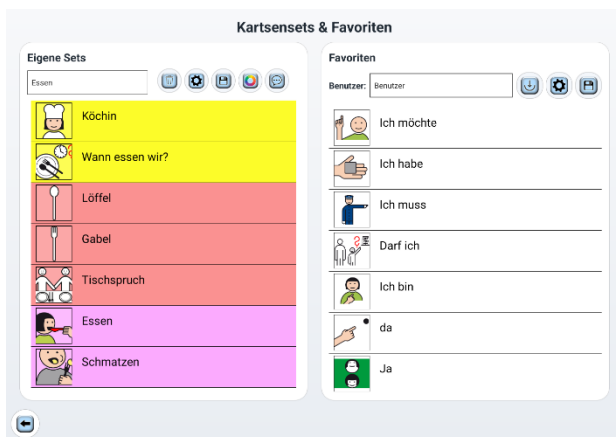
Hier werden Arbeitspläne, Tagespläne, Vokabulare für die Talkerfunktion und Druckvorlagen erstellt, falls Sie Karten ausdrucken möchten. Dabei werden alle gewünschten Karten durch einen Klick gewählt, die in dem Set enthalten sein sollen. In der linken oberen Ecke wird die Kategorie gewählt und es erscheinen alle dazugehörigen Symbole (1). Über einen Button (2) gelangt man zu den selbsterstellten Karten (siehe 1.1) und kann diese ebenfalls auswählen. Auch hier kann über die



Suchfunktion gezielt nach Symbolen gesucht werden (3). Wurden alle gewünschten Karten gewählt, kann das Set gespeichert werden (4). Es öffnet sich ein neues Fenster, in dem die Karten noch sortiert und einzelne Karten wieder gelöscht werden können (5). Halten Sie dazu das gewünschte Symbol gedrückt

und ziehen es nach oben oder unten, an die entsprechende Stelle. Schieben Sie es nach links oder rechts, um es aus der Liste zu löschen. Ist das Set sortiert, muss noch festgelegt werden, für welche Funktion es verwendet werden soll (6). Anschließend geben Sie dem Set einen passenden Namen (7) und speichern es ab (8).

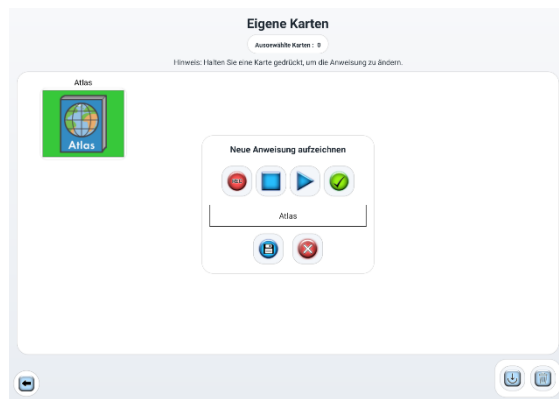
#### 4.5 Favoriten & eigene Sets verwalten



Die Bearbeitung eigener Sets erfolgt analog zur Erstellung eines neuen Sets. Karten, die häufig verwendet werden, können als Favoriten zusammengestellt werden. Favoriten erscheinen innerhalb der Talkerfunktion dauerhaft im Schnellzugriff. Auch bei den Favoriten kann die Position einer Karte, durch Gedrückt halten, angepasst oder durch schieben nach links gelöscht

werden. Durch einen Klick auf den linken Button, werden die Favoriten auf das Standardset zurückgesetzt. Durch Klicken auf das Zahnrad, können Karten hinzugefügt/entfernt werden. Es können maximal 10 Symbole als Favoriten gespeichert werden. Jeder Benutzer hat seine eigenen Favoriten.

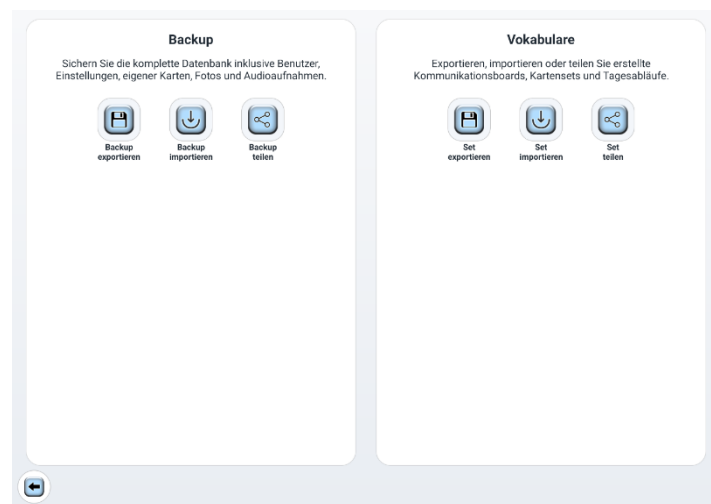
## 4.6 Eigene Karten verwalten



als Karten verwendet werden.

Bei selbsterstellten Karten kann nachträglich die Anweisung angepasst werden. Dazu muss eine Karte gedrückt gehalten werden, bis sich das Menü öffnet. Dort kann der Text angepasst oder eine Sprachaufnahme zugewiesen werden. Es können Karten markiert und gelöscht werden. Zusätzlich können bereits vorhandene Bilddateien importiert und

## 4.7 Import- und Exportfunktionen



verwenden. Beim Export muss darauf geachtet werden, dass auch erstellte Fotos mit exportiert werden. Erstellte Backups der Datenbank oder selbst erstellte Vokabulare können direkt geteilt werden. Es öffnet sich ein Menü, wo die Daten unter anderem als E-mail oder über WhatsApp geteilt werden können.

FURDY unterstützt den Export, Import und das Teilen von Karten, Vokabularen und Sicherungsdaten. Dadurch können Inhalte zwischen mehreren Geräten übertragen oder zur Datensicherung verwendet werden. Importierte Inhalte werden lokal innerhalb der Anwendung gespeichert. Beim Import von Daten sollte darauf geachtet werden, ausschließlich vertrauenswürdige Dateien zu

## 4.8 Benutzereinstellungen

In den Benutzereinstellungen werden neue Benutzer erstellt (1), bearbeitet (2) und ihre Einstellungen festgelegt. Einstellungen:

- Benutzerdaten
- Anzahl der Gridreihen (Gleichzeitig dargestellte Spalten im Talker)
- Scanverfahren aktivieren/deaktivieren/Geschwindigkeit festlegen
- Scanton (Akustische Signale beim Symbolwechsel und Bestätigung eines Elements)
- Farbe des Scanrahmens festlegen
- Anzeige der Symboltexte aktivieren/deaktivieren
- Sprachausgabe bei Wählen eines Symbols aktivieren/deaktivieren
- Design festlegen
  - Klassisch – Buntes, farbenfrohes Design
  - Schwarz/Weiss – Gleiches Design ohne Farbsättigung
  - Minimal – Farbreduziertes, übersichtliches Design

### Satzmodus

Der Satzmodus ermöglicht es, Symbole aneinander zu reihen, um sie dann als Satz ausgeben zu lassen, statt der einzelnen Symbole.

