



FURDY

Furdy Talk

Kommunikationssoftware
zur unterstützten Kommunikation (UK/AAC)



Mit METACOM Symbolen



Kommunizieren
mit Symbolen
und Sprache



Individuell
anpassbar und
flexibel



Integrierte
Scanfunktion



Für Android
Tablets und
Smartphones



Für mehr Teilhabe
im Alltag

**GEBRAUCHSANWEISUNG /
BENUTZERHANDBUCH**
gemäß Verordnung (EU) 2017/745 (MDR)

Version: 1.0
Stand: Mai 2026



Lesen Sie diese Gebrauchsanweisung vor der
ersten Nutzung sorgfältig durch und bewahren
Sie sie zum späteren Nachschlagen auf.



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



Hersteller

Furdy Software
Seligenstädter Weg 3
63796 Kahl
Deutschland



<https://www.furdy.de>



kontakt@furdy.de



0160 85 64 651

Kurz & knapp – Was ist FURDY TALK?

FURDY TALK ist eine Kommunikationssoftware für Android-basierte Tablets und Smartphones zur unterstützten Kommunikation (UK/AAC).

Die Anwendung beinhaltet METACOM Symbolmaterial und ermöglicht Personen mit eingeschränkter oder fehlender Lautsprache die symbolgestützte Kommunikation über Sprachausgabe.

Die Software verfügt über eine Talkerfunktion zur symbolgestützten Kommunikation mit individuell anpassbaren Symbolen und Vokabularen sowie über einen optional passwortgeschützten Administrationsbereich.

Zusätzlich verfügt FURDY TALK über ein integriertes Scanverfahren zur Bedienung über externe Eingabelemente und ermöglicht dadurch die Nutzung auch ohne direkte Touch-Bedienung.

Dabei ist es möglich, Symbole und Karten individuell anzupassen:

- Symbol wählen oder Foto erstellen
- Hintergrundfarbe wählen
- Eigene Anweisungen in Textform hinterlegen
- Eigene Sprachaufnahmen verwenden

Erstellte Karten können zu individuellen Vokabularen zusammengefasst werden.

Administrative Funktionen:

- Eigene Karten erstellen und verwalten
- Eigene Vokabulare erstellen und verwalten
- Favoriten der Nutzer für die Talkerfunktion verwalten
- Einstellungen des Scanverfahrens anpassen
- Visuelle Darstellung anpassen
- Benutzereinstellungen festlegen
- Einzelbenutzer- und Mehrbenutzermodus
- Datenbank und Vokabulare exportieren/importieren/teilen
- Administrationsbereich optional passwortschützen

Anpassung der Darstellung:

- Farbdarstellung oder reizreduzierter Minimalmodus
- Anpassung der Symbolgröße über Rasterdarstellung
- Visuelle Rückmeldung bei Eingaben
- Optionale akustische Rückmeldung
- Farbe und Geschwindigkeit des Scanrahmens

Zusätzlich unterstützt FURDY TALK die lokale Speicherung von Benutzerdaten, Karten, Vokabularen und Sprachaufnahmen sowie Import-, Export- und Backupfunktionen.

Inhaltsverzeichnis

1. Produktinformationen.....	5
1.1 Produktübersicht und Installation	5
1.2 Medizinische Zweckbestimmung.....	6
1.3 Versorgungsziel und Nutzen im Alltag.....	6
1.4 Hilfsmittelrelevante Eigenschaften	7
1.5 Produktbeschreibung	7
1.6 Indikationen.....	8
1.7 Kontraindikationen.....	8
1.8 Warnhinweise und Vorsichtsmaßnahmen.....	8
1.9 Zielgruppe.....	9
2. Anwendung der Software	10
2.1 Anwendungshinweise zur Nutzung der Software	10
2.2 Anpassungsmöglichkeiten der Darstellung.....	10
2.3 Benutzerprofile und individuelle Einstellungen	10
2.4 Bedienung mit externen Eingabegeräten.....	11
2.5 Designmodus und Darstellungsvarianten.....	11
2.6 Gebrauchstauglichkeit und Barrierefreiheit.....	11
3. Technische und organisatorische Hinweise.....	12
3.1 Technische Anforderungen.....	12
3.2 Installation der Software	12
3.3 Wartung und Updates	12
3.4 Datenspeicherung und Datensicherung.....	13
3.5 Restrisiken.....	13
3.6 Berechtigungen des Android-Systems.....	13
3.7 Meldung von schwerwiegenden Vorkommnissen.....	14
3.8 Erwartete Nutzungsdauer	14
3.9 Softwareversion und Versionsverwaltung.....	14
4. Administrative Funktionen	15
4.1 Einzelbenutzer- und Mehrbenutzermodus.....	16
4.2 Kioskmodus	16
4.3 Eigene Karten erstellen.....	17
4.4 Vokabulare erstellen.....	18
4.5 Eigene Sets & Favoriten verwalten	20
4.6 Eigene Karten verwalten.....	21
4.7 Import- und Exportfunktionen.....	22
4.8 Notizblock	23
4.9 Benutzereinstellungen.....	24
Satzmodus	24
Vorhersagemodus	24

Aktive Kategorien.....	24
5. Scanfunktion.....	25
5.1 Allgemeine Beschreibung	25
5.2 Funktionsweise	26
5.3 Einstellungen.....	26
5.4 Eingabegeräte	26
5.5 Unterstützte Funktionen und Bedienung im Scanmodus.....	27
5.6 Navigation im Scanmodus.....	27
5.7 Visuelle und akustische Rückmeldungen	27
6. Talkerfunktion.....	28
6.1 Allgemeine Funktionsbeschreibung.....	28
6.2 Satzmodus	30
6.3 Vorhersagemodus	30
6.4 Suchmodus	30
6.5 Favoriten.....	30
7. Die Geschichte hinter FURDY TALK.....	31
7.1 Datenschutz und lokale Verarbeitung.....	31
8. Kontakt / Support.....	32

1. Produktinformationen

1.1 Produktübersicht und Installation

Produktübersicht

FURDY TALK ist eine softwarebasierte Kommunikationshilfe (Unterstützte Kommunikation / AAC). Die App unterstützt Personen mit eingeschränkter oder fehlender Lautsprache bei der alltäglichen Kommunikation.

FURDY TALK wird auf Android-Tablets oder Android-Smartphones eingesetzt und ermöglicht die Kommunikation über Symbole, Begriffe und Sprachausgabe.

Die Anwendung beinhaltet Symbole des METACOM Symbolsystems und ermöglicht zusätzlich die Nutzung individuell erstellter Karten, inkl. Anweisung in Text oder Sprache.

Installation

FURDY TALK wird auf einem geeigneten 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 Endgerät installiert.

Für die Nutzung der App ist keine dauerhafte Internetverbindung erforderlich.

Erste Nutzung

Nach dem Start der App öffnet sich direkt das Hauptmenü. Von dort aus kann die Talkerfunktion unmittelbar genutzt werden.

Die Einrichtung individueller Inhalte, Karten und Vokabulare erfolgt über den optional geschützten Administrationsbereich.

Hinweise zur Nutzung

Die Nutzung der Software erfolgt unterstützend im Alltag und kann jederzeit beendet werden.

FURDY TALK ersetzt keine persönliche Betreuung oder Aufsicht.

Wichtiger Hinweis

FURDY TALK ist nicht für medizinische Notfälle oder zeitkritische Kommunikationssituationen vorgesehen.

In Situationen, in denen eine unmittelbare Hilfeleistung erforderlich ist, darf die Software nicht als alleinige Kommunikationsmöglichkeit verwendet werden.

1.2 Medizinische Zweckbestimmung

FURDY TALK 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 die Sprachausgabe wiedergegeben werden.

FURDY TALK dient der Unterstützung der Kommunikation 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 TALK ist kein eigenständiges Hardwareprodukt. Die Funktion als Kommunikationshilfe ergibt sich durch die Nutzung der Software auf einem geeigneten Endgerät mit Android Betriebssystem.

