

Manual de Usuario Gemini

G7576



Índice

1. CARACTERÍSTICAS DEL PANEL DIGITAL	3
1.1 ESPECIFICACIONES	3
1.2 PUERTOS DELANTEROS	6
1.3 BOTONES FRONTALES	7
1.4 PUERTOS TRASEROS	7
1.5 MANDO A DISTANCIA	10
2. GESTIÓN DEL PANEL DIGITAL	11
2.1 INICIO DE SESIÓN	11
2.2 PANTALLA DE INICIO	12
2.3 MENÚ DE CONFIGURACIÓN RÁPIDA	13
2.4 BARRA DE APLICACIONES	14
2.5 CONFIGURACIÓN	15
2.6 CAMBIAR EL IDIOMA	18
2.7 MULTI-VENTANA	18
2.8 GOOGLE EDLA	19
2. PIZARRA	20
2.1 MENÚ	21
2.2 GUARDAR CON CÓDIGO QR	22
2.3 DIBUJAR	22
2.4 SELECCIÓN	23
2.5 PRINCIPALES HERRAMIENTAS	24
2.6 GESTIÓN DE PÁGINAS	27
3. APLICACIONES Y HERRAMIENTAS	28
3.1 APLICACIONES INSTALADAS	28
3.2 INSTALAR APLICACIONES	33
3.3 HERRAMIENTAS	33
4. FUENTES EXTERNAS	39
4.1 CONEXIÓN POR CABLE A FUENTE EXTERNA	39
4.2 CONTROL DEL SISTEMA TÁCTIL	39
4.3 COMPARTIR PANTALLA DESDE EL DISPOSITIVO DE ALUMNO AL PANEL INTERACTIVO	39
5. MANTENIMIENTO Y ACTUALIZACIÓN DE COMPONENTES	46

1. Características del panel digital

1.1 Especificaciones

Modelo	
G7576	Gemini 75"
Panel	
Dimensiones (pulgadas)	75"
Tipo de panel	LCD VA
Relación de aspecto	16:9
Área de visualización (mm)	1.650,24 x 928,26
Resolución	3.840 (H) x 2.160 (V) 4K
Tasa de refresco	60Hz
Colores de visualización	1.07B (8 bit + FRC)
NTSC	72%
Ratio contraste	5.500 : 1
Ángulo de visualización	178° (H/V)
Retroiluminación	DLED
Brillo estándar	500 cd/ m2
Tiempo en funcionamiento	7 días x 16 horas
Vida útil	≥ 50.000 horas
Tiempo de respuesta	6.5 ms
Sensor	Luz ambiental
Dureza	7Mohs
Firmware	
OS	Android 14 Google EDLA

RAM	8G
ROM	64G
CPU	Cortex-A72 x 4 + A53 x 4
GPU	Mali G52 MC3
Sistema táctil	
Tipo de sensor	Reconocimiento por infrarrojos
Herramienta táctil	Lápiz pasivo y mano
Precisión	± 1mm
Puntos táctiles	50
Tamaño mínimo del objeto	2mm
Altura de escritura	≤ 2mm
Resolución por interpolación	32.768 (W) x 32.768 (D)
Tiempo de respuesta	≤ 2.5ms
Sistemas compatibles	Windows 10, Windows 8, Windows 7 Windows XP, Android, Linux, MacOS, Chrome
Audio	
Canal	2.0
Altavoz	2 x 20W
Presión sonora	82dBSPL
Micrófono	
Cantidad	8
Distancia	0~8m
Conectividad	
HDMI IN	3 (4K@60Hz)
HDMI OUT	1 (4K@60Hz)
USB Tipo-A 2.0	1
USB Tipo-A 3.0	4
USB Tipo-C IN	2

USB Tipo-B Touch 3.0	2
VGA IN	1 (hasta 1080P@60Hz)
Display Port IN	1 (4K60Hz)

Audio IN	1 (3.5 mm Jack)
Audio OUT	1 (3.5 mm Jack)
SPDIF	1
RS232	1
RJ45 IN	1 (10M/ 100M/ 1000Mbps)
RJ45 OUT	1 (10M/ 100M/ 1000Mbps)
Ranura para tarjeta TF	1
Ranura para OPS	1
Wi-Fi	Integrado
Bluetooth	5.4
Hotspot	Sí
NFC	Sí

Potencia

Potencia requerida	100-240V~ 50/60Hz 4.0A
Consumo típico	190W
Consumo máximo	360W

Parámetros ambientales

Temperatura en funcionamiento	0°C a 40°C
Temperatura en almacenamiento	-20°C a 60°C
Humedad en funcionamiento	10% a 90% (humedad no condensada)
Temperatura en almacenamiento	10% a 90% (humedad no condensada)

Parámetros físicos

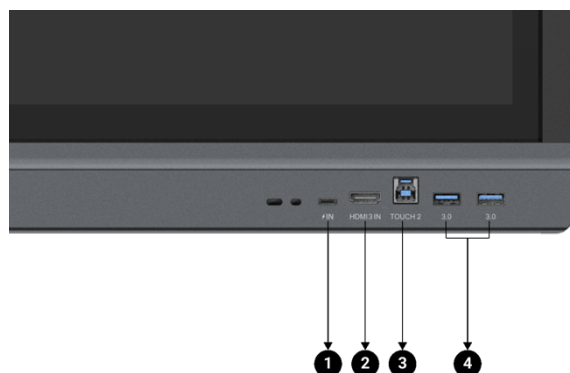
Dimensiones (mm)	1.709,4 x 1.031 x 87,3
Dimensiones packaging (mm)	1.863 x 1.115 x 185
VESA	800 x 400 mm

Peso neto (Kg)	39,5
Peso bruto (Kg)	47,8

Botones físicos	
Encender/ Apagar	1
Pantalla de inicio	1
Ajustes	1
Retroceder	1
Subir volumen	1
Bajar volumen	1

1.2 Puertos delanteros

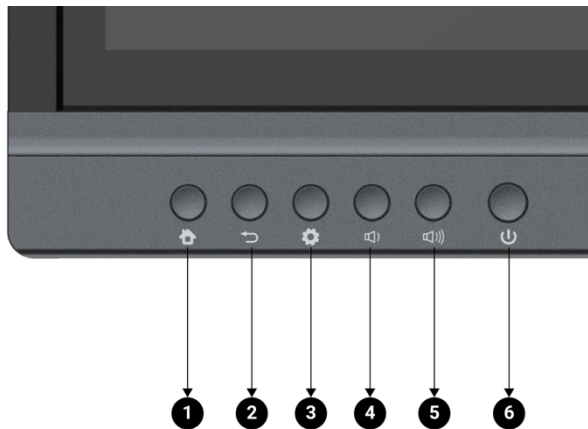
En la parte frontal de la pantalla interactiva hay:



1	USB Tipo-C	Puerto de entrada y salida, que permite transferir datos, vídeos y energía
2	HDMI IN	Permite conectar una fuente externa, como un ordenador
3	USB Touch	Permite habilitar la interactividad del panel con el dispositivo conectado por HDMI
4	USB-A 3.0	Permite la conexión de periféricos al panel interactivo, a través de un USB, como pueden ser memorias USB, ratones, teclados, discos duros externos o cámaras

1.3 Botones frontales

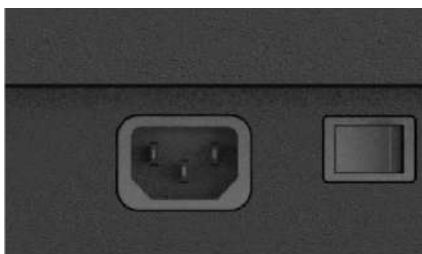
En la parte frontal de la pantalla interactiva, se encuentran los botones físicos con acceso directo a las principales funciones:



1	Página de inicio
2	Retroceder
3	Ajustes
4	Bajar volumen
5	Subir volumen
6	Bajar volumen

1.4 Puertos traseros

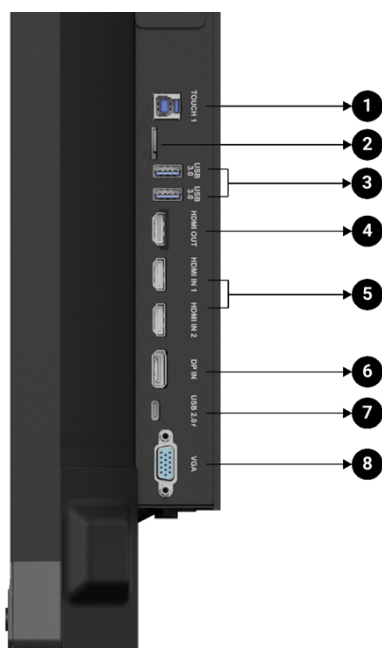
En la parte trasera del panel interactivo, lado izquierdo, hay:



- Interruptor de encendido y apagado
- Conexión de alimentación

1.4.1 Puertos laterales

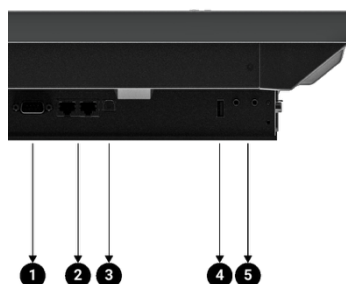
En la parte lateral hay:



1	USB Touch	Permite habilitar la interactividad del panel con el dispositivo conectado por HDMI
2	Ranura para tarjeta TF	Lector de tarjetas MicroSD
3	USB -A 3.0	Permite la conexión de periféricos al panel interactivo, a través de un USB, como pueden ser memorias USB, ratones, teclados, discos duros externos o cámaras
4	HDMI OUT	Permite transmitir señales de audio y vídeo desde un dispositivo hacia el panel
5	HDMI IN	Permite conectar una fuente externa, como un ordenador
6	DP IN	Permite transmitir video y audio de alta definición entre dispositivos
7	USB - C	Puerto de entrada y salida, que permite transferir datos, vídeos y energía
8	VGA IN	Salida digital de audio