### Vorhersagemodus

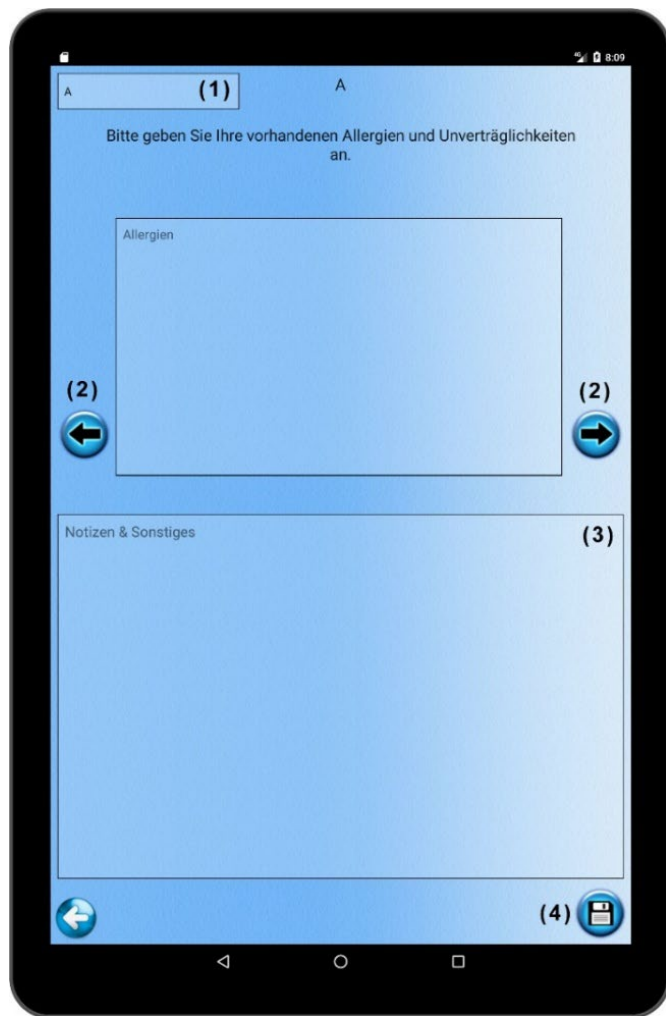
Im Vorhersagemodus werden automatisch Symbole eingeblendet, die oft in Kombination genutzt werden. Der Vorhersagemodus trainiert sich selbst, beim Nutzen des Talkers und speichert, welche Symbole oft nachfolgend genutzt werden und blendet diese dann ein. Wird „B“ oft nach „A“ verwendet, wird „B“ eingeblendet, sobald

„A“ gewählt wurde.

### Aktive Kategorien

Hier können nicht erwünschte Kategorien ausgeblendet und ggf. wieder eingeblendet werden.

## 4.9 Notizblock, Benutzerdokumentation & Gesundheitspass



Wählen Sie links oben über das Menü den gewünschten Benutzer aus (1). Unterhalb des Menüs befindet sich die Gesundheitsdokumentation des ausgewählten Benutzers. Hier können wichtige personenbezogene Informationen hinterlegt und verwaltet werden. Die Dokumentation kann unter anderem Informationen zu folgenden Bereichen enthalten:

- Allergien
- Medikamente und Einnahmehinweise
- Diagnosen
- Operationen
- Arztkontakte
- Notfallinformationen
- Blutgruppe
- Geburtstagsdaten
- Individuelle Hinweise und Notizen

Durch Betätigung der Pfeiltasten (2) kann zwischen den einzelnen Informationen navigiert werden. Änderungen werden automatisch gespeichert. Im unteren Textfeld (3) können zusätzliche Notizen und individuelle Informationen hinterlegt werden. Die Gesundheitsdokumentation kann insbesondere bei Arztbesuchen, Krankenhausaufenthalten, Notfällen oder Betreuungswechseln hilfreich sein, da wichtige Informationen schnell verfügbar sind. Über den Button rechts unten (4) kann die Dokumentation als Druckvorlage gespeichert werden. Die Datei wird als JPEG-Bild im FURDY-Installationsverzeichnis im Ordner „Druckvorlagen“ abgelegt. Dadurch können Informationen bei Bedarf ausgedruckt, archiviert oder an beteiligte Personen weitergegeben werden.

## 5. Benutzerfunktionen

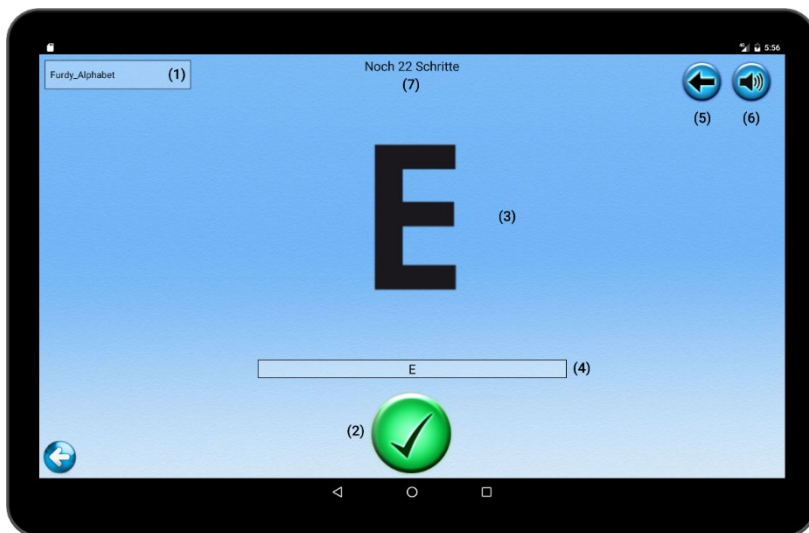


Für die Nutzung der Benutzerfunktionen kann ein Benutzerkonto verwendet werden. Im Einzelbenutzermodus erfolgt die Nutzung von FURDY ohne Anmeldung. Wurden bereits Benutzer angelegt, kann sich der Nutzer mit seinem Anmeldenamen anmelden. Nach erfolgreicher Anmeldung wird

das Hauptmenü geöffnet. Von dort aus sind alle für den jeweiligen Benutzer freigegebenen Funktionen erreichbar. Hierzu gehören beispielsweise Kommunikationshilfen, Arbeitspläne, Tagespläne, Dokumentationen sowie weitere individuell eingerichtete Module.