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

Die Software ist für die Nutzung durch Laienanwender sowie betreuende Personen vorgesehen.

1.3 Versorgungsziel und Nutzen im Alltag

FURDY TALK dient der Unterstützung der selbstständigen Kommunikation von Personen mit eingeschränkter oder fehlender Lautsprache.

Die Software unterstützt Nutzer dabei,

- Bedürfnisse, Wünsche und Beschwerden auszudrücken
- Entscheidungen mitzuteilen
- soziale Interaktionen zu unterstützen
- am Alltag teilzunehmen sowie
- die Kommunikation mit Angehörigen, Betreuungspersonen, therapeutischem Fachpersonal und anderen Personen zu erleichtern.

Durch die symbolgestützte Kommunikation und die Sprachausgabe kann die Teilhabe im häuslichen, schulischen, therapeutischen und sozialen Umfeld unterstützt werden.

Die individuell anpassbaren Kommunikationsinhalte ermöglichen eine Anpassung an die persönlichen Fähigkeiten, Bedürfnisse und Lebenssituationen der jeweiligen Nutzer.

Die integrierte Scanfunktion unterstützt zusätzlich Personen mit motorischen Einschränkungen bei der Bedienung der Software.

1.4 Hilfsmittelrelevante Eigenschaften

FURDY TALK wurde speziell für die unterstützte Kommunikation von Personen mit Kommunikationsbeeinträchtigungen entwickelt.

Zu den hilfsmittelrelevanten Eigenschaften zählen insbesondere:

- symbolgestützte Kommunikation mit Sprachausgabe
- individuell anpassbare Kommunikationsfelder
- Unterstützung eigener Vokabulare und Kommunikationsinhalte
- Anpassung der Rastergröße und Symbolgröße
- visuelle und optionale akustische Rückmeldungen
- reizreduzierte Darstellungsoptionen
- integrierter Scanmodus zur Bedienung ohne Touch-Eingabe
- Unterstützung externer Eingabegeräte
- benutzerbezogene Einstellungen und Profile
- lokale Speicherung der Kommunikationsdaten auf dem Endgerät

Die Funktionen dienen der barrierearmen Nutzung sowie der individuellen Anpassung an unterschiedliche Kommunikations- und Bedienfähigkeiten.

1.5 Produktbeschreibung

FURDY TALK ist eine Kommunikationssoftware, die symbolbasierte Kommunikation ermöglicht.

Die Benutzeroberfläche besteht aus einem Raster von Symbolfeldern. Durch Antippen eines Symbols wird die hinterlegte Anweisung ausgewählt und ausgegeben. Die ausgewählten Inhalte werden über die integrierte Sprachausgabe des Endgeräts wiedergegeben.

Die Software kann individuell konfiguriert werden und erlaubt unter anderem Anpassungen der dargestellten Symbolgröße sowie der Anzahl der gleichzeitig sichtbaren Felder.

Zusätzlich können individuelle Karten mit eigenen Bildern oder Fotos erstellt werden. Aussagen können sowohl als Text als auch als eigene Sprachaufnahme hinterlegt werden.

Die App wird auf Android-Smartphones oder Tablets installiert und nutzt die vorhandenen Funktionen des Betriebssystems.

Die Beschriftung der Symbole erfolgt standardmäßig in deutscher Sprache. Eine Anpassung der Anweisung kann über individuell erstellte Karten erfolgen.

1.6 Indikationen

Die Software kann unterstützend eingesetzt werden bei Personen mit:

- eingeschränkter oder fehlender Lautsprache
- neurologischen Erkrankungen
- Entwicklungsstörungen
- kognitiven Beeinträchtigungen
- Autismus-Spektrum-Störungen
- motorischen Einschränkungen mit Auswirkungen auf die verbale Kommunikation

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

1.7 Kontraindikationen

Die Nutzbarkeit der Software kann bei schweren visuellen, kognitiven oder motorischen Einschränkungen eingeschränkt sein, sofern symbolbasierte Darstellungen oder Eingabeverfahren nicht ausreichend wahrgenommen oder bedient werden können.

1.8 Warnhinweise und Vorsichtsmaßnahmen

FURDY TALK dient ausschließlich der unterstützten Kommunikation.

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

Die Anwendung ist nicht für medizinische Notfälle oder zeitkritische Kommunikationssituationen vorgesehen.

Die Nutzung der Software ersetzt keine persönliche Betreuung, therapeutische Begleitung oder pflegerische Aufsicht.

Vor der Nutzung sollte überprüft werden, ob die Darstellungsgröße, Lautstärke und Eingabemöglichkeiten für die jeweilige Person geeignet sind.

Die Verantwortung für die Auswahl geeigneter Kommunikationsinhalte liegt bei betreuenden Personen beziehungsweise den Nutzern selbst.

Bei Verwendung externer Eingabegeräte ist sicherzustellen, dass diese ordnungsgemäß mit dem Endgerät verbunden sind.

1.9 Zielgruppe

FURDY TALK richtet sich an Kinder, Jugendliche und Erwachsene mit eingeschränkter oder fehlender Lautsprache, die Unterstützung bei der alltäglichen Kommunikation benötigen.

Die Software kann insbesondere von Personen genutzt werden mit:

- Autismus-Spektrum-Störungen
- Entwicklungsstörungen
- Neurologischen Erkrankungen
- Erworbenen Kommunikationsstörungen
- Kognitiven Beeinträchtigungen
- Motorischen Einschränkungen mit Auswirkungen auf die Kommunikation

FURDY TALK kann sowohl im häuslichen Umfeld als auch in Schulen, Kindergärten, Wohneinrichtungen, Tagesförderstätten, therapeutischen Einrichtungen und anderen Betreuungssituationen eingesetzt werden.

Die Einrichtung und Anpassung der Kommunikationsinhalte erfolgt durch die Nutzer selbst oder durch Angehörige, Betreuungspersonen, therapeutisches Fachpersonal oder andere unterstützende Personen.

2. Anwendung der Software

2.1 Anwendungshinweise zur Nutzung der Software

FURDY TALK ist eine Software zur unterstützten Kommunikation und dient der Unterstützung von Personen mit eingeschränkter oder fehlender Lautsprache im Alltag. Die Bedienung der Software erfolgt primär über den Touchscreen des verwendeten Android-Endgeräts, unterstützt aber auch externe Eingabegeräte.

Die Auswahl von Symbolen 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.

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 reizreduzierter Minimalmodus aktiviert werden, um sensorische Reize zu reduzieren.

2.3 Benutzerprofile und individuelle Einstellungen

FURDY TALK unterstützt die Nutzung mehrerer Benutzerprofile innerhalb der Anwendung.

Für jedes Benutzerprofil können individuelle Einstellungen gespeichert werden. Hierzu zählen insbesondere:

- Rastergröße der Kommunikationsfelder
- Scan-Einstellungen
- Darstellungseinstellungen
- ausgeblendete Kategorien
- Favoriten
- Designmodus

Dadurch kann die Anwendung an unterschiedliche Bedürfnisse einzelner Nutzer angepasst werden.

Die Auswahl des Benutzerprofils erfolgt beim Start der Talkerfunktion.

Änderungen an Benutzerprofilen können über den Administrationsbereich vorgenommen werden.

2.4 Bedienung mit externen Eingabegeräten

Die Bedienung der Software erfolgt primär über den Touchscreen.

Zusätzlich können externe Eingabegeräte wie beispielsweise Bluetooth-Tastaturen mit dem Endgerät verbunden werden.

Die Software nutzt außerdem systemseitige Barrierefreiheitsfunktionen des Android-Betriebssystems.

Zusätzlich kann die Anwendung über ein integriertes Scanverfahren bedient werden.