1.4.2 Puertos parte inferior

En la parte inferior trasera hay:

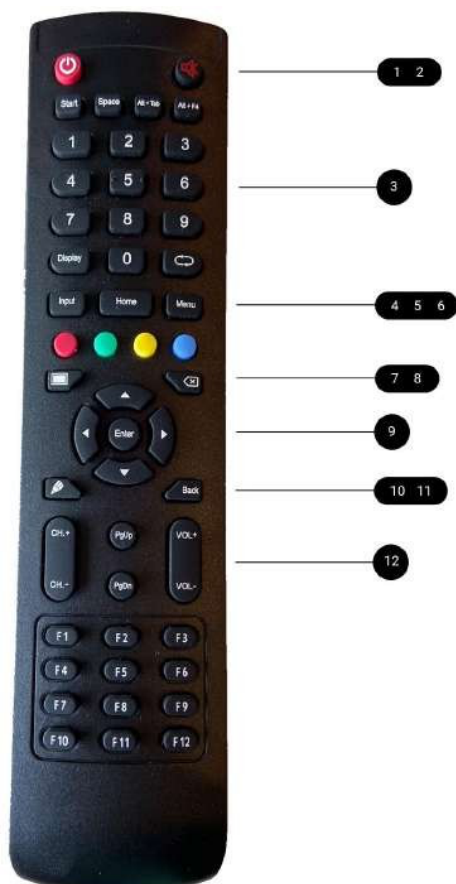


1	RS232	Conector de datos
2	LAN	Permite la conexión del panel a la red local del aula/centro
3	SPDIF	Permite transmitir audio digital entre dispositivos
4	USB-A 2.0	Permite la conexión de periféricos al panel interactivo, a través de un USB, como pueden ser memorias USB, ratones, teclados, discos duros externos o cámaras
5	Audio IN/ OUT	Entrada/ salida de audio

1.5 Mando a distancia

El panel incluye un mando a distancia para acceder a los diferentes menús y funcionalidades.

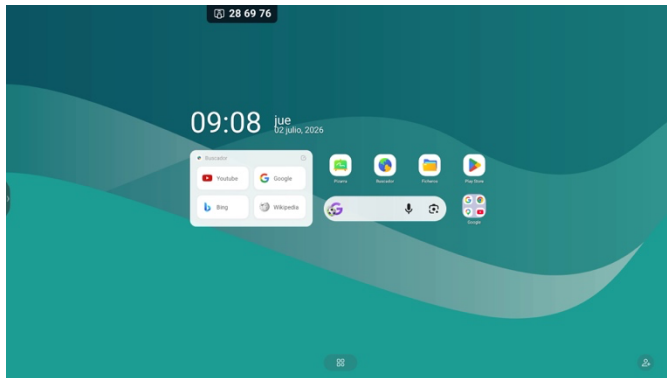
1.5. 1 Principales funcionalidades



1	Encender/ Apagar
2	Silenciar
3	Comandos numéricos
4	Acceder a las entradas
5	Ir a pantalla de inicio
6	Ir a menú de configuración rápida
7	Activar reposo de la pantalla
8	Eliminar
9	Navegar por diferentes opciones y aceptar
10	Acceder a la pizarra
11	Retroceder
12	Subir/ Bajar volumen

2. Gestión del panel digital

2.1 Inicio de sesión



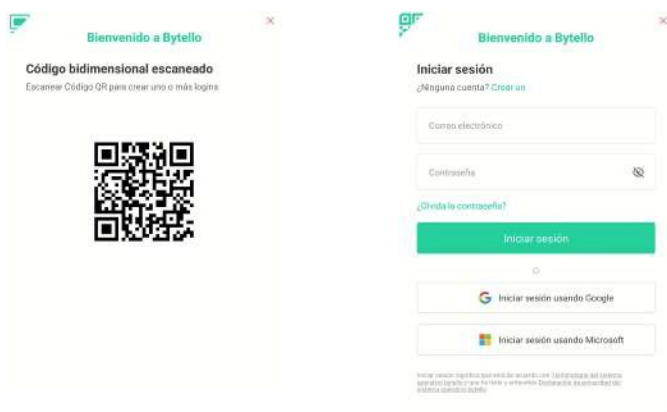
Al pulsar sobre el botón de encendido, nos aparecerá la siguiente pantalla.

Para iniciar sesión en nuestra cuenta de usuario, debemos tocar sobre el icono situado en la parte inferior derecha.



También, podemos acceder desde la barra de aplicaciones (2.4), seleccionando la aplicación de Cuenta Bytello.

Nos aparecerá el siguiente desplegable, donde podemos elegir si iniciar sesión escaneando el código QR o introduciendo nuestro usuario manualmente:



2.2 Pantalla de inicio

Una vez iniciada la sesión, aparecerá en el panel interactivo una pantalla de inicio personalizada por usuario. Por defecto, tiene el siguiente menú y barra de herramientas:



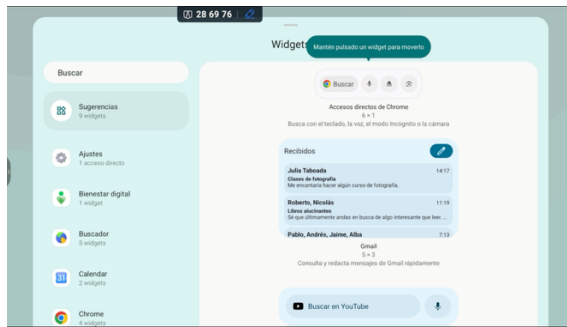
1	Fecha y hora	Acceso directo a la configuración de fecha y hora
2	Widgets	Editar y añadir widgets
3	Aplicaciones	Acceso a todas las aplicaciones instaladas
4	Usuario	Usuario Synetech OS
5	Accesos directos	Accesos directos de aplicaciones

2.2.1 Editar Widgets

Podemos editar los widgets. Al pulsar sobre la pantalla no aparecerá la siguiente ventana. Pulsamos en *editar widgets*.



Después de pulsar sobre editar widgets, nos aparecerá la siguiente ventana, desde donde podemos elegir el widget y el formato del mismo.



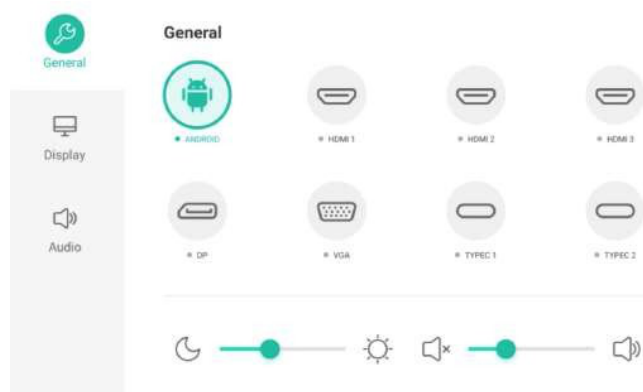
2.2.2 Añadir accesos directos

Para añadir aplicaciones como accesos directos, presionamos sobre el icono y lo desplazamos a la pantalla de inicio.



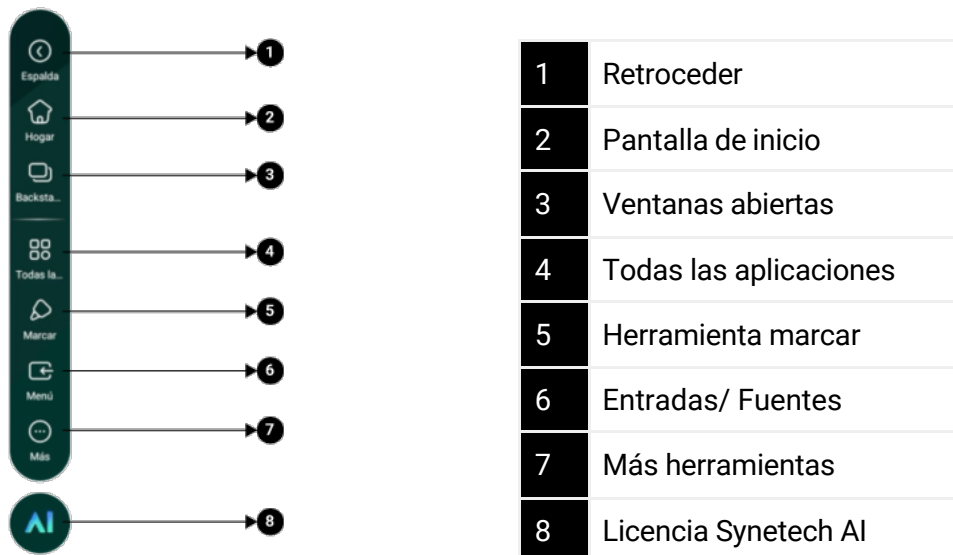
2.3 Menú de configuración rápida

Podemos acceder a la configuración rápida del panel digital interactivo pulsando sobre el icono de entradas. Desde aquí, podemos modificar las entradas, el volumen y el brillo del panel digital.

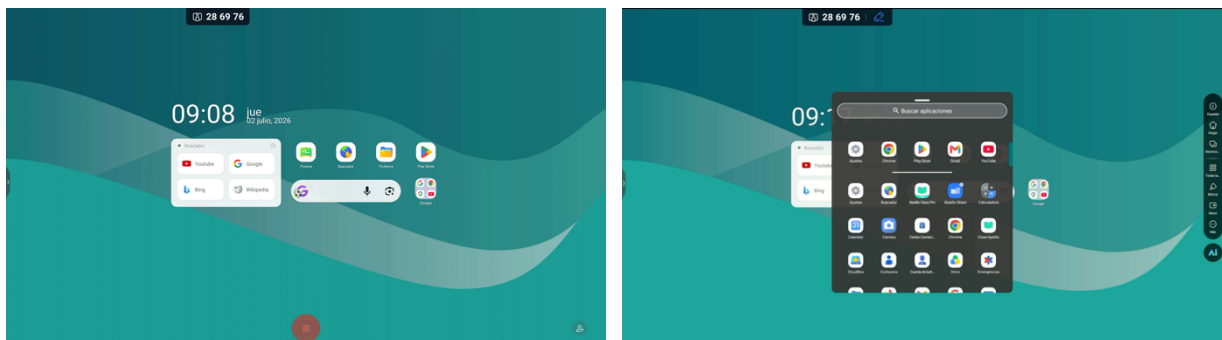


2.4 Barra de aplicaciones

Las aplicaciones instaladas y herramientas se muestran a los laterales de la pantalla. Las barras laterales se pueden ocultar y mostrar.