Durch die Benutzerverwaltung können Inhalte und Einstellungen individuell an die Bedürfnisse der jeweiligen Person angepasst werden. Dadurch lassen sich mehrere Nutzer mit unterschiedlichen Fähigkeiten, Interessen und Unterstützungsbedarfen innerhalb derselben Installation verwalten.

### 5.1 Arbeitspläne



In der Arbeitsplan-Funktion können die von Administratoren erstellten Arbeitspläne gestartet und Schritt für Schritt abgearbeitet werden.

Arbeitspläne dienen dazu, komplexe Aufgaben in überschaubare Einzelschritte zu unterteilen. Dadurch können auch umfangreiche Tätigkeiten verständlich dargestellt

und selbstständig bearbeitet werden. Für jeden Schritt können METACOM-Symbole, eigene Fotos, Texte oder Sprachaufnahmen verwendet werden.

Der gewünschte Arbeitsplan wird über das Menü am linken oberen Bildschirmrand ausgewählt (1). Durch Betätigung des Start-Buttons wird der Arbeitsplan gestartet (2). Anschließend werden das aktuelle Symbol (3) sowie die dazugehörige Anweisung (4) angezeigt.

Sobald ein Arbeitsschritt abgeschlossen wurde, kann über den Erledigt-Button zum nächsten Schritt gewechselt werden. Bei Bedarf können einzelne Schritte erneut aufgerufen (5) oder die aktuelle Anweisung nochmals angehört werden (6). Zusätzlich wird jederzeit angezeigt, wie viele Schritte noch ausstehen (7).

Arbeitspläne eignen sich für zahlreiche Einsatzbereiche und können individuell an die Bedürfnisse der jeweiligen Nutzer angepasst werden.

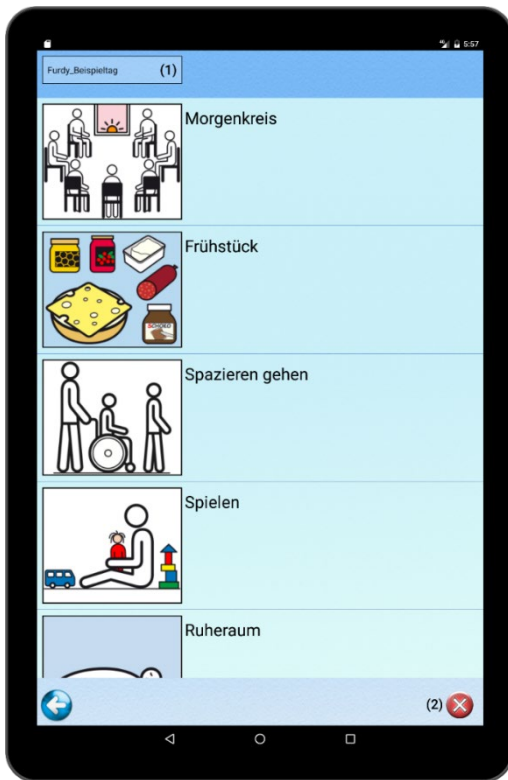
Typische Einsatzmöglichkeiten sind beispielsweise:

- Arbeitsabläufe in Werkstätten
- Montage- und Verpackungsarbeiten
- Kochen und Haushaltsaufgaben
- Körperpflege und Hygieneroutinen
- Schulische Lerninhalte
- Zahlen, Buchstaben und Farben lernen
- Bastel- und Kreativangebote
- Personen und Angehörige erkennen
- Fotoalben und Erinnerungsstützen
- Unterstützung bei Gedächtnis- und Orientierungsproblemen
- Individuelle Schritt-für-Schritt-Anleitungen im Alltag

Durch die Kombination aus Symbolen, Fotos, Texten und Sprachaufnahmen können Arbeitspläne sehr individuell gestaltet werden. Dadurch eignen sie sich sowohl für Lernangebote als auch für die Unterstützung im Alltag, in Schule, Werkstatt, Therapie oder Pflege.

Diese Funktion ist auch im Scanmodus vollständig bedienbar.

## 5.2 Tagespläne



In der Tagesplan-Funktion werden die zuvor erstellten Tagespläne genutzt und dargestellt.

Der gewünschte Tagesplan wird oben links über das Auswahlmenü ausgewählt (1). Nach Auswahl werden alle enthaltenen Aktivitäten in der festgelegten Reihenfolge angezeigt.

Sobald eine Aktivität erledigt wurde, kann sie durch Berührung aus der Liste entfernt werden. Dadurch ist jederzeit ersichtlich, welche Aufgaben bereits abgeschlossen wurden und welche noch ausstehen.

Beim Verlassen der Funktion wird der aktuelle Bearbeitungsstand automatisch gespeichert. Über den Reset-Button (2) kann der Tagesablauf jederzeit zurückgesetzt und erneut von Beginn an gestartet werden.

Tagespläne unterstützen insbesondere Menschen, die auf Orientierung, feste Strukturen und Vorhersehbarkeit angewiesen sind. Sie helfen dabei, Tagesabläufe verständlich darzustellen, Übergänge zwischen Aktivitäten zu erleichtern und die Selbstständigkeit im Alltag zu fördern. Diese Funktion ist auch im Scanmodus vollständig bedienbar.

## 5.3 Talkerfunktion



Wird die Talkerfunktion gestartet, werden zunächst alle verfügbaren Kategorien sowie die selbst erstellten Vokabulare angezeigt. Durch Auswahl einer Kategorie werden die darin enthaltenen Symbole und Karten dargestellt.

Durch Berührung einer Karte wird die hinterlegte

Anweisung oder Aussage über die Lautsprecher des Geräts ausgegeben. Wurde der Karte ein Text zugeordnet, erfolgt die Wiedergabe über die Text-zu-Sprache-Funktion des Android-Geräts. Wurde stattdessen eine eigene Sprachaufnahme hinterlegt, wird diese wiedergegeben.