2.5 Designmodus und Darstellungsvarianten

Es stehen folgende Designmodi zur Verfügung:

- Klassischer Modus
- Minimalmodus
- Schwarz/Weiss Modus

Der Minimalmodus reduziert visuelle Reize und verwendet vereinfachte Oberflächenelemente mit zurückhaltender Gestaltung.

Die Designauswahl kann benutzerbezogen gespeichert werden.

Die Funktion dient ausschließlich der visuellen Anpassung der Benutzeroberfläche und verändert keine Kommunikationsinhalte oder Funktionen der Software.

2.6 Gebrauchstauglichkeit und Barrierefreiheit

Die Benutzeroberfläche von FURDY TALK wurde für eine möglichst einfache und barrierearme Bedienung entwickelt.

Hierzu zählen insbesondere:

- große und klar strukturierte Symbolfelder
- reduzierte visuelle Komplexität
- anpassbare Rastergrößen
- kontrastarme Darstellungsoptionen
- visuelle Hervorhebung aktiver Elemente
- optionale akustische Rückmeldungen
- Unterstützung der Bedienung über externe Eingabeelemente
- Bedienbarkeit über integrierte Scanverfahren

Die Anwendung kann dadurch an unterschiedliche motorische, sensorische und kognitive Fähigkeiten angepasst werden.

3. Technische und organisatorische Hinweise

3.1 Technische Anforderungen

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

Mindestanforderungen an Hardware und Softwareumgebung:

- Android-Betriebssystem ab Version 7.0 (API Level 24)
- Touchscreen
- Lautsprecher oder sonstige Audioausgabe zur Sprachausgabe
- ausreichend große Bildschirmdarstellung zur Nutzung symbolbasierter Inhalte

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 TALK wird auf einem kompatiblen 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. Nach dem Herunterladen wird die App auf dem Gerät installiert und kann anschließend gestartet werden. Für die Installation der Software ist eine Internetverbindung erforderlich. Für den späteren Betrieb der Software ist keine dauerhafte Internetverbindung notwendig.

3.3 Wartung und Updates

Die Software wird regelmäßig durch den Hersteller weiterentwickelt. Aktualisierungen können funktionale Verbesserungen, Fehlerkorrekturen oder Erweiterungen enthalten. Updates können über den jeweiligen Bereitstellungsweg installiert werden. Für den Betrieb der Software ist keine Internetverbindung erforderlich. Nach Software-Updates sollte überprüft werden, ob individuell erstellte Inhalte und Einstellungen weiterhin korrekt verfügbar sind. Vor der Installation von Software-Updates wird empfohlen, vorhandene Kommunikationsdaten und Einstellungen zu sichern/ein Backup zu erstellen.

Nach Updates sollte überprüft werden, ob:

- individuell erstellte Karten,
- Vokabulare,
- Favoriten sowie
- Benutzereinstellungen

weiterhin korrekt verfügbar sind.

3.4 Datenspeicherung und Datensicherung

Benutzerdaten, Einstellungen, Karten und Vokabulare werden lokal auf dem verwendeten Endgerät gespeichert. Die Anwendung benötigt für die Grundfunktion keine dauerhafte Internetverbindung. Je nach verwendeten Funktionen können zusätzlich lokal gespeicherte Bilder, Fotos oder Sprachaufnahmen verwendet werden. Es wird empfohlen, regelmäßig Sicherungskopien wichtiger Inhalte zu erstellen. Beim Wechsel des Endgeräts oder bei Verlust des Geräts können lokal gespeicherte Daten verloren gehen. Der Schutz des Geräts vor unbefugtem Zugriff liegt in der Verantwortung des Nutzers beziehungsweise betreuender Personen. Es wird empfohlen, gerätespezifische Sicherheitsfunktionen wie Bildschirmsperren oder Passwortschutz zu verwenden. FURDY TALK erstellt zusätzlich automatisch lokale Sicherungskopien der Anwendungsdaten. Dabei werden in regelmäßigen Abständen Backups der Datenbank sowie zugehöriger Kommunikationsinhalte erstellt. Es werden maximal die drei zuletzt erzeugten automatischen Sicherungen aufbewahrt.

3.5 Restrisiken

Trotz sorgfältiger Entwicklung und Prüfung können Restrisiken bei der Nutzung der Software nicht vollständig ausgeschlossen werden.

Mögliche Restrisiken umfassen unter anderem:

- Fehlbedienungen durch unbeabsichtigte Eingaben
- Fehlinterpretationen von Symbolen oder Aussagen
- Eingeschränkte Nutzbarkeit bei technischen Problemen des Endgeräts
- Vorübergehende Nichtverfügbarkeit einzelner Funktionen nach Software-Updates
- Verlust lokal gespeicherter Daten bei Defekten oder Verlust des Endgeräts

Die genannten Risiken können durch regelmäßige Datensicherung, geeignete Betreuung sowie eine individuell angepasste Konfiguration reduziert werden.

Zusätzlich kann es bei unzureichender Lautstärkeeinstellung, fehlerhafter Gerätebedienung oder inkompatiblen Systemeinstellungen zu Einschränkungen der Kommunikationsausgabe kommen. Bei technischen Problemen des Endgeräts sollte die Funktionsfähigkeit der Software überprüft werden.

3.6 Berechtigungen des Android-Systems

Für einzelne Funktionen der Software können Berechtigungen des Android-Betriebssystems erforderlich sein.

Hierzu zählen insbesondere:

- Kamerazugriff für das Erstellen eigener Fotos
- Mikrofonzugriff für Sprachaufnahmen
- Speicherzugriff für das Laden oder Speichern von Bildern und Daten

Die Berechtigungen werden ausschließlich zur Bereitstellung der jeweiligen Funktion verwendet.

Werden Berechtigungen verweigert, können einzelne Funktionen eingeschränkt sein.

3.7 Meldung von schwerwiegenden Vorkommnissen

Schwerwiegende Vorkommnisse im Zusammenhang mit der Nutzung von FURDY TALK sollten dem Hersteller gemeldet werden.

Hierzu zählen insbesondere:

- Fehlfunktionen der Software
- unerwartete Ausfälle während der Nutzung
- Sicherheitsprobleme
- fehlerhafte Sprachausgaben oder Bedienfunktionen, die zu Risiken führen könnten

Meldungen können über die im Kapitel „Kontakt / Support“ angegebenen Kontaktdaten erfolgen.

3.8 Erwartete Nutzungsdauer

Die Software ist für eine langfristige Nutzung auf kompatiblen Android-Endgeräten vorgesehen.

Die tatsächliche Nutzungsdauer hängt insbesondere von:

- der technischen Unterstützung des Android-Betriebssystems
- der Gerätekompatibilität
- zukünftigen Software-Updates
- der Verfügbarkeit unterstützter Systemfunktionen

ab.

3.9 Softwareversion und Versionsverwaltung

Dieses Handbuch bezieht sich auf folgende Softwareversion:

FURDY TALK Version: 2.0

Der Hersteller behält sich funktionale Weiterentwicklungen, Fehlerkorrekturen und Anpassungen im Rahmen zukünftiger Software-Updates vor.

Änderungen an Funktionen oder Benutzeroberflächen können durch Software-Updates erfolgen.

Die jeweils aktuelle Version der Software sowie zugehörige Informationen können über den jeweiligen Bereitstellungsweg eingesehen werden.