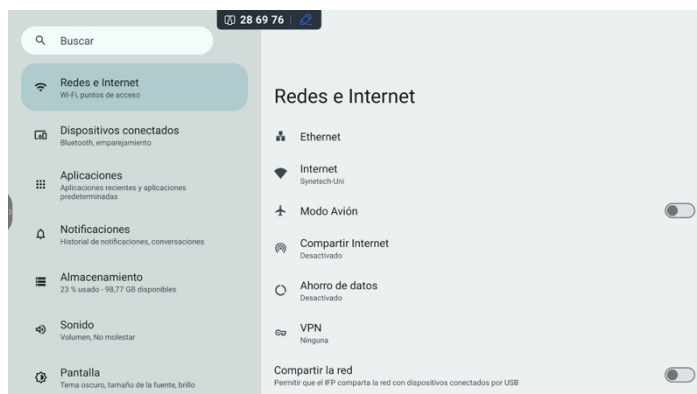
También podemos acceder a todas las aplicaciones instaladas en el icono situado en la parte inferior de la pantalla.



2.5 Configuración



Para modificar los parámetros del panel, pulsamos sobre Todas las aplicaciones en la barra de aplicaciones y Ajustes.



2.5.1 Redes e Internet

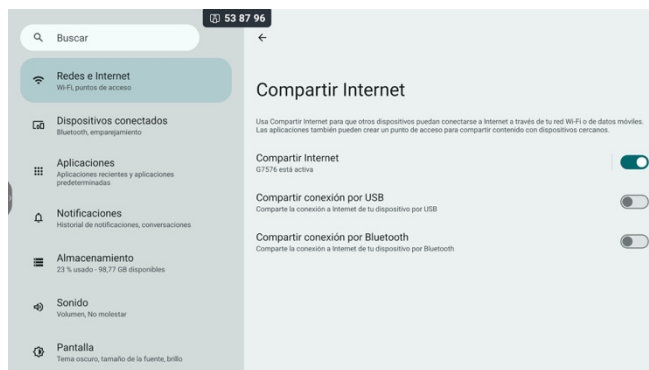
En este apartado, se pueden configurar las conexiones inalámbricas del panel. Algunas tareas habituales son:

Conectar el panel a Internet

Para conectarse a Internet hay dos opciones:

- Conectar por cable el conector RJ-45 al puerto de red que se encuentra en la parte trasera y activamos Ethernet.
- Conectar por Wi-Fi, pulsando en Internet. Buscamos la red a la que nos queremos conectar e introducimos la clave.

Crear un punto de acceso



El panel se puede configurar como punto de acceso wi-fi para dar conexión a Internet a varios dispositivos del aula.

Para crear un punto de acceso, pulsamos en Compartir Internet y activamos pulsando sobre el botón situado a la derecha de Compartir Internet.

2.5.2 Conectarse con el panel por Bluetooth

Para activarlo, entramos en Dispositivos conectados y pulsamos sobre el dispositivo al cual nos queremos conectar.

2.5.3 Aplicaciones

Desde esta sección, podemos acceder al historial de aplicaciones abiertas recientemente y el tiempo dedicado a cada una de las aplicaciones.

2.5.4 Notificaciones

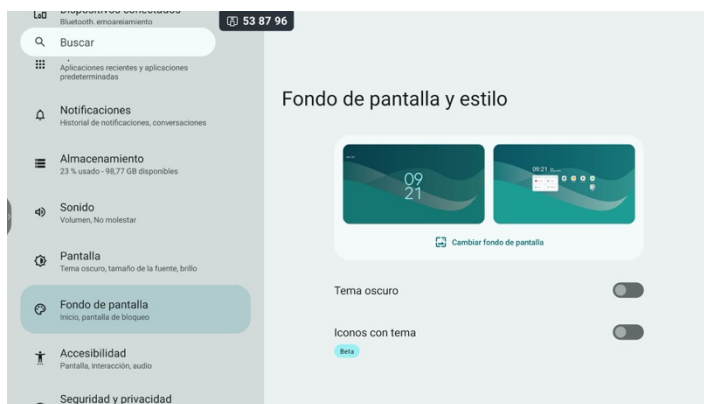
Desde esta sección, podemos activar las notificaciones.

2.5.5 Almacenamiento

En la pestaña de almacenamiento, podemos visualizar el espacio de almacenamiento ocupado por formato de documento y por aplicación.

2.5.6 Fondo de pantalla

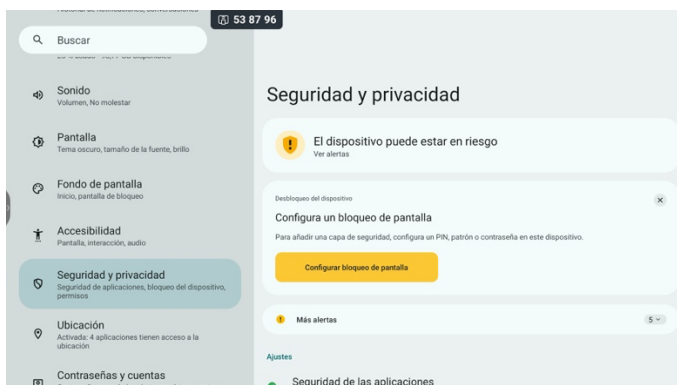
Cambiar fondo de pantalla



Para cambiar el fondo de pantalla, pulsamos sobre Fondo de pantalla y establecemos un fondo ya definido o añadimos uno personalizado.

2.5.7 Seguridad y privacidad

Para establecer una contraseña en la pantalla de bloqueo, pulsamos sobre seguridad y privacidad, en Configurar bloqueo de pantalla y seleccionamos el patrón.



2.5.8 Contraseñas y cuentas

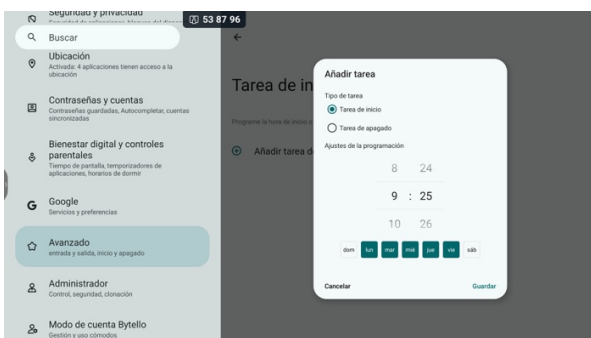
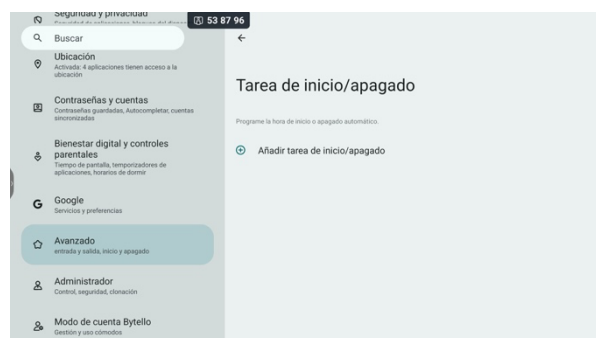
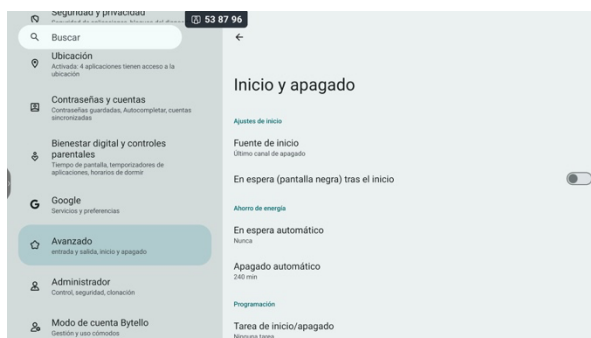
Desde la pestaña de contraseñas y cuentas, podemos enlazar nuestra cuenta de Google para tener acceso directo a todos los documentos almacenados en la nube de la Suite de Google.

2.5.9 Avanzado

Desde Avanzado, podemos modificar la hora y el país. Además, podemos establecer un apagado y encendido automático del panel digital.

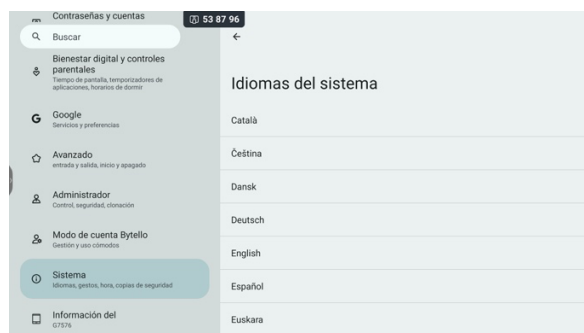
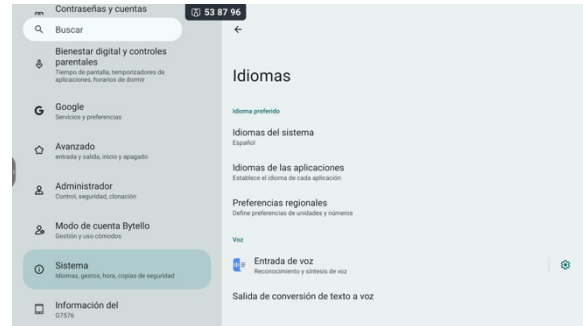
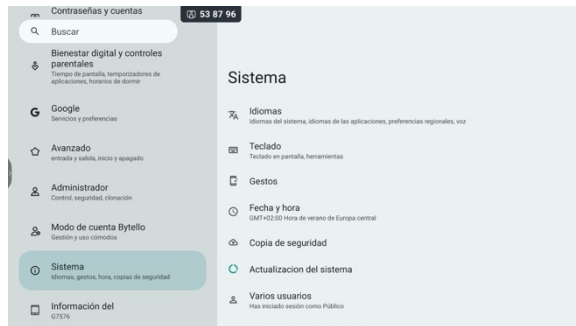


Para establecer el autoencendido y autoapagado del panel digital interactivo, pulsamos en *Inicio y Apagado > Tarea de Inicio y Apagado > Añadir* y establecemos el horario y los días deseados.