Die Talkerfunktion ermöglicht die individuelle Erstellung von Kommunikationsinhalten und kann an die Bedürfnisse des jeweiligen Nutzers angepasst werden. Hierzu können beliebig viele Kategorien, Vokabulare und Karten erstellt werden.

Über den Home-Button gelangen Sie jederzeit zur Übersicht aller Kategorien zurück (1).

Auf der linken Seite werden die als Favoriten markierten Karten angezeigt (2). Dadurch können häufig benötigte Aussagen oder Begriffe besonders schnell aufgerufen werden.

Um Sätze aus mehreren Karten zusammenzustellen, klicken Sie auf den Satzbildungs-Button (3). Die ausgewählten Inhalte werden anschließend miteinander kombiniert. Über den Play-Button (4) kann der vollständige Satz ausgegeben werden.

Diese Funktion ist auch im Scanmodus vollständig bedienbar.

## 5.4 Stimmungsbarometer



Das Stimmungsbarometer ermöglicht es Nutzern, ihre aktuelle Stimmung oder ihr Befinden auf einfache und verständliche Weise auszudrücken. Die ausgewählte Stimmung wird im Hauptmenü angezeigt und kann jederzeit an die aktuelle Gefühlslage angepasst werden. Dadurch können Angehörige, Betreuungspersonen,

Lehrkräfte oder Therapeuten einen schnellen Eindruck vom aktuellen Befinden des Nutzers erhalten. Die Funktion kann insbesondere für Menschen hilfreich sein, die Schwierigkeiten haben, Gefühle, Bedürfnisse oder ihr Wohlbefinden sprachlich auszudrücken. Das Stimmungsbarometer bietet hierfür eine zusätzliche Möglichkeit der Mitteilung und kann die Kommunikation im Alltag unterstützen. Der Button zum Stimmungsbarometer befindet sich im Hauptmenü in der rechten oberen Ecke. Die gewählte Stimmung wird täglich um 24 Uhr automatisch zurückgesetzt.

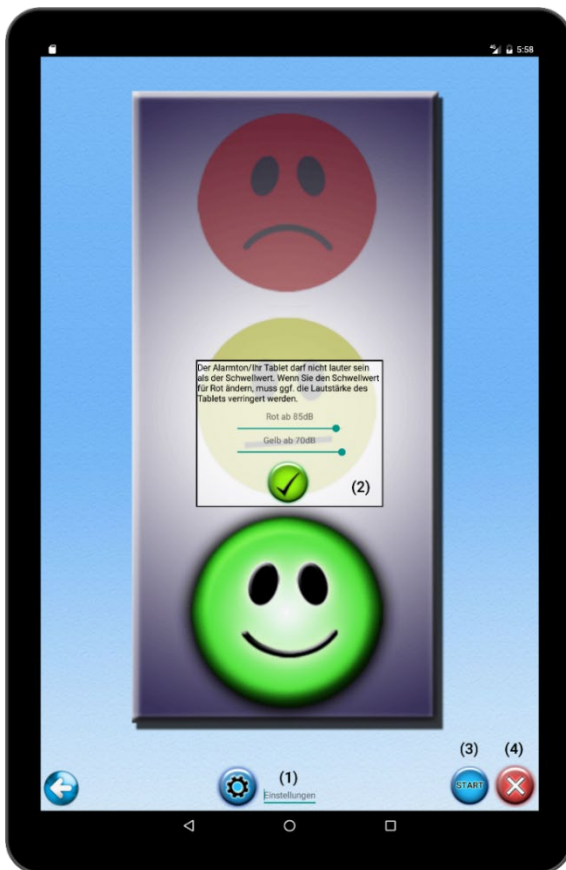
Diese Funktion ist auch im Scanmodus vollständig bedienbar.

## 5.5 Visueller Timer



Der visuelle Timer unterstützt dabei, Zeit sichtbar und verständlich darzustellen. Er kann genutzt werden, um Aktivitäten zeitlich zu begrenzen oder die verbleibende Zeit bis zum Ende einer Aufgabe, Pause oder Aktivität zu veranschaulichen. Nach Auswahl der gewünschten Zeitspanne wird der Timer gestartet. Die verbleibende Zeit wird sowohl grafisch durch einen farbigen Bereich als auch zusätzlich in Textform dargestellt. Dadurch kann jederzeit erkannt werden, wie viel Zeit bereits vergangen ist und wie viel Zeit noch verbleibt. Der visuelle Timer eignet sich insbesondere zur Unterstützung von Tagesabläufen, Arbeitsaufgaben, Lernphasen, Therapieeinheiten, Wartezeiten oder Übergängen zwischen verschiedenen Aktivitäten. Durch die visuelle Darstellung kann das Zeitverständnis gefördert und die Orientierung im Alltag erleichtert werden. Nach Ablauf der eingestellten Zeit erfolgt zusätzlich ein akustisches Signal.

## 5.6 Lärmampel



Die digitale Lärmampel misst kontinuierlich die Umgebungslautstärke und visualisiert diese durch die Zustände Grün, Gelb und Rot. Dadurch wird die aktuelle Geräuschkulisse für alle Beteiligten unmittelbar sichtbar. Die Funktion kann helfen, ein angemessenes Lautstärkeniveau zu fördern und das Bewusstsein für die eigene Umgebung zu stärken. Die Lärmampel eignet sich insbesondere für den Einsatz in Klassenräumen, Gruppenräumen, Werkstätten, Tagesförderstätten, Wohneinrichtungen sowie therapeutischen Einrichtungen. Administratoren können die Schwellwerte der einzelnen Zustände individuell anpassen. Hierzu muss zunächst der aktuelle Admin-Login angegeben werden (1). Anschließend öffnet sich ein Einstellungsfenster, in dem alle relevanten Parameter angepasst werden

können (2). Durch Betätigung des Start-Buttons beginnt die Messung der Umgebungslautstärke (3). Über den danebenliegenden Button kann die Messung jederzeit wieder beendet werden (4).

Wird der definierte Grenzwert überschritten und die Anzeige wechselt in den roten Bereich, kann zusätzlich ein akustisches Signal ausgegeben werden, um auf die erhöhte Lautstärke aufmerksam zu machen.