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 TALK 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 Talk 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 Talk 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

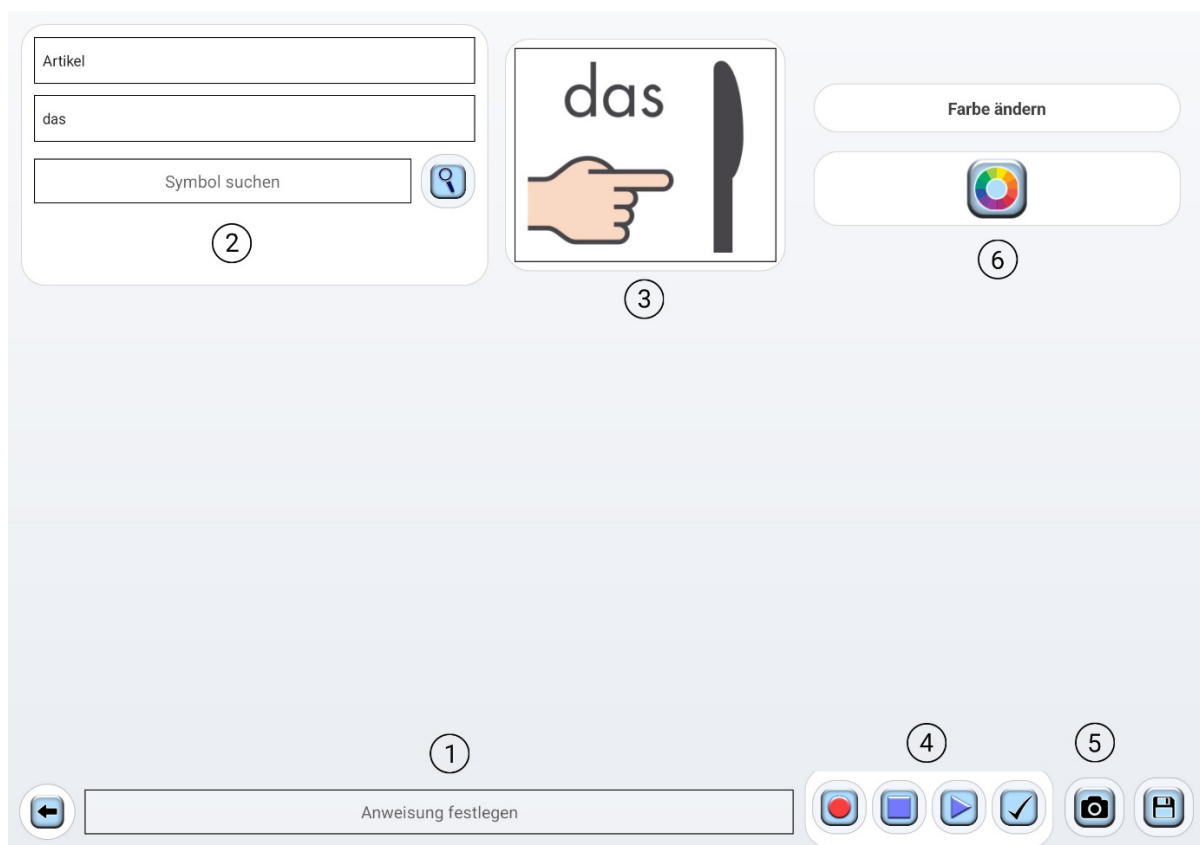
Es können beliebig viele eigene Karten erstellt werden.

Eine Karte setzt sich zusammen aus einem Symbol/Foto und einer Anweisung in Textform/Audioaufnahme.

Um eine Karte zu erstellen:

- Ein Symbol aus dem METACOM Symbolsystem wählen (2) oder Foto erstellen (5)
- Hintergrundfarbe festlegen (optional) (6). Ergebnis ist in der Vorschau zu sehen (3)
- Textanweisung festlegen (1) oder
- eigene Sprachaufnahme aufzeichnen (4).

Die erstellten Karten können anschließend innerhalb eigener Vokabulare verwendet werden.



4.4 Vokabulare erstellen

Für die Talkerfunktion können individuelle Vokabulare erstellt werden.

Hierzu werden gewünschte Karten ausgewählt und zu einem Vokabular zusammengefasst.

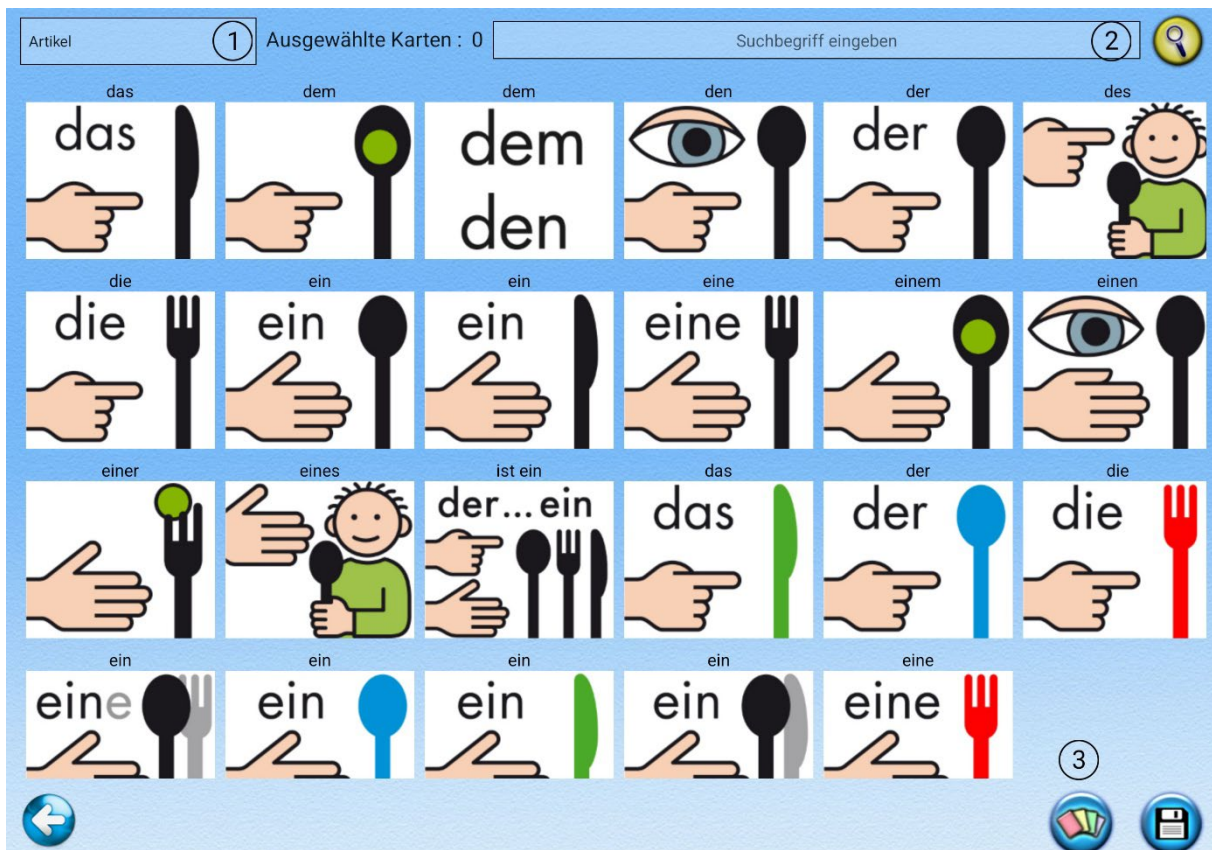
Wählt man eine Kategorie (1), werden alle darin befindlichen Symbole angezeigt.

Zusätzlich kann die Suchleiste (2) genutzt werden, um die gewünschten Symbole zu finden.

Durch Antippen eines Symboles, wird es ausgewählt/markiert, um es dem Set hinzuzufügen.