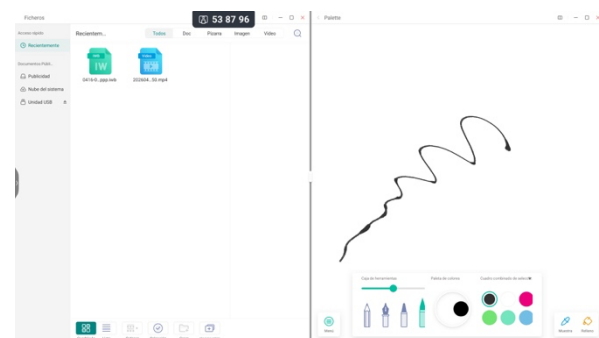
2.6 Cambiar el idioma

Para cambiar el idioma de nuestro panel, accedemos a *Sistema > Idiomas* y seleccionamos el idioma. Podemos establecer un idioma por aplicación.



2.7 Multi-ventana

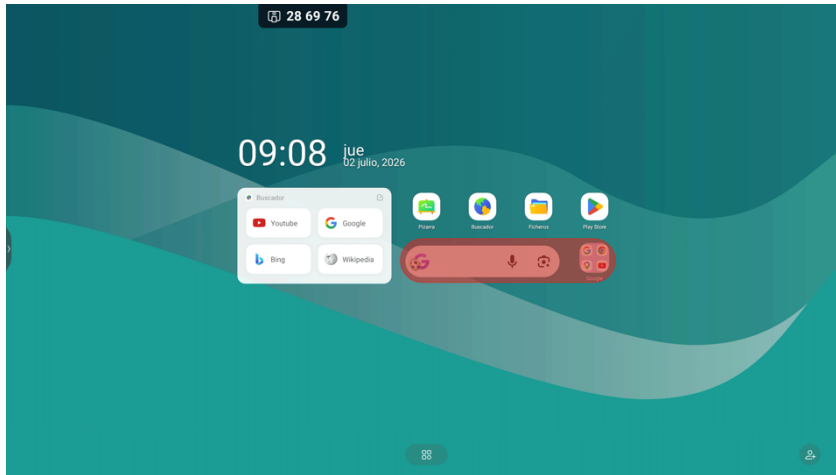
Desde Avanzado, accedemos a multi-ventana y lo activamos pulsando sobre el botón situado a la derecha. Nos solicitará reiniciar el panel. Una vez reiniciado, podemos colocar las diferentes ventanas abiertas por la pantalla de panel y ajustar sus dimensiones.



2.8 Google EDLA

El panel digital interactivo tiene el certificado de Google EDLA. Gracias a esta certificación, la pantalla digital Gemini integra todas las aplicaciones y servicios de Google.

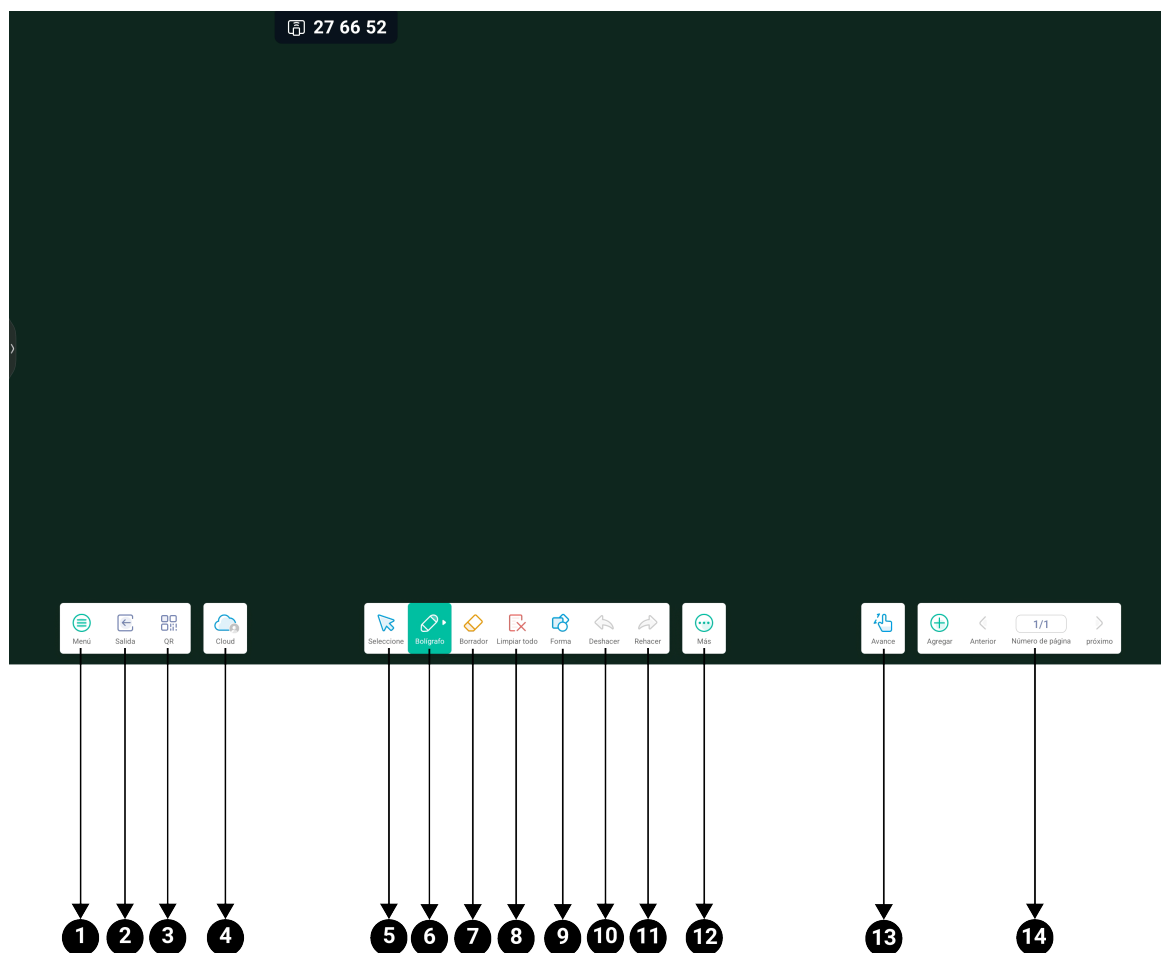
Además de integrar el Play Store de Google desde donde podemos descargarnos todas las aplicaciones que necesitamos para impartir las clases, nos garantiza una descarga segura y todos los servicios de protección de privacidad de Google.



2. Pizarra

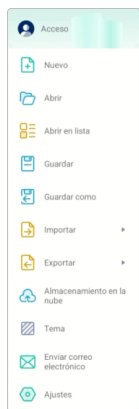


En la barra lateral, pulsamos sobre la aplicación pizarra.



1	Menú	8	Eliminar todo
2	Salir de la pizarra	9	Herramienta formas geométricas
3	Exportar QR	10	Deshacer
4	Cuenta en la nube	11	Rehacer
5	Seleccionar	12	Más herramientas
6	Lápiz	13	Zoom pizarra infinita
7	Borrador	14	Gestor de páginas

2.1 Menú



Dentro de la sección de Menú, podemos:

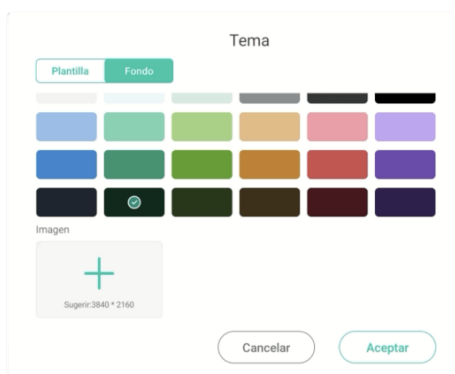
- Crear una nueva página
- Abrir un documento que tengamos almacenado en nuestro panel
- Guardar el contenido en el panel
- Importar y exportar documentos en .IMG, .PDF, .SVG, .IWB
- Modificar el fondo de la pizarra
- Almacenar el contenido en nuestra cuenta de Google Drive o OneDrive
- Enviar el contenido por correo electrónico
- Acceder a ajustes generales de la pizarra

2.1.1 Cambiar fondo de la pizarra

Desde “Tema”, podemos modificar el fondo de la pizarra, seleccionando una nueva plantilla (líneas, notas musicales, motivos deportivos,) y cambiando el color del fondo a uno predeterminado o añadiendo uno personalizado.



Cambiar plantilla



Cambiar color del fondo

2.1.2 Ajustes

Desde “Ajustes”, podemos configurar:

- Modo borrador: permite seleccionar para borrar un elemento o utilizar la opción de borrador habitual.
- Rechazo de la palma: al activar esta función ignora la palma apoyada en la pantalla.
- Escritura con varios dedos: activar o desactivar la opción multitáctil.
- Brillo automático: activar o desactivar el brillo automático.
- Cepillado con borrado: activar o desactivar la función de borrar con la palma de la mano.
- Círculo para seleccionar: activar o desactivar la función de selección al dibujar un círculo.
- Barra de herramientas personalizadas: permite personalizar la barra de herramientas de la mesa de trabajo
- Lenguaje de reconocimiento de escritura: modificar el idioma del teclado.