## 5.7 Schlagzeug



Die Schlagzeugfunktion ermöglicht das spielerische Erzeugen verschiedener Schlagzeug- und Percussionklänge. Hierfür stehen 8 Buttons zur Verfügung, die jeweils mit unterschiedlichen Soundeffekten belegt sind. Durch das Auslösen der einzelnen Klänge können eigene Rhythmen erstellt und

ausprobiert werden. Die Funktion lädt zum Experimentieren ein und fördert spielerisch das Rhythmusgefühl, die Aufmerksamkeit sowie die Hand-Auge-Koordination. Die Schlagzeugfunktion eignet sich sowohl zur Beschäftigung und Freizeitgestaltung als auch für einfache musikalische Übungen. Durch die unmittelbare akustische Rückmeldung kann die Funktion motivierend wirken und Erfolgserlebnisse schaffen.

Durch die Betätigung eines Buttons wird der jeweils hinterlegte Soundeffekt wiedergegeben.

## 5.8 Sprachrekorder

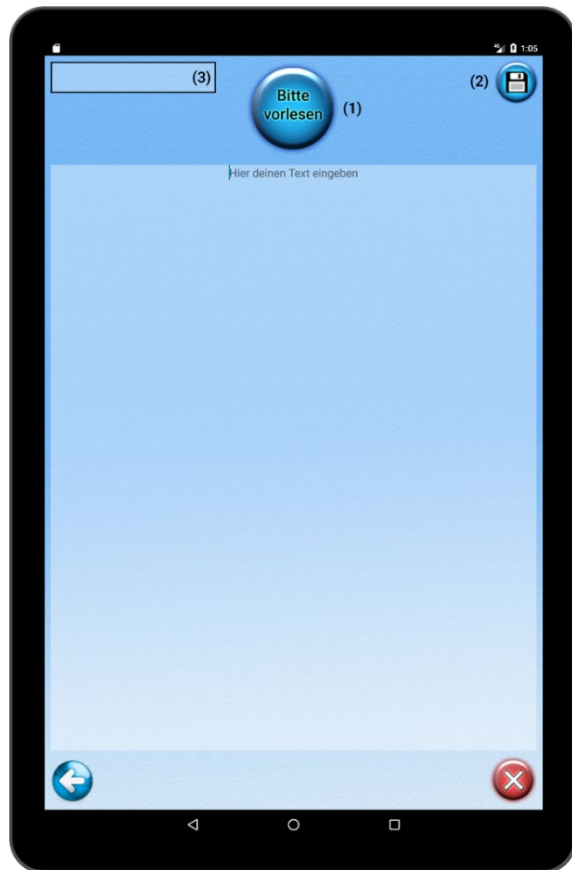


Mit dem Sprachrekorder können eigene Sprachaufnahmen erstellt und jederzeit wiedergegeben werden. Dadurch haben Nutzer die Möglichkeit, ihre eigene Stimme kennenzulernen, wiederzuhören und bewusst einzusetzen.

Die Funktion kann sowohl zu Übungs- und Lernzwecken als auch zur individuellen Gestaltung von Inhalten innerhalb der Software genutzt werden.

Sprachaufnahmen können beispielsweise für eigene Karten, Arbeitspläne, Tagespläne oder Kommunikationsinhalte verwendet werden. Darüber hinaus können vertraute Stimmen von Angehörigen, Betreuungspersonen oder Lehrkräften aufgezeichnet werden, um Anweisungen, Erinnerungen oder persönliche Botschaften bereitzustellen. Dies kann insbesondere bei Lernprozessen, Orientierungsaufgaben oder zur Unterstützung im Alltag hilfreich sein.

## 5.9 Texteditor



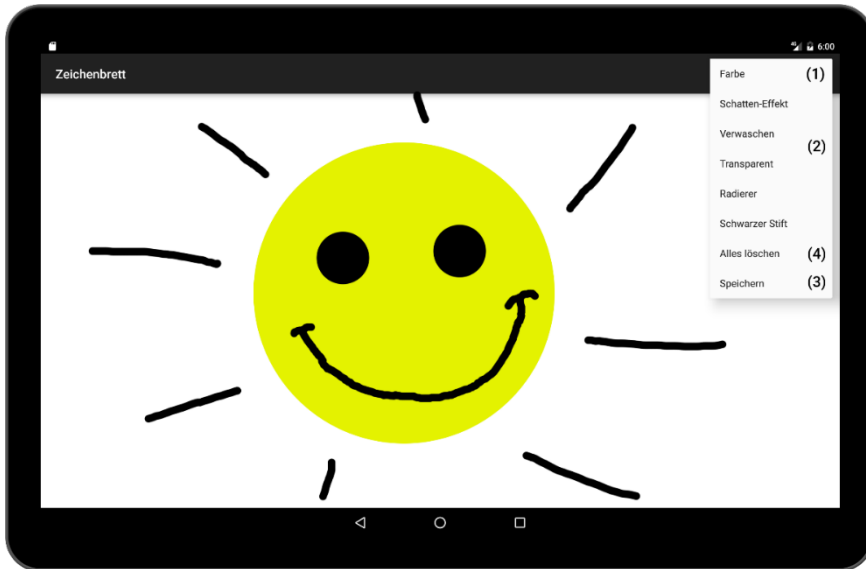
Der Texteditor ermöglicht das Verfassen, Speichern und Vorlesen von Texten. Geschriebene Texte können jederzeit abgespeichert (2) und später wieder geladen werden (3). Über die integrierte Vorlesefunktion (1) können Texte vom Android-Gerät vorgelesen werden.

Die Funktion eignet sich unter anderem für:

- Schreib- und Leseübungen
- Individuelle Lerntexte
- Soziale Geschichten
- Lieblingsgeschichten und Märchen
- Erinnerungen und Notizen
- Anleitungen und Informationen
- Kommunikations- und Übungstexte

Texte können von Nutzern selbst oder von Angehörigen, Betreuungspersonen, Lehrkräften oder Therapeuten erstellt werden. Dadurch lassen sich Inhalte individuell an die Bedürfnisse und Fähigkeiten der jeweiligen Person anpassen. Die erstellten Texte werden auf dem Gerät gespeichert und können jederzeit erneut geöffnet, bearbeitet, vorgelesen oder ausgedruckt werden.

## 5.10 Zeichenbrett



Das Zeichenbrett ermöglicht das Erstellen eigener Zeichnungen und kreativer Inhalte direkt auf dem Android-Gerät. Hierfür stehen verschiedene Farben (1) sowie zusätzliche Effekte (2) zur Verfügung.