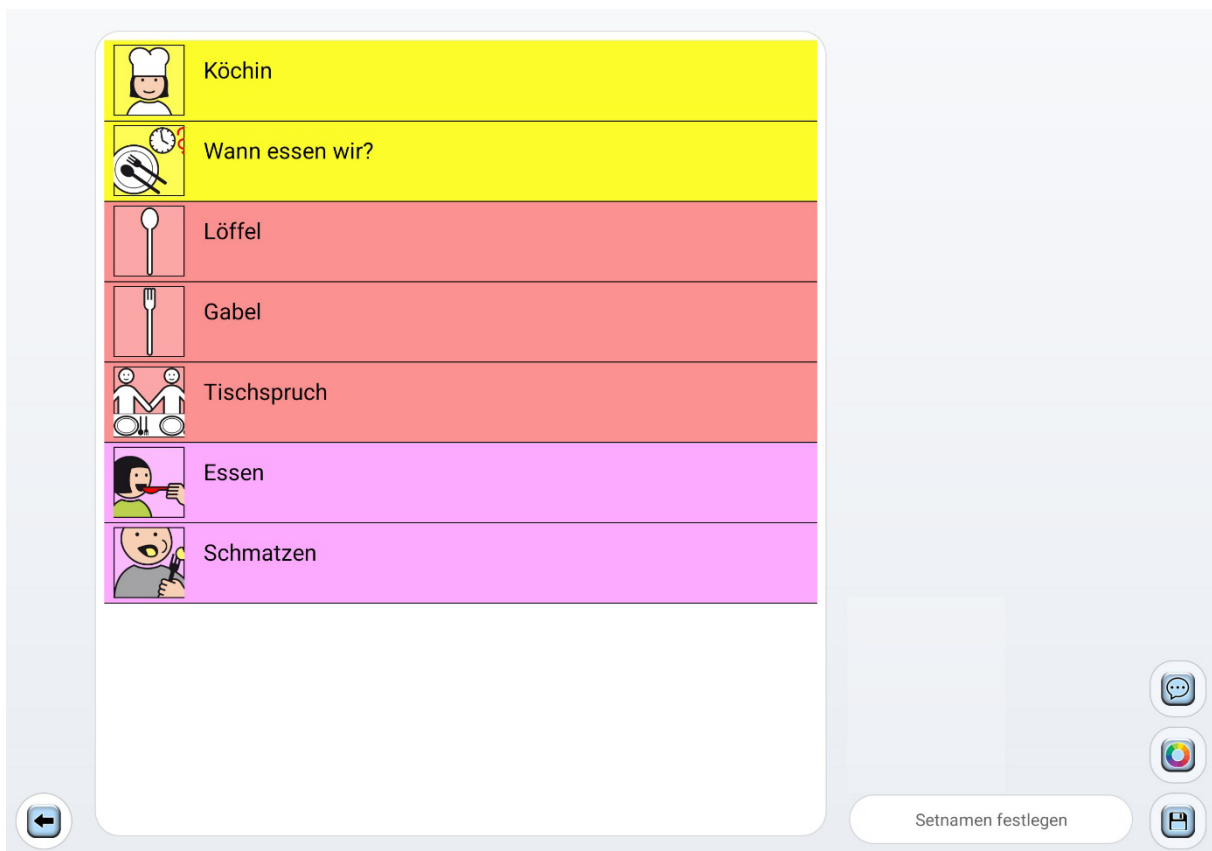
Über einen Klick auf den Eigene Karten Button (3), gelangt man zu den selbst erstellten Karten, um diese dem Set hinzuzufügen.

Sind alle gewünschten Karten ausgewählt, kann gespeichert werden, um zu Sortierliste zu gelangen.



Hier können nun optional die Reihenfolge, Hintergrundfarbe, und Textanweisungen angepasst oder Karten entfernt werden.

- Um die Reihenfolge der Karten zu ändern, die zu verschiebende Karte gedrückt halten und an die gewünschte Stelle ziehen.
- Um einen Hintergrund zu färben, auf den Button mit der Farbskala klicken. Nun können alle zu färbenden Karten gewählt/markiert werden. Durch einen weiteren Klick auf die Farbskala, öffnet sich die Farbpalette. Alle markierten Karten erhalten als Hintergrund die gewählte Farbe.
- Um eine Anweisung anzupassen, den Button mit der Sprechblase klicken, Karte wählen und Anweisung anpassen.
- Um eine Karte noch zu entfernen, Karte wählen und nach links ziehen. Dadurch wird sie aus der Liste gelöscht.
- Sobald das Set gespeichert wird, ist es im Talker nutzbar.



Erstellte Vokabulare, können auch im Nachhinein in der Adminfunktion „Eigene Sets & Favoriten verwalten“ weiter angepasst werden.

4.5 Eigene Sets & Favoriten 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.

Kartsensets & Favoriten

Eigene Sets

Essen

- Köchin
- Wann essen wir?
- Löffel
- Gabel
- Tischspruch
- Essen
- Schmatzen

Favoriten

Benutzer: Benutzer

- Ich möchte
- Ich habe
- Ich muss
- Darf ich
- Ich bin
- da
- Ja

4.6 Eigene Karten verwalten

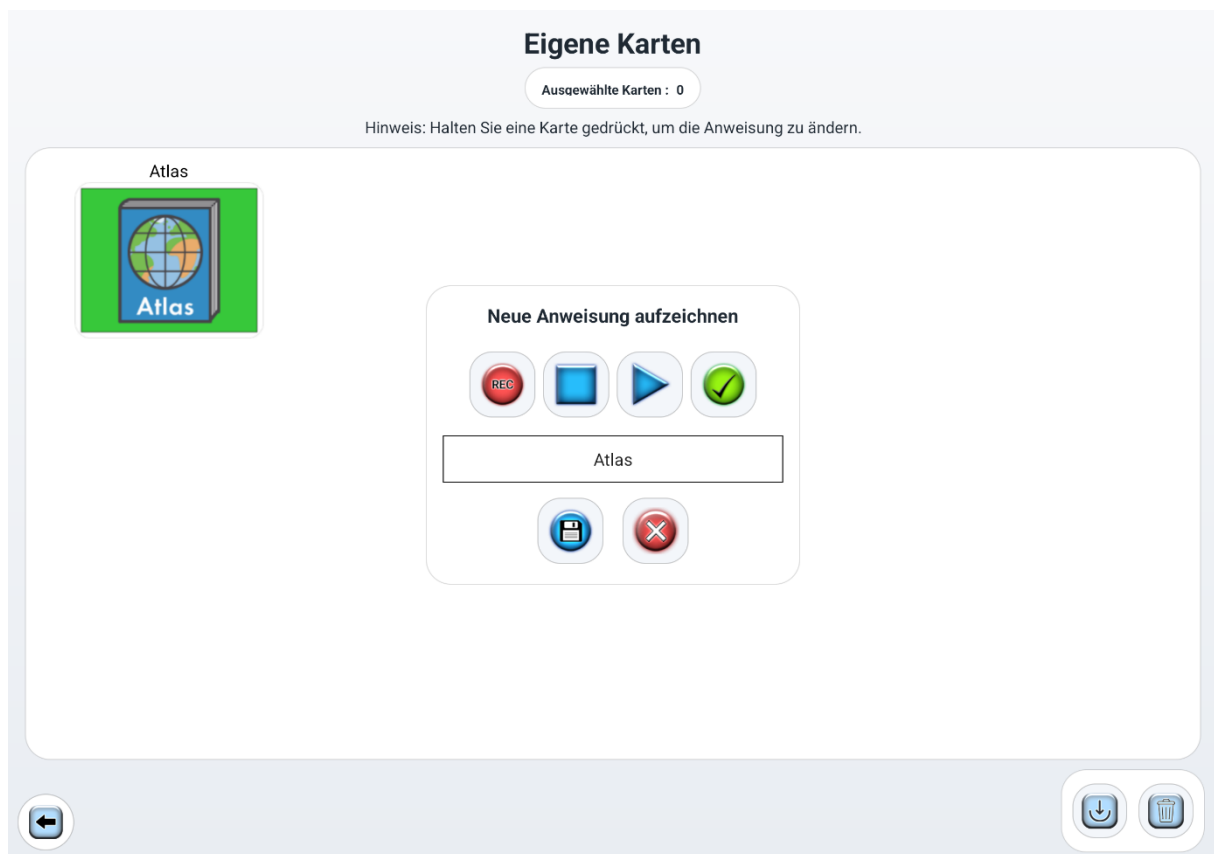
Bei selbsterstellten Karten kann nachträglich die Anweisung angepasst werden.