2.2 Guardar con código QR

Al tocar el icono QR, aparecerá un código QR, que, al escanear desde cualquier dispositivo, independientemente de si están conectados o no a la misma red, permitirá descargar el contenido de la pizarra.



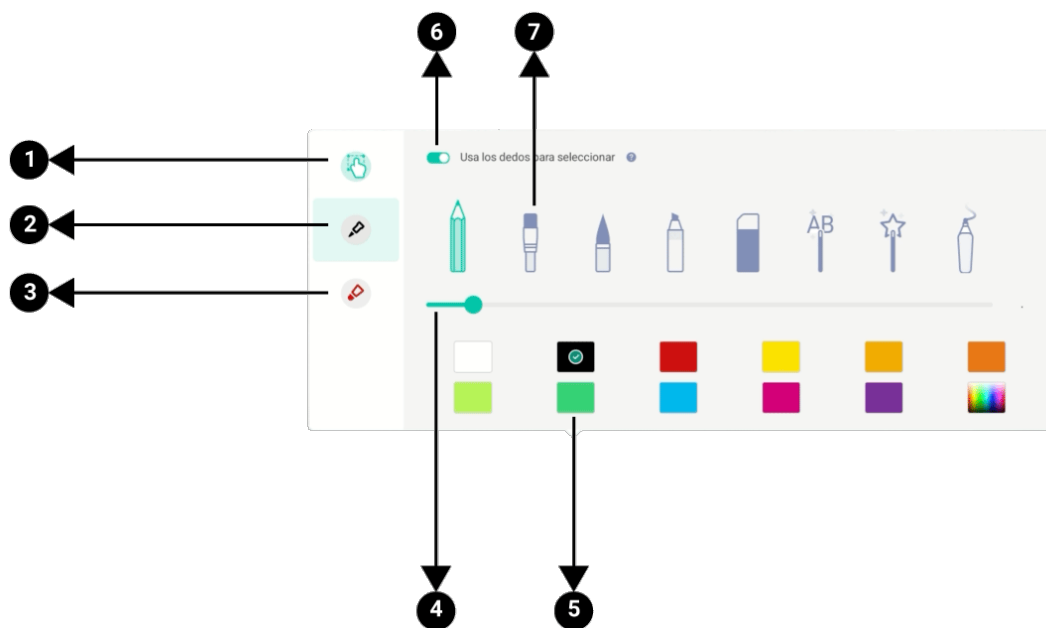
2.3 Dibujar

Para empezar a escribir en la pizarra, podemos:

- Utilizar la punta fina del lápiz digital
- Utilizar la punta gruesa del lápiz digital
- Utilizar los dedos para escribir
- Borrar con la palma de la mano



2.3.1 Herramientas de escritura



1	Paleta de la escritura con la mano	4	Grosor del trazo
2	Paleta de la escritura con la punta gruesa del lápiz	5	Paleta de colores
3	Paleta de la escritura con la punta fina del lápiz	6	Activar/ desactivar la selección con los dedos
7	Múltiples herramientas de dibujo: lápiz, pincel, subrayador, borrador, reconocimiento de texto, reconocimiento de formas y borrador mágico		

2.4 Selección

Podemos seleccionar un objeto, texto o trazo utilizando los dedos, si tenemos esta opción activada. También podemos seleccionar con el lápiz al pulsar sobre la opción Selección, ubicada en la barra de herramienta de la pizarra .

Esta última función solo se podrá activar, si tenemos la opción de seleccionar con los dedos desactivada.

Al seleccionar el elemento nos aparecerá la siguiente barra, donde podemos realizar las siguientes funciones sobre el elemento:

- Modificar el color
- Convertir a texto
- Duplicar
- Y si es texto digital, puedes editarlo, traducirlo a otros idiomas e incluso reproducirlo

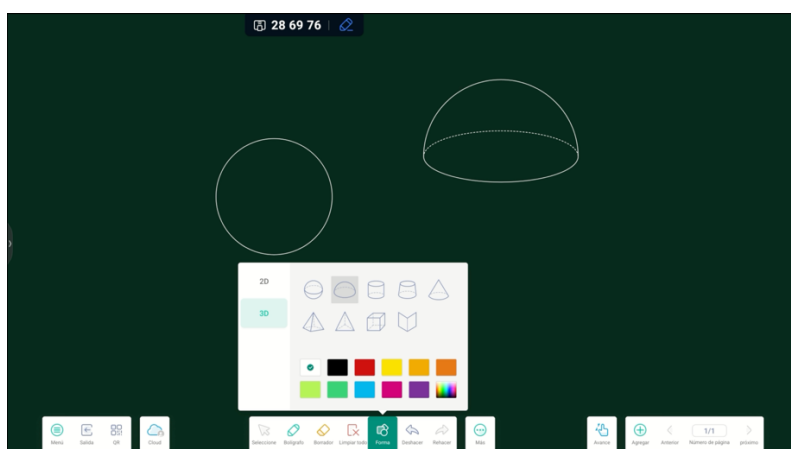


2.5 Principales herramientas

2.5.1 Formas geométricas



Podemos insertar formas geométricas en 2D y en 3D, seleccionando la herramienta Forma, la figura geométrica deseada y el color. Posteriormente, arrastramos la figura al lienzo de la pizarra.

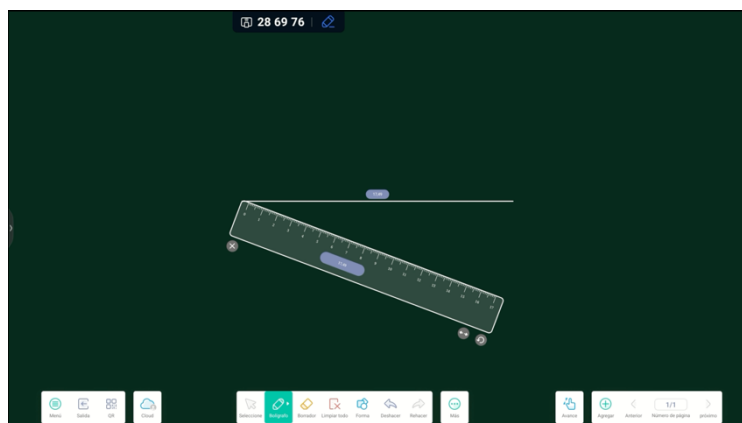


2.5.2 Herramientas de medida



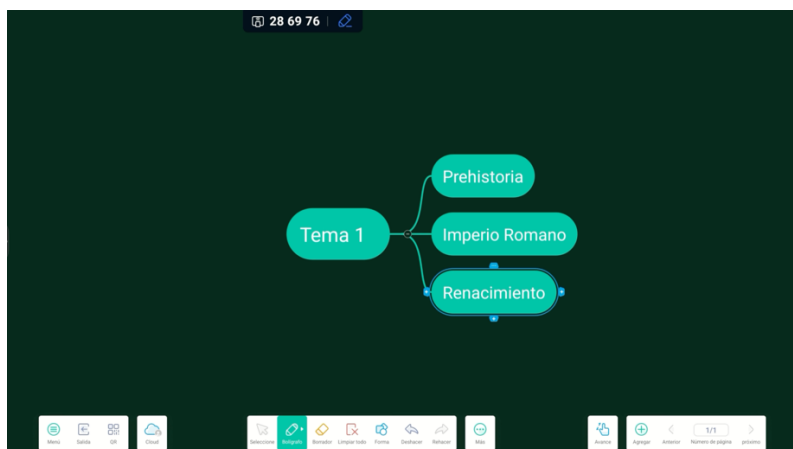
Al seleccionar la herramienta regla, aparecerá la siguiente barra de opciones. Al seleccionar una de ellas, se insertará directamente en el lienzo.

Podemos rotarla, expandirla o eliminarla.



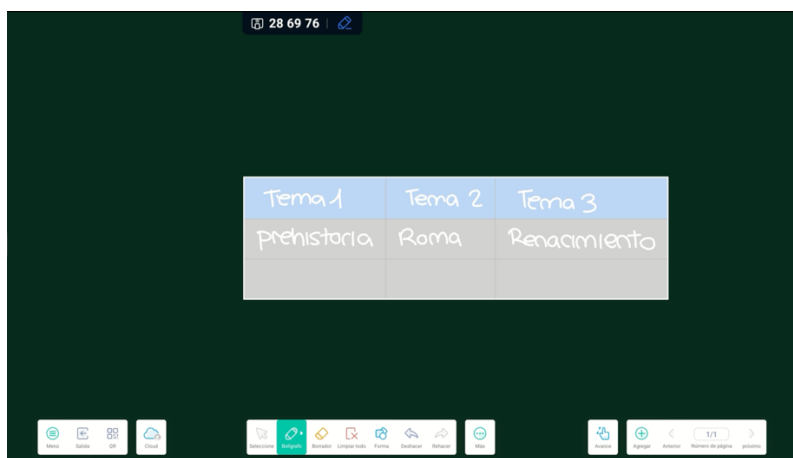
2.5.3 Mapas conceptuales

Para insertar mapas conceptuales, seleccionamos la herramienta Mapa Mental. Al escribir dentro de un nodo, nos aparecerá la opción de reconocimiento de texto. Para ocultar los nodos, seleccionamos el icono – y para crear un nodo seleccionamos el icono +.