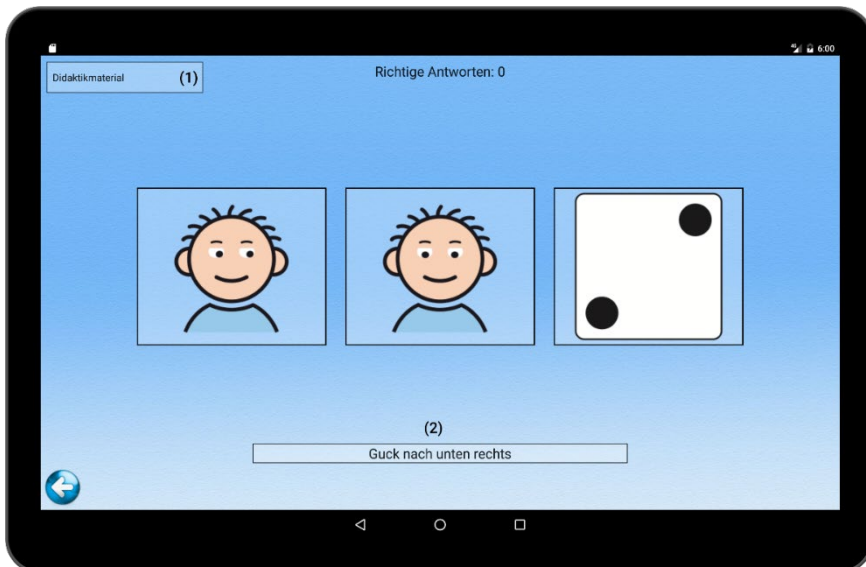
Die Funktion kann zur kreativen Beschäftigung, zur Förderung der Feinmotorik sowie zur visuellen

Darstellung von Ideen, Erlebnissen oder Gefühlen genutzt werden. Dadurch bietet das Zeichenbrett eine weitere Möglichkeit, sich auszudrücken und eigene Inhalte zu gestalten.

Fertige Zeichnungen können gespeichert werden (3) und stehen anschließend als Bilddatei auf dem Gerät zur Verfügung. Sie können bei Bedarf ausgedruckt, archiviert oder beispielsweise als Hintergrundbild verwendet werden.

Über die Zurücksetzen-Funktion (4) kann die Zeichenfläche jederzeit wieder in ihren ursprünglichen Zustand versetzt werden.

## 5.11 Quiz



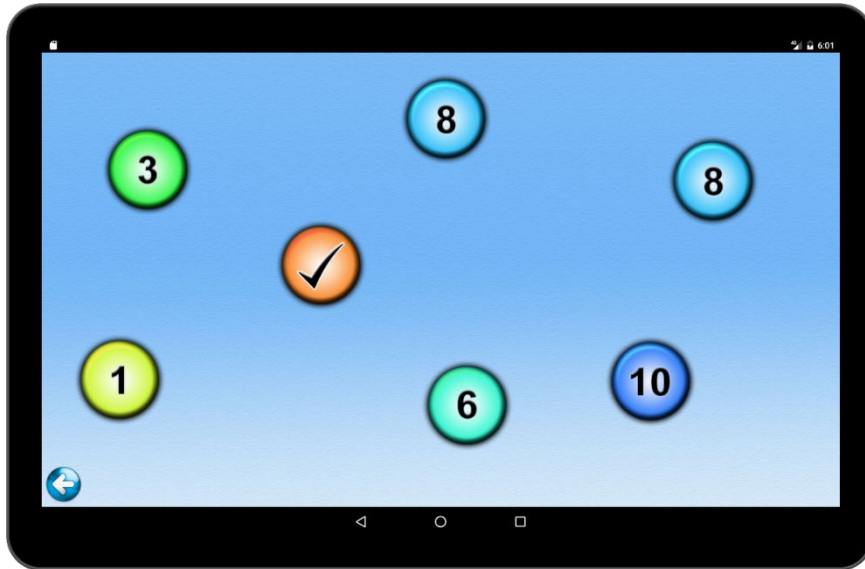
Das Quiz ermöglicht das spielerische Lernen und Festigen der Bedeutungen aller integrierten METACOM-Symbole sowie selbst erstellter Symbole und Karten. Durch die Zuordnung von Symbolen zu den passenden Begriffen oder Anweisungen können Nutzer ihr Symbolverständnis erweitern,

vorhandenes Wissen festigen und neue Inhalte auf motivierende Weise erlernen.

Nach Auswahl einer Kategorie (1) werden drei Symbole angezeigt. Unterhalb der Symbole erscheint eine Anweisung oder Bezeichnung (2), die einem der dargestellten Symbole zugeordnet werden muss. Wird das passende Symbol gewählt, erhält der Nutzer einen Punkt und die nächste Aufgabe wird angezeigt.

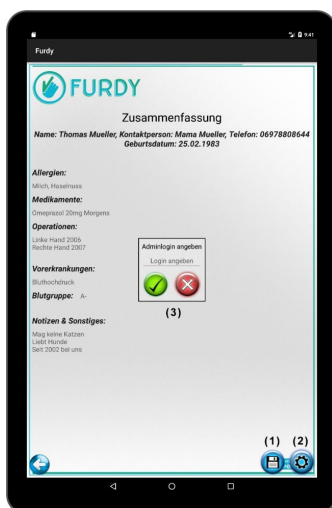
Bei einer falschen Auswahl wird das gewählte Symbol entsprechend markiert und ein weiterer Versuch ermöglicht. Das Quiz eignet sich insbesondere zum Erlernen neuer Symbole, zur Erweiterung des Wortschatzes sowie zur spielerischen Förderung von Aufmerksamkeit, Konzentration und Symbolverständnis.

## 5.12 Klicker



Das Klickerspiel ist ein einfaches Reaktions- und Konzentrationsspiel. Dabei werden sieben Buttons mit zufälligen Zahlen zwischen 1 und 10 belegt. Durch Betätigung eines Buttons wird die darauf angezeigte Zahl jeweils um 1 reduziert. Ziel des Spiels ist es, alle Zahlen möglichst schnell auf 0 zu bringen. Nach Abschluss des Spiels wird die benötigte Zeit angezeigt. Dadurch können Fortschritte nachvollzogen und eigene Bestzeiten verbessert werden. Das Klickerspiel eignet sich insbesondere zur spielerischen Förderung von Aufmerksamkeit, Konzentration, Reaktionsfähigkeit sowie der Hand-Auge-Koordination. Zusätzlich kann der Umgang mit Zahlen auf motivierende Weise geübt werden. Durch den einfachen Spielablauf ist die Funktion schnell verständlich und kann sowohl zur Beschäftigung als auch zu Übungszwecken eingesetzt werden.