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 als Karten verwendet werden.



4.7 Import- und Exportfunktionen

FURDY TALK unterstützt den Export, Import und das Teilen von Karten, Vokabularen und Sicherungsdaten.

Dadurch können Inhalte zwischen mehreren Geräten übertragen oder zur Datensicherung verwendet werden.

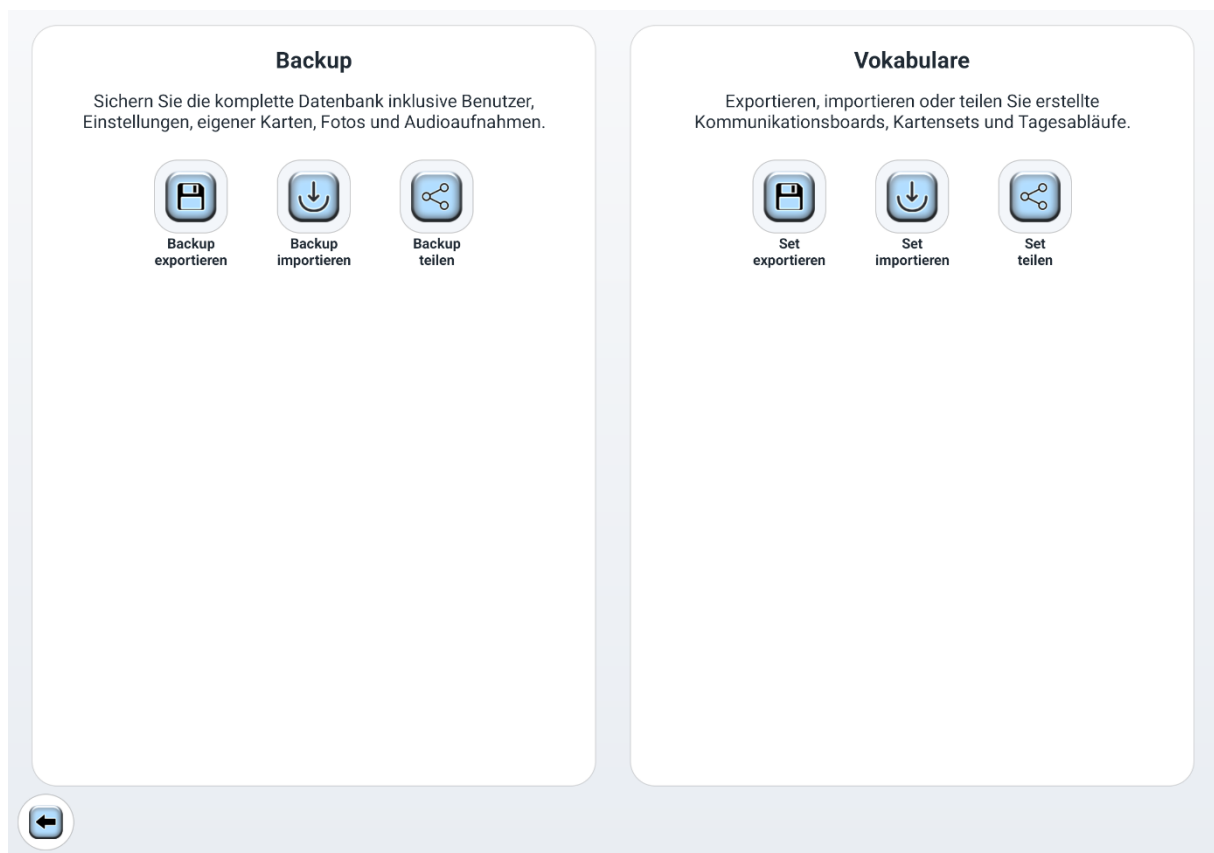
Importierte Inhalte werden lokal innerhalb der Anwendung gespeichert.

Beim Import von Daten sollte darauf geachtet werden, ausschließlich vertrauenswürdige Dateien zu 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 Email oder über WhatsApp geteilt werden können.



4.8 Notizblock

Die Notizblock Funktion ermöglicht es, eine ausführliche Dokumentation über jeden Benutzer zu erstellen, inklusive optionalen Gesundheitsdaten.

Eine Übersicht der Benutzerdokumentation kann auch innerhalb des Hauptmenüs der Benutzeroberfläche abgerufen und jederzeit ausgedruckt werden.

Zusätzlich können hier verschiedene Statistiken bzgl. der Symbolnutzung, des jeweiligen Benutzers eingesehen werden.

Benutzer

Benutzer

Bitte geben Sie Ihr Geburtsdatum an.

25.02.1983

Sehr ruhig.
Mag keine Nudeln.
Versteht sich super mit Katharina.

Vorfall am 12.05.2026 - Wollte nicht mit spazieren. Wurde laut

4.9 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

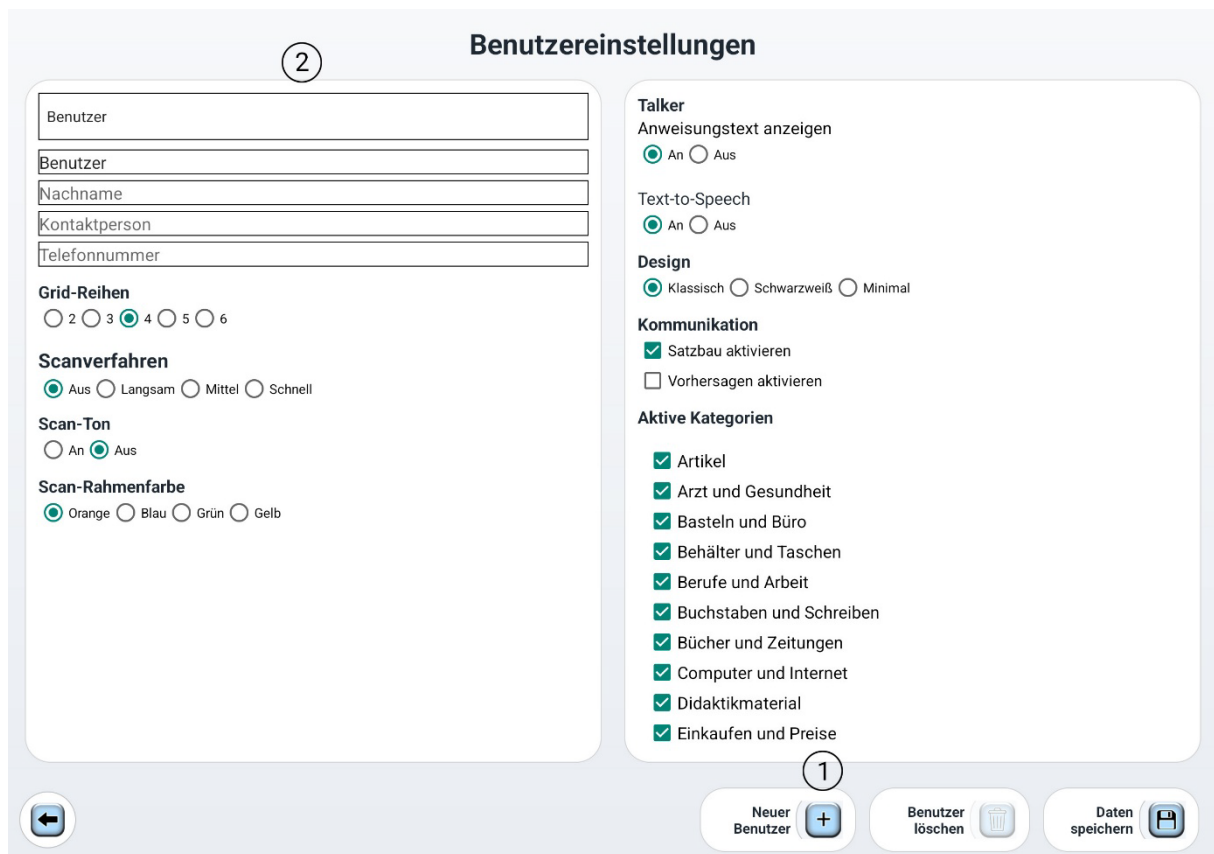
Im Vorhersagemodus werden automatisch Symbole eingeblendet, die oft in Kombination genutzt werden.