2.5.4 Tablas

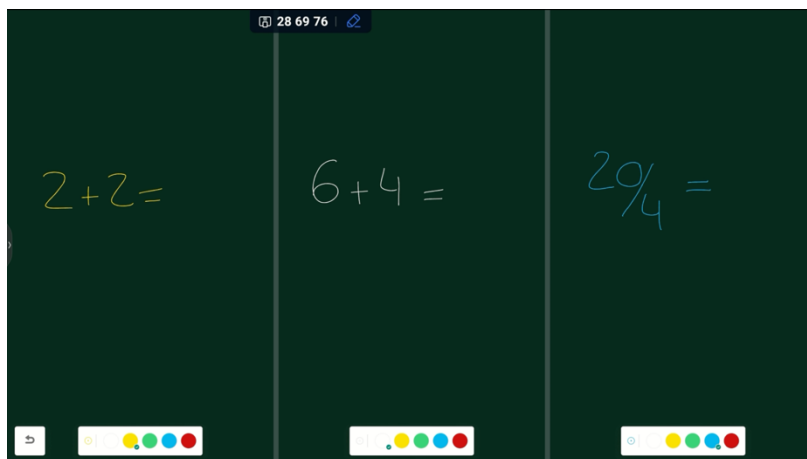
Para insertar tablas, seleccionamos la herramienta Tabla. Seleccionamos el número de filas y columnas. Insertamos en la pizarra y escribimos el contenido en cada celda. A medida que escribimos dentro de una celda, esta se adapta a las dimensiones del contenido.



Tema 1	Tema 2	Tema 3
prehistoria	Roma	Renacimiento

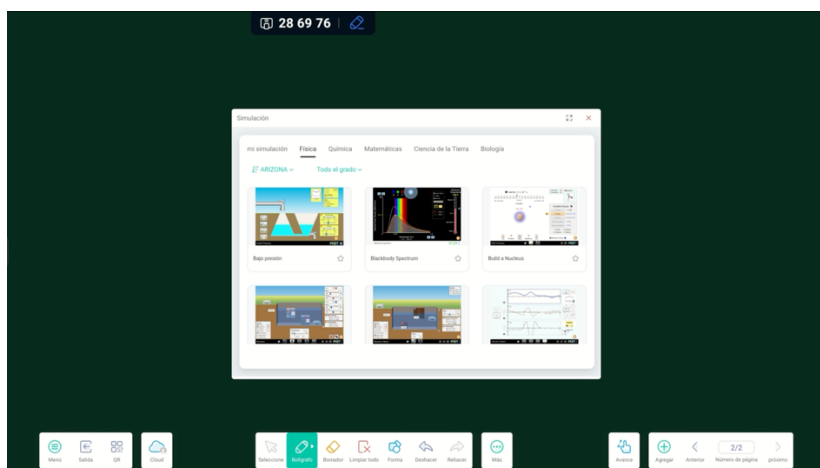
2.5.5 Dividir pantalla

Esta función permite dividir la pantalla en 2, 3 y hasta 4 partes. Para ello seleccionamos la herramienta Modo dual y el número de divisiones deseadas. Nos aparecerá un nuevo lienzo dividido en partes por líneas continuas. Cada división tiene su propia paleta de colores y no se permite sobrepasar la línea continua.



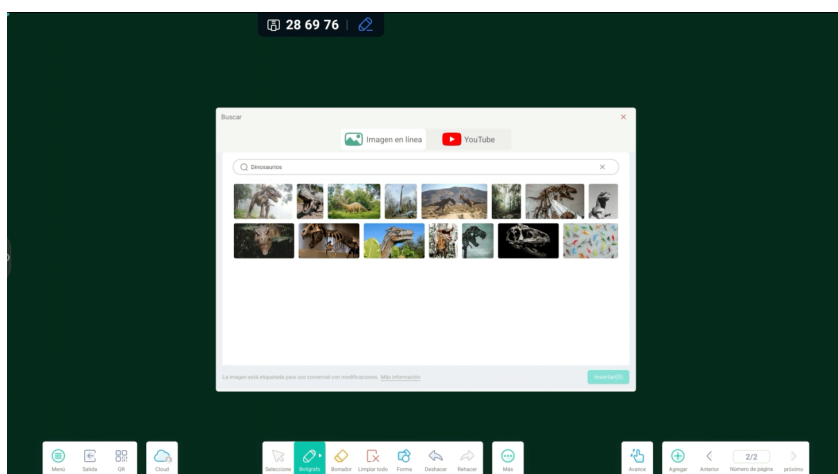
2.5.6 Simulaciones

Esta función permite acceder a numerosas simulaciones, divididas por materia, además podemos guardarlas en favoritos, seleccionando la estrella que está en el lateral inferior derecho de cada simulación.



2.5.7 Banco de imágenes

Esta función permite acceder a un banco de imágenes en línea y a vídeos de Youtube. Podemos insertar tanto la imagen como el vídeo en el lienzo de la pizarra, pulsando en Insertar.



2.6 Gestión de páginas

Desde la barra de control, ubicada en la parte inferior derecha, podemos agregar nuevas páginas y avanzar o retroceder entre las diferentes mesas de trabajo de la pizarra.

Además, al pulsar sobre el número de páginas, se despliega un menú con todas las mesas de trabajo activas.



3. Aplicaciones y Herramientas

3.1 Aplicaciones instaladas



Para acceder a todas las aplicaciones instaladas, pulsamos sobre el icono, situado en la barra de aplicaciones.

También podemos acceder a todas las aplicaciones instaladas en el icono situado en la parte inferior de la pantalla.



Las principales aplicaciones que vienen instaladas por defecto para un uso óptimo del panel interactivo son las siguientes:

Aplicaciones de Google

El panel interactivo Piscis tiene el certificado EDLA de Google, así vienen instaladas por defecto todas las aplicaciones del entorno Google. Desde el Play Store hasta Drive y Meet.



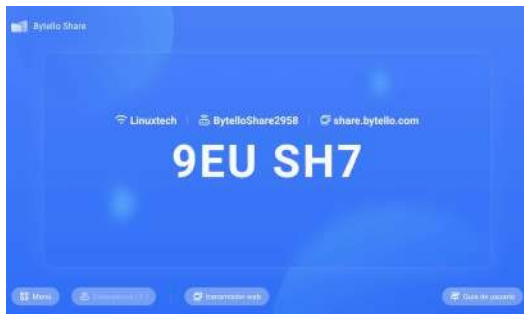
Synetech Share



Esta aplicación nos permite compartir pantalla desde uno o varios dispositivos a la pantalla interactiva y viceversa.

Para compartir pantalla a través de Synetech Share, tenemos que descargarnos la aplicación en nuestro dispositivo en el siguiente enlace: <https://ssp.bytello.com/download> o podemos acceder desde el navegador: <https://share.bytello.com/>

Una vez descargada la aplicación y conectados a la misma red, al punto de acceso creado por el panel [Hotspot] o activada la transmisión web, introducimos el código que aparece en pantalla.

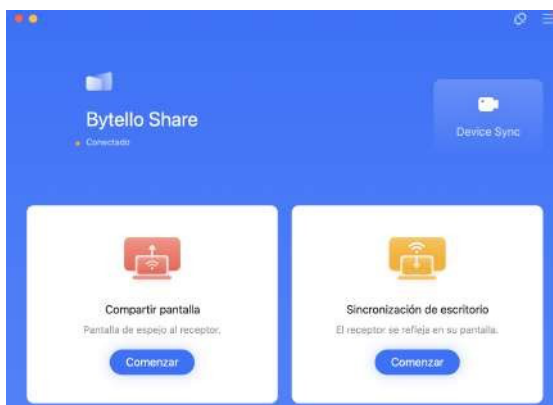


Vista desde el panel



Vista desde el ordenador

Una vez introducido el código, podemos compartir pantalla o permitir que el contenido que se muestra en el panel se refleje en nuestro dispositivo (*Sincronización de escritorio*).



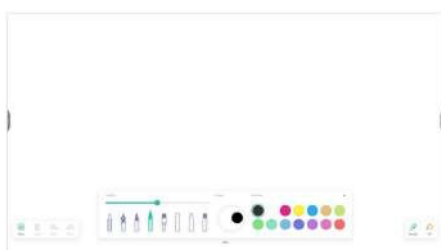
**Información ampliada en la sección 5.3 y 5.4.*

Paleta



Esta herramienta nos permite dibujar, crear y editar. Permite seleccionar diferentes herramientas de escritura (lápiz, subrayador, pincel, ...) y combinar varios colores para crear uno nuevo.

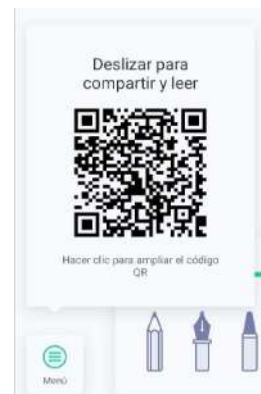
Cuando pulsamos sobre el icono de paleta, se nos abre una mesa de trabajo con múltiples herramientas para poder escribir y dibujar.



Como en la pizarra, podemos descargarnos el contenido creado, escaneando un código QR. Para ello, accedemos a Menú/Compartir

También, podemos importar una imagen para trabajar sobre ella, accediendo a Menú/importar

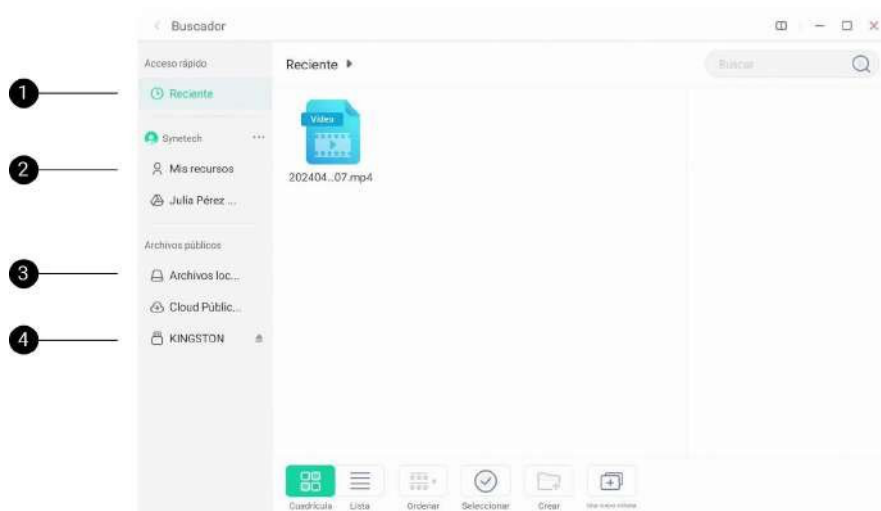
Podemos personalizar los colores, mezclando dos o más colores. Para ello, seleccionamos un color, lo añadimos a la paleta y movemos en círculo sobre la paleta. Repetimos el proceso para añadir otro color.