## 5.13 Benutzerdokumentation anzeigen lassen & drucken



Es öffnet sich ein Fenster, wo alle Information bezüglich des aktuell angemeldeten Benutzers zu sehen sind, die bereits unter der Notizblock Funktion eingetragen wurde. Durch einen Klick auf den Speichern Button (1) wird die Dokumentation als Din A4 Seite im Ordner Druckvorlagen abgespeichert. Klickt man das Zahnrad daneben (2), öffnet sich ein kleines Fenster, wo nach dem Passwort gefragt wird (3). Von hier aus gelangt man direkt zur Notizblock Funktion, wo man die Dokumentation anpassen und erweitern kann.

## 6. Scanfunktion

### 6.1 Allgemeine Beschreibung

FURDY verfügt über einen integrierten Scanmodus zur Bedienung über externe Eingabelemente. Dieser ermöglicht die Nutzung der Anwendung auch für Personen mit eingeschränkter motorischer Steuerungsfähigkeit. Im Scanmodus werden die auswählbaren Elemente der Benutzeroberfläche automatisch nacheinander hervorgehoben. Die Auswahl erfolgt über ein externes Eingabelement, das vom Android-System als Tastatureingabe kannt wird (z. B. Taster oder Bluetooth-Tastatur). Der Scan läuft kontinuierlich und zyklisch durch alle verfügbaren Elemente.

### 6.2 Funktionsweise

Der Scanmodus arbeitet nach dem Prinzip der automatischen Auswahl:

- Die auswählbaren Elemente werden nacheinander hervorgehoben
- Die Hervorhebung erfolgt ohne Nutzerinteraktion
- Nach Erreichen des letzten Elements beginnt der Durchlauf erneut
- Durch Betätigung eines Eingabelements wird das aktuell hervorgehobene Element ausgewählt

Zur Verbesserung der Übersichtlichkeit wird die aktive Scanzeile im oberen Bereich dargestellt. Die Inhalte der Oberfläche werden entsprechend nachgeführt, sodass sich das aktuell erreichbare Element stets im Fokusbereich befindet.

### 6.3 Einstellungen

Der Scanmodus kann benutzerbezogen in den Einstellungen aktiviert und angepasst werden.

Folgende Parameter stehen zur Verfügung:

- Scanmodus: ein / aus
- Scangeschwindigkeit:
  - langsam (1600 ms)
  - mittel (1100 ms)
  - schnell (700 ms)
- Tonsignal: ein / aus

Bei aktiviertem Tonsignal wird sowohl beim Wechsel des fokussierten Elements als auch bei der Auswahl eines Elements ein akustisches Signal ausgegeben.

## 6.4 Eingabegeräte

Die Steuerung im Scanmodus erfolgt über externe Eingabeelemente, die vom System als Tastatureingabe erkannt werden.

Unterstützt werden unter anderem folgende Eingaben:

- Leertaste
- Enter-Taste
- Tabulator-Taste
- Pfeiltasten

Es ist keine spezielle Hardware oder Treiberinstallation erforderlich.

## 6.5 Unterstützte Funktionen und Bedienung im Scanmodus

Der Scanmodus ist für alle zentralen Funktionen der Anwendung verfügbar.

Im Hauptmenü stehen im Scanmodus ausschließlich Funktionen zur Verfügung, die vollständig scanfähig sind. Nicht unterstützte Funktionen werden ausgeblendet.

Scanfähig sind insbesondere:

- Hauptmenü
- Talkerfunktion
- Arbeitspläne
- Tagespläne
- Timer
- Stimmungsbarometer
- Navigationsfunktionen (Zurück, Auswahl, Bestätigung)

### Auswahl in Arbeitsplänen und Tagesplänen

In der Arbeitsplan- und Tagesplanfunktion können vorhandene Pläne ausgewählt und gestartet werden. Wenn der Scanmodus aktiv ist, wird die Auswahl nicht über die Standard-Spinner-Auswahl des Betriebssystems vorgenommen. Stattdessen öffnet sich ein scanbares Dialogfenster, in dem die verfügbaren Arbeitspläne bzw. Tagespläne nacheinander per Scan ausgewählt werden können. Dadurch ist auch die Auswahl und der Start eines Plans ohne Touch-Eingabe möglich.

### Timer-Bedienung im Scanmodus

In der Timerfunktion erfolgt die Zeiteingabe im Scanmodus über ein scanbares Auswahlfenster mit vordefinierten Zeitwerten. Zur Auswahl stehen unter anderem 1, 2, 3, 4, 5, 10, 20, 30 und 60 Minuten. Dadurch ist keine manuelle Texteingabe erforderlich und die Timerfunktion kann vollständig über den Scanmodus bedient werden.

## 6.6 Navigation im Scanmodus

Im aktivierten Scanmodus werden im Hauptmenü ausschließlich Funktionen angezeigt, die vollständig über das Scanverfahren bedienbar sind. Nicht unterstützte Funktionen werden ausgeblendet. Eine Rücknavigation ist jederzeit über scanbare Bedienelemente möglich. Dadurch ist eine durchgängige und sichere Bedienung der Anwendung ohne Touch-Eingabe gewährleistet.

## 6.7 Benutzerverwaltung im Scanmodus

Der Scanmodus ist benutzerbezogen konfigurierbar und wird im jeweiligen Benutzerprofil gespeichert. Im Singleuser-Modus erfolgt kein Login. Die Anwendung startet direkt und verwendet ein Standardprofil. Im Multiuser-Modus stehen mehrere Benutzerprofile mit individuellen Einstellungen zur Verfügung. Der Zugriff auf das Administrationsmenü kann optional durch eine Passwortabfrage geschützt werden.