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.



5. Scanfunktion

5.1 Allgemeine Beschreibung

FURDY TALK 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 markiert.

Die Auswahl erfolgt über ein externes Eingabelement, das vom Android-System als Tastatureingabe erkannt wird.

Der Scanmodus durchläuft die verfügbaren Elemente fortlaufend in wiederkehrender Reihenfolge.

Die integrierte Scanfunktion dient insbesondere der barrierearmen Nutzung durch Personen mit eingeschränkter motorischer Steuerungsfähigkeit und ermöglicht die Nutzung der Kommunikationsfunktionen auch ohne direkte Touch-Bedienung.

5.2 Funktionsweise

Der Scanmodus arbeitet nach dem Prinzip der automatischen Auswahl:

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

Die Bedienung der Talkerfunktion ist dadurch auch ohne Touch-Eingabe möglich.

5.3 Einstellungen

Der Scanmodus kann innerhalb des Administrationsbereichs 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.

5.4 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. Es können weitere externe Eingabegeräte genutzt werden.

5.5 Unterstützte Funktionen und Bedienung im Scanmodus

Die wesentlichen Funktionen der Talkerfunktion können über das integrierte Scanverfahren bedient werden.

Zusätzlich kann die Navigation vom Hauptmenü zur Talkerfunktion über das Scanverfahren unterstützt werden.

Ist der Multiuser-Modus aktiv, öffnet sich beim Starten der Talkerfunktion ein Dialogfeld, aus welchem der aktuelle Nutzer gewählt wird.

Dadurch kann die Anwendung weitgehend ohne Touch-Eingabe bedient werden.

Der Administrationsbereich ist nicht für die Nutzung im Scanmodus vorgesehen.

5.6 Navigation im Scanmodus

Im aktivierten Scanmodus werden ausschließlich scanfähige Bedienelemente hervorgehoben.

Eine Rücknavigation innerhalb der Benutzeroberfläche ist jederzeit über scanbare Bedienelemente möglich.

Dadurch ist eine durchgängige Bedienung der Talkerfunktion ohne Touch-Eingabe gewährleistet.

5.7 Visuelle und akustische Rückmeldungen

Während der Nutzung des Scanmodus werden fokussierte Bedienelemente visuell hervorgehoben.

Optional können zusätzlich akustische Rückmeldungen aktiviert werden.

Die Rückmeldungen dienen der Unterstützung der Orientierung innerhalb der Benutzeroberfläche und können individuell angepasst werden.

Sowohl beim Markieren als auch beim Bestätigen eines Symbols kann ein akustisches Signal ausgegeben werden. Der Ton kann in den Benutzereinstellungen deaktiviert werden.

6. Talkerfunktion

6.1 Allgemeine Funktionsbeschreibung

Die Talkerfunktion dient der symbolgestützten Kommunikation.

Nach dem Start der Funktion werden vorhandene Kategorien sowie individuell erstellte Vokabulare angezeigt.

Durch Auswahl einer Kategorie werden die zugehörigen Kommunikationsfelder/Symbole dargestellt.

Bei Klicken des Kategorie-Buttons (1) gelangt man wieder zur Kategorieübersicht.

Durch Berührung eines Kommunikationsfeldes wird die hinterlegte Anweisung/Sprachaufnahme über die Lautsprecher des Endgeräts ausgegeben.

Wurde der Inhalt als Text hinterlegt, erfolgt die Ausgabe über die integrierte Text-zu-Sprache-Funktion des Android-Endgeräts.

Wurde eine eigene Sprachaufnahme hinterlegt, wird diese wiedergegeben.

Die Talkerfunktion ist vollständig über das integrierte Scanverfahren bedienbar.

Der Aufbau der Funktion kann in den Benutzereinstellungen angepasst werden. Sind der Satzmodus und Vorhersagemodus deaktiviert, wird der Platz vom Raster genutzt, um mehr Symbole gleichzeitig dazustellen.

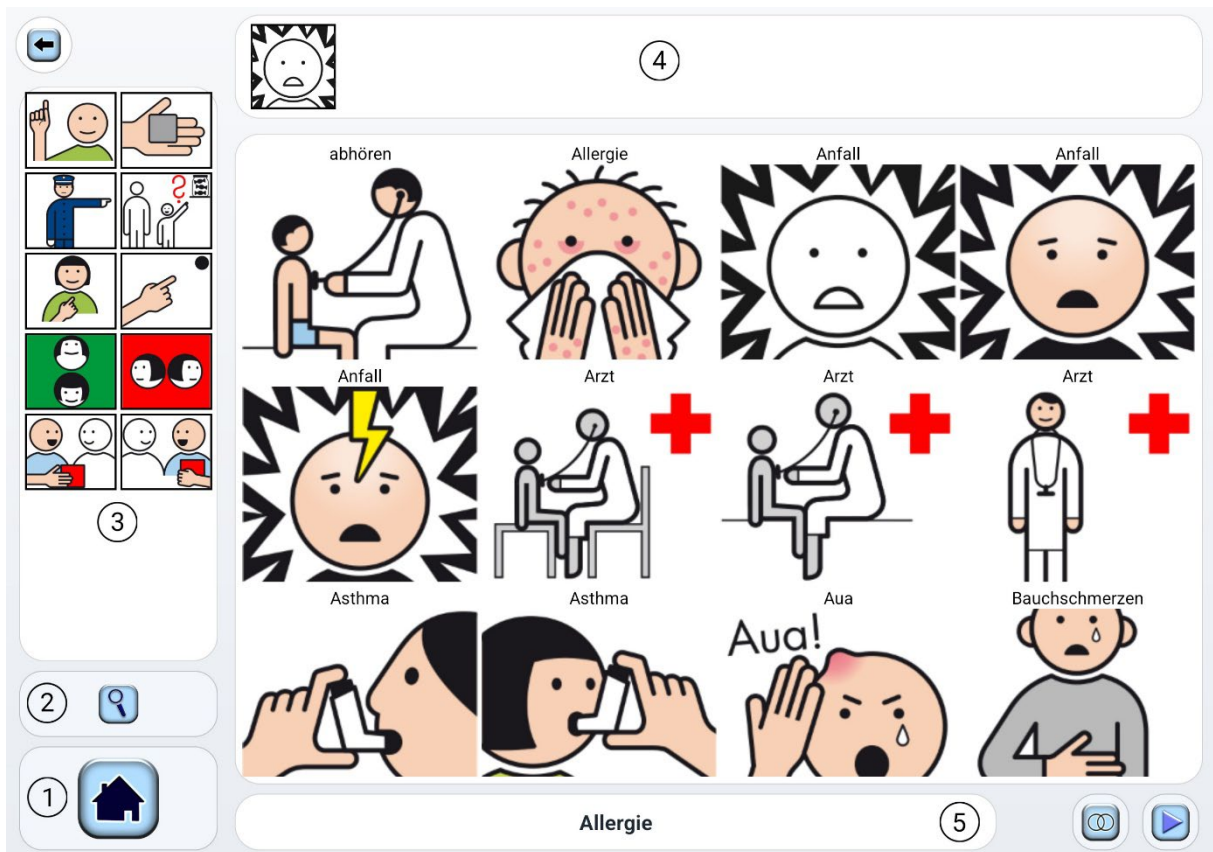
Aufbau:

Am unteren Bildschirmrand befindet sich, falls aktiviert, die Satzleiste (5) inkl. der Buttons für die Aktivierung/Deaktivierung des Satzmodus und der Button zum Ausgeben des Satzes.