Ficheros/ Finder



Desde el icono de ficheros, podemos acceder a nuestros archivos en local y en la nube (en el caso de estar enlazado el usuario de Drive o OneDrive). Además, si conectamos un USB podemos acceder al contenido almacenado en el dispositivo externo.

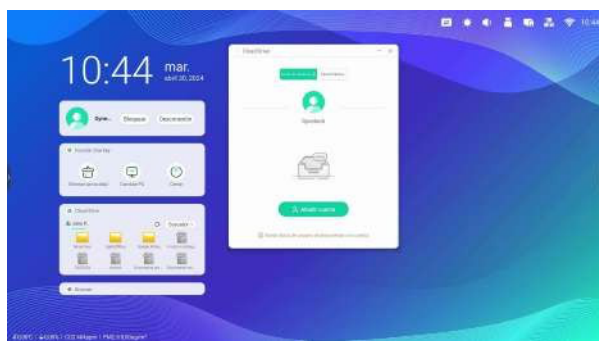


- | | |
|---|--|
| 1 | Archivos recientes |
| 2 | Archivos almacenados en la nube |
| 3 | Archivos locales |
| 4 | Archivos almacenados en una unidad externa |



Para acceder a nuestra cuenta de Google Drive o OneDrive, pulsamos sobre el siguiente icono.

¿Cómo enlazar mi cuenta de Google Drive o OneDrive al panel interactivo?



1. Para enlazar por primera vez nuestra cuenta de Google Drive o OneDrive, pulsamos sobre el icono. Se nos abrirá la siguiente ventana, pulsamos en *Agregar Cuenta*.



2. Posteriormente, seleccionamos la cuenta que nos gustaría añadir: Google Drive o One Drive e introducimos nuestro usuario y contraseña.

Ahora cada vez que iniciemos sesión en nuestro panel, ya tendremos acceso directo a nuestros documentos en la nube.

Synetech Class



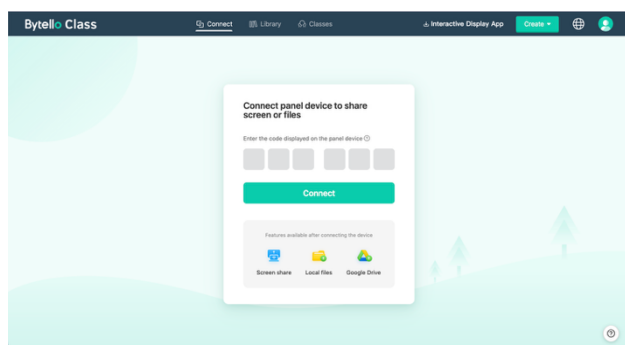
Pulsando sobre el siguiente icono, podemos acceder a la plataforma de Synetech que nos permitirá crear contenido educativo e interactuar con él desde el panel interactivo.

Crear contenido educativo

Para crear contenido educativo, previo a las clases, debemos acceder a la siguiente plataforma web [Synetech Class](#). Podemos acceder desde cualquier dispositivo.

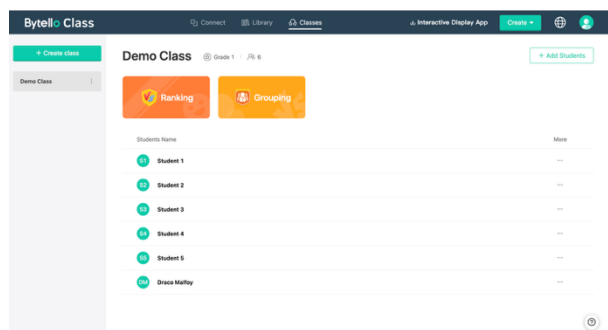
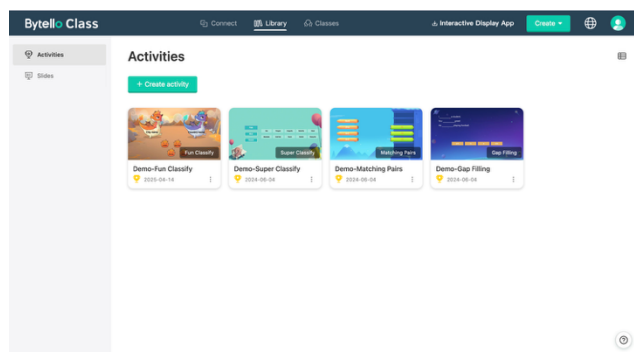
Si es la primera vez que accedemos a Synetech Class debemos crear una cuenta de usuario.

Una vez dentro de la plataforma, nos aparecerá la siguiente ventana:



Desde esta pantalla, podemos compartir pantalla y enviar archivos a todos los dispositivos que estén conectados al panel interactivo. Para ello debemos introducir el código que nos aparece en el panel interactivo.

Desde esta pantalla, podemos crear actividades interactivas y presentaciones, que posteriormente podremos compartir en el panel.



Desde esta pantalla, podemos generar una lista con los alumnos de la clase y crear grupos aleatorios.

En clase

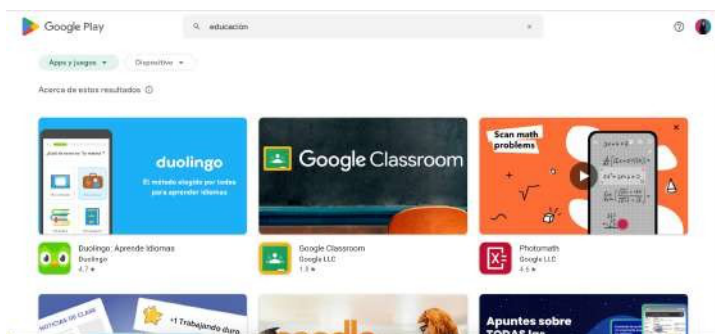
Desde el panel interactivo, pulsando sobre este icono, podemos acceder a una pizarra con múltiples herramientas interactivas y desde donde podemos insertar las actividades que hemos creado previamente desde la plataforma web.



3.2 Instalar aplicaciones



Podemos instalar una aplicación accediendo a Google Play Store, introduciendo en su buscador la aplicación que deseamos descargarnos y seleccionando en **Descargar**.



3.3 Herramientas



Además de las aplicaciones mencionadas anteriormente, el panel interactivo integra una serie de herramientas para facilitar el dinamismo de la clase. Para acceder a ellas, pulsamos en **Más**.

Las principales herramientas son las siguientes:

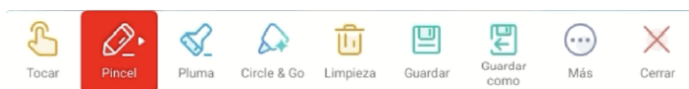
Marcar



Esta herramienta, nos permite dibujar en la pantalla del panel interactivo o en una página abierta en el navegador.



Al seleccionar *Marcar*, aparecerá una barra con una serie de herramientas, que podemos mover por la pantalla del panel.



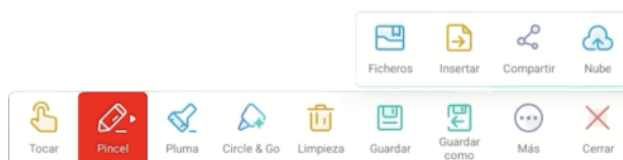
Tocar: Esta función nos permite utilizar el sistema táctil, mientras utilizamos la herramienta marcar.

Pincel y Pluma: Estas funciones nos permiten dibujar y escribir sobre la pantalla. Pulsando sobre ellas, podemos seleccionar el color.

Circle & Go: Función solo disponible con la licencia de Synetech AI. Permite obtener información de un elemento a partir de dibujar un círculo sobre el mismo.

Guardar: Se hace de forma automática una captura de pantalla y se guarda en archivos locales.

Más: Nos permite guardar el documento en una carpeta seleccionada, compartirlo a través de QR, subirlo a la nube o insertarlo en la pizarra como imagen para poder seguir trabajando sobre el contenido resaltado.



Cerrar: Salir de la herramienta

Temporizador



Al pulsar sobre el siguiente icono, activamos un temporizador.

Al pulsar sobre *Empezar*, empieza la cuenta atrás. Podemos activar un aviso sonoro, pulsando sobre *Suena cuando se acabe el tiempo*.

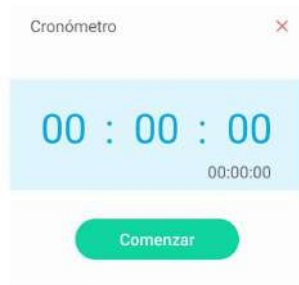


Cronómetro



Al pulsar sobre el siguiente icono, activamos un cronómetro.

Al pulsar sobre *Comenzar*, empieza a contar el tiempo.



Air Class



Al pulsar sobre el siguiente icono, activamos un sistema de votaciones y participación para incrementar la interacción en el aula.

Pantalla de inicio

Para iniciar la participación de los alumnos, pulsamos sobre el icono Air Class y nos aparecerá un código. Los alumnos tienen dos opciones para unirse: a través de un código QR o introduciendo el siguiente enlace: <https://class.ifpshare.com>



Barra de participación

Una vez registrados todos los alumnos, pulsamos en Introducir la clase y nos aparecerá la siguiente barra con diferentes opciones de participación.



Votante: Iniciar un sistema de votación de opción única o múltiple



Responder: Notificación del primer usuario que escribe una respuesta.



Selector: Selección automática de un usuario para que responda.

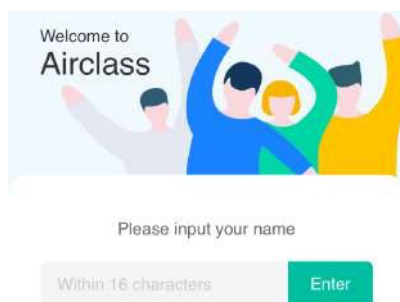
Mensaje: Activar/ desactivar los mensajes.