## 7. Die Geschichte hinter Furdy

Furdy wurde durch eine Kooperation zwischen dem Studiengang „Barrierefreie Systeme“ der Frankfurt University und einer Tagesförderstätte entwickelt. Wir konzentrierten uns vor allem auf Behinderungen, die jenseits der allgemein bekannten und sofort erkennbaren Einschränkungen liegen. Neurologische Störungen – wie beispielsweise Autismus – die sich auf die kommunikative Auseinandersetzung auswirken. Welche Barrieren müssen da erkannt und überwunden oder zumindest erleichtert werden? In Kooperation mit der Tagesförderstätte für Menschen mit Autismus Unterfranken (TAU), entstand Furdy als praxiserprobtes Hilfsmittel zur Überwindung kommunikativer Hürden und die selbstständige Bewältigung alltäglicher Aufgaben. In stetigem Kontakt und enger Absprache mit den Betreuern konnte die Applikation optimal auf die Ansprüche der Nutzer abgestimmt werden. Während der Entwicklung hat sich gezeigt, dass sich Furdy Dank seiner wachsenden Komplexität sehr vielseitig einsetzen lässt. Ausgehend vom Ziel der Überwindung kommunikativer Barrieren lassen sich die Möglichkeiten schnell auf die Anwendung in Bereichen wie Gehörlosigkeit, Ausfall des Sprachzentrums, beginnende Demenz und vieles mehr ausweiten. Aber auch jenseits sprachlicher Behinderungen kann Furdy als spielerisches Hilfsmittel zur selbstständigen Bewältigung alltäglicher Aufgaben beitragen. Man denke nur an die vielen Kleinigkeiten, die Kinder jeden Tag lernen: Schnürsenkel binden, Jacke zuknöpfen, Zähne putzen ...

Furdy gibt es in zwei verschiedenen Varianten. Die eine Variante beinhaltet ausschließlich die Talkerfunktion, die andere Variante beinhaltet zusätzlich noch eine Sammlung von weiteren Funktionen, wie einem Ablauf- und Tagesplaner, einem visuellen Timer, einer Lärmampel und vielen mehr. Furdy arbeitet mit dem METACOM Symbolsystem von Annette Kitzinger und wurde für Tablets & Smartphones mit Android Betriebssystem entwickelt. Furdy hilft den Nutzern und Betreuern bei alltäglichen Aufgaben und kann zusätzlich einen großen Teil des Benutzer- und Klienten-Managements übernehmen. Es beinhaltet unter anderem eine Talkerfunktion.

Ein Talker ist eine Kommunikationshilfe, bei der Symbole inkl. Anweisung/Bezeichnung zum Einsatz kommen. Im Falle von Furdy sind es die knapp über 10000 METACOM Symbole. Aus

diesen Symbolen werden für verschiedene Situationen passende Vokabulare zusammengestellt. Wird ein Symbol angeklickt, so wird die dazugehörige Bezeichnung in Form einer Sprachausgabe wiedergegeben. Es lassen sich auch Sätze bilden, die dann am Stück wiedergegeben werden. Die Talkerfunktion ist zudem als Version für Smartphones erhältlich, wodurch er auch unterwegs genutzt werden kann. Beispielsweise zum Einkaufen. Man kann das vorgefertigte Vokabular Furdy\_Einkauf nutzen, oder sich ein eigenes erstellen. Weiter können aus den Symbolen sogenannte Ablaufpläne erstellt werden.

Bei einem Ablaufplan werden Symbole in einer bestimmten Reihenfolge aneinandergereiht, die dann Schritt für Schritt abgearbeitet werden. Bei jedem Schritt wird die Bezeichnung/Anweisung ausgegeben. Ein Ablaufplan kann in schier unendlich vielen Szenarien zum Einsatz kommen. Es können beliebig viele Karten, in Form von Symbolen oder Fotos, zu einem Plan zusammengefasst werden. Als Anweisung/Bezeichnung kann auch die eigene Stimme aufgezeichnet werden, wodurch man den Symbolen komplette Sätze zuordnen kann. Die Einsatzmöglichkeiten reichen vom Alphabet und Wörter lernen, Nudel kochen, Waschmaschine bedienen, Schuhe binden, Matheaufgaben Schritt für Schritt erläutern, Papierflieger basteln, eine Schnitzeljagd erstellen, bis hin zur Erläuterung von Mimik und Gesichtsausdrücken, etc. Die Möglichkeiten gehen ins Unendliche!

Der integrierte Tagesplaner repräsentiert einen klassischen Tagesplan, mit vertikal angeordneten Symbolen. Ein klassischer Tagesplan besteht aus Aktivitäten, die für einen Tag geplant sind. Jede Aktivität wird hier durch ein Symbol dargestellt. Wurde eine Aktivität abgeschlossen, wird das Symbol vom Plan entfernt. Erstellte Pläne werden benannt und gespeichert, so dass sie jederzeit wiederverwendet werden können. So besteht die Möglichkeit, für jeden Tag und jeden Nutzer, einen eigenen Plan vorzubereiten. Der Tagesplaner kann aber auch für andere Sachen verwendet werden, wie bspw. einen Spielplan, einen Speiseplan, Pläne für die Hausarbeiten, etc.

Weiter sind Funktionen wie der visuelle Timer enthalten, welcher die restliche Zeit farblich darstellt und klingelt sobald die Zeit abgelaufen ist. Eine Lärmampel stellt die Umgebungslautstärke mit den 3 Zuständen rot, Gelb und grün dar, wodurch stets ersichtlich ist, wie laut es zugeht. Ein Texteditor erlaubt das Schreiben und Speichern von Texten, welche man sich dann von der App auch vorlesen lassen kann und ein Quiz, um die Bedeutungen der Symbole zu erlernen, ist ebenfalls enthalten. Einige Funktionen sollen der reinen Unterhaltung dienen, wie ein Schlagzeug, ein Sprachrekorder, ein Zeichenbrett und ein Geschicklichkeitsspiel.

Furdy kommt sowohl in Einrichtungen wie Förderstätten, Kindergärten, Schulen und Behindertenwerkstätten, als auch in privaten Haushalten zum Einsatz. Um Furdy nutzen zu können benötigen Sie ein Tablet oder Smartphone mit Android Betriebssystem. Wenn Sie Interesse haben, können Sie im Google Play Store eine kostenlose Testversion herunterladen.

## **Kontakt / Support**

[kontakt@furdy.de](mailto:kontakt@furdy.de)

## **Hersteller**

Furdy Software

Benjamin Göddel

Seligenstädter Weg 3

63796 Kahl am Main

E-Mail:

[goeddel@furdy.de](mailto:goeddel@furdy.de)

Webseite:

[www.furdy.de](http://www.furdy.de)



FURDY ist ein Medizinprodukt der Klasse I gemäß Verordnung (EU) 2017/745 über Medizinprodukte (MDR) und trägt die CE-Kennzeichnung.