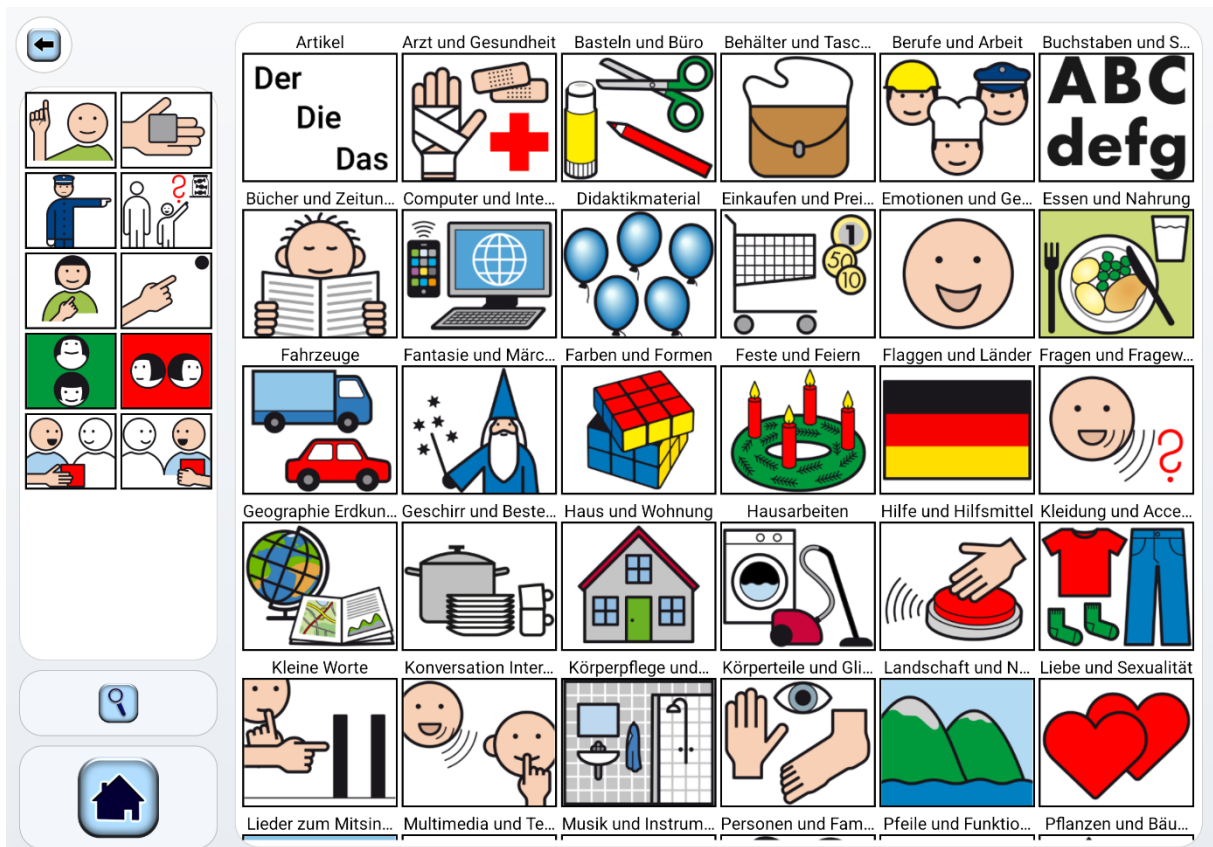
Am oberen Bildschirmrand befindet sich, falls aktiviert, die Vorhersageleiste (4).

Am linken Bildschirmrand befinden sich die Favoriten (3).

Direkt unter den Favoriten befindet sich der Button für den Suchmodus (2).



Durch das Deaktivieren von Satzmodus und Vorhersagemodus, wird der gewonnene Platz vom Haupttraster genutzt.



6.2 Satzmodus

Ist der Satzmodus aktiv, werden Symbole nacheinander ausgewählt und zu einer zusammenhängenden Aussage kombiniert.

Die gesammelten Inhalte können anschließend gemeinsam über die Sprachausgabe ausgegeben werden.

6.3 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.

6.4 Suchmodus

Durch einen Klick auf den Such-Button, startet der Suchmodus.

Bei Eintippen des Suchbegriffes werden direkt die gefundenen Symbole angezeigt und können geklickt werden.

Der Suchmodus ist auf Smartphones nicht verfügbar.

6.5 Favoriten

Häufig verwendete Karten können innerhalb der Talkerfunktion als Favoriten gespeichert werden.

Favoriten werden dauerhaft innerhalb eines Schnellzugriffsbereichs angezeigt und ermöglichen dadurch einen schnelleren Zugriff auf häufig genutzte Inhalte.

Die Verwaltung der Favoriten erfolgt über den Administrationsbereich.

7. Die Geschichte hinter FURDY TALK

FURDY TALK entstand aus der Entwicklung der Kommunikationssoftware Furdy.

Während der praktischen Nutzung zeigte sich, dass insbesondere die Talkerfunktion mit den METACOM Symbolen für viele Nutzer einen eigenständigen und zentralen Nutzen darstellt.

Aus diesem Grund wurde mit FURDY TALK eine kompaktere Variante entwickelt, die sich vollständig auf die unterstützte Kommunikation konzentriert.

FURDY TALK ermöglicht die symbolgestützte Kommunikation über individuell anpassbare Vokabulare, Sprachausgabe und eigene Sprachaufnahmen.

Die Anwendung wurde für Android-basierte Smartphones und Tablets entwickelt und unterstützt zusätzlich die Bedienung über ein integriertes Scanverfahren.

Dadurch kann die Software auch von Personen genutzt werden, die das Endgerät nicht oder nur eingeschränkt per Touch bedienen können.

Die Software kommt sowohl in Einrichtungen wie Förderstätten, Schulen, Kindergärten und Wohneinrichtungen als auch im privaten Umfeld zum Einsatz.

Verwendung von METACOM Symbolmaterial

FURDY TALK verwendet Symbolmaterial aus dem METACOM Symbolsystem von Annette Kitzinger. Die Nutzung der Symbole erfolgt entsprechend der jeweils gültigen Lizenzbedingungen.

7.1 Datenschutz und lokale Verarbeitung

FURDY TALK verarbeitet Kommunikationsinhalte grundsätzlich lokal auf dem verwendeten Android-Endgerät.

Eine dauerhafte Internetverbindung ist für die Nutzung der Software nicht erforderlich.

Eigene Bilder, Sprachaufnahmen oder Benutzerdaten werden ausschließlich lokal gespeichert, sofern keine zusätzlichen Funktionen oder externe Speicherdienste durch den Nutzer verwendet werden.

Die Verantwortung für die Sicherung und den Schutz des verwendeten Endgeräts liegt beim Nutzer beziehungsweise bei betreuenden Personen.

Eine Übertragung personenbezogener Daten an den Hersteller erfolgt durch die Standardfunktionen der Software nicht automatisch und der Nutzer wird gewarnt, sobald er ein Backup/Vokabular exportieren möchte.

8. Kontakt / Support

kontakt@furdy.de

Hersteller

Furdy Software
Benjamin Göddel
Seligenstädter Weg 3
63796 Kahl am Main

E-Mail:

goeddel@furdy.de

Webseite:

<https://www.furdy.de>

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

Hinweise zur bestimmungsgemäßen Verwendung

Die Software darf ausschließlich entsprechend der beschriebenen Zweckbestimmung verwendet werden.

Veränderungen an der Software oder die Nutzung nicht vorgesehener Funktionen können die bestimmungsgemäße Verwendung beeinträchtigen.

Die Nutzung erfolgt auf Verantwortung des Nutzers beziehungsweise betreuender Personen.