Gestor: Volver a la página de inicio.

Salir: Cerrar la sesión de participación

Vista desde dispositivo conectado

Por otro lado, desde el dispositivo conectado a Air Class, se visualizarán las siguientes ventanas:



Si es la primera vez que accedemos a la herramienta, deberemos introducir un nombre de usuario. Pulsamos sobre Enter y accedemos al sistema de votación.

Sistema de votación

Hi, Julia ☒

A	B	C
D	E	F
G	H	I

Envío de mensajes que aparecerán simultáneamente en el panel

Hi, Julia ☒

Please turn on the message function on the screen

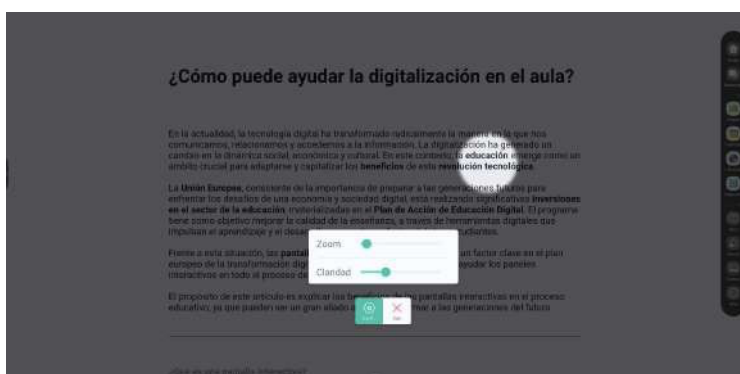
write your message

120

Foco



Al pulsar sobre el siguiente icono, activamos un foco, que podemos modificar de tamaño e intensidad. Esta herramienta nos permitirá centrar la atención en la parte que queremos resaltar.



Grabadora



Al pulsar sobre el siguiente icono, activamos la grabación de la pantalla. El vídeo grabado se guardará en archivos locales.

Zoom

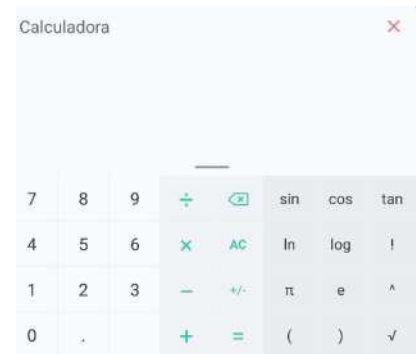


Al pulsar sobre el siguiente icono, podemos gestionar el zoom de la pantalla, aumentando o disminuyendo la proporción.

Calculadora



Al pulsar sobre el siguiente icono, aparece una calculadora.



4. Fuentes Externas

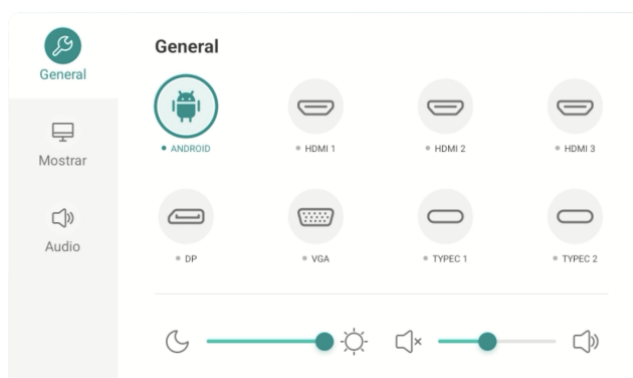
4.1 Conexión por cable a fuente externa



Para conectar un dispositivo externo (PC, teclado) al panel interactivo, hay que conectar el periférico al puerto correspondiente, pulsar sobre el icono Entradas y seleccionar la entrada correspondiente.

4.1.1 Tipos de entradas

Al pulsar sobre el icono de Input, situado en las barras laterales del panel, se nos abrirá una ventana con todas las entradas disponibles del panel.



Con el punto verde, al lado del nombre de la entrada, se resaltan aquellas entradas que están conectadas. El icono en verde significa la entrada en la que estás activo.

Una vez conectado el periférico al panel, accedemos a *Input* y seleccionamos la entrada que queremos activar.

4.2 Control del sistema táctil

Además, el panel interactivo integra un USB Touch, que permite habilitar la interactividad del panel con el dispositivo conectado por HDMI. Esto nos permite controlar el sistema táctil del dispositivo conectado desde el propio panel.

Para ello, conectamos un cable HDMI desde el dispositivo (PC) al panel para proyectar el contenido y un USB con entrada Tipo-A y salida USB Tipo-B (Touch) conectada al panel para habilitar la interactividad.

4.3 Compartir pantalla desde el dispositivo de alumno al panel interactivo

Podemos compartir pantalla de dos formas diferentes:

4.3.1 Transmisión de pantalla a través de los protocolos estándar

Podemos transmitir el contenido de nuestros PC al panel interactivo a través de Airplay, Miracast y Chromecast. Debemos estar conectados a la misma red que el panel.

Una vez seleccionada la opción *compartir/ duplicar pantalla* desde el PC, nos aparecerá una notificación en el panel, que deberemos aceptar para iniciar la duplicación de pantalla.



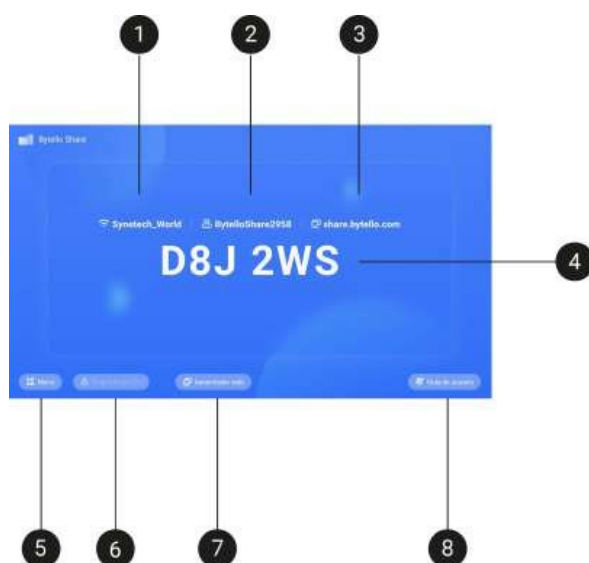
En el caso de los dispositivos Android, debemos descargarnos la aplicación Synetech Share (BytelloShare).

4.3.2 Transmisión de pantalla a través de la aplicación



Los paneles interactivos tienen integrada, por defecto, la aplicación Synetech Share. Para acceder a ella desde el panel interactivo, debemos pulsar en el siguiente icono, situado en la barra de herramientas.

Para empezar a compartir pantalla, pulsamos sobre la aplicación instalada en el panel interactivo. Nos aparecerá la siguiente ventana.

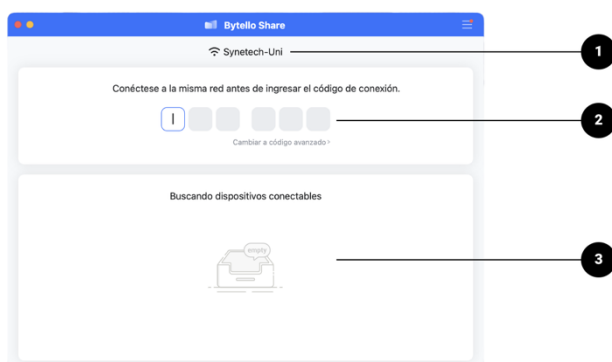


1	Nos indica la red Wi-Fi a la que está conectada el panel
2	Nombre del dispositivo al que nos podemos conectar
3	URL que nos permite acceder a través de la web a la plataforma Synetech Share
4	Código que debemos introducir para compartir pantalla
5	Configuración de permisos de conexión

6	Gestión de los dispositivos que están conectados al panel
7	Permitir que los usuarios puedan compartir pantalla a través de transmisión web
8	Pasos a seguir para compartir pantalla

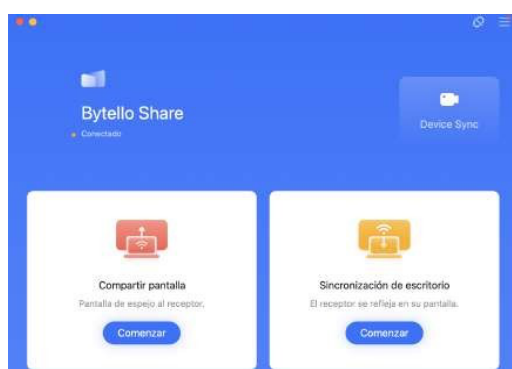
Pasos a seguir:

1. El alumno, desde el dispositivo con el que quiere compartir pantalla deberá abrir la aplicación de Synetech Share (puede descargar la aplicación en el siguiente enlace: <https://ssp.bytello.com/download>) o bien trabajar desde la plataforma web (<https://share.bytello.com/>).
2. Una vez hemos accedido a la aplicación o plataforma web, nos aparecerá la siguiente ventana, desde donde deberemos introducir el código que nos aparece en la pantalla del panel interactivo compuesto por 6 dígitos.

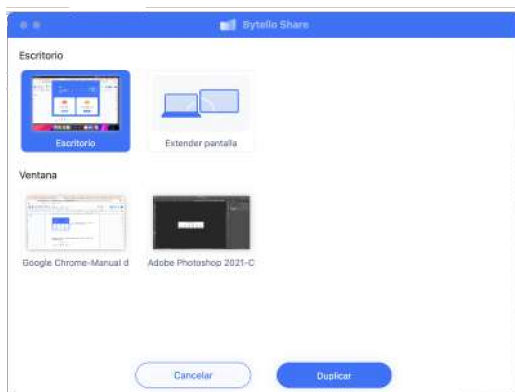


1	Nos indica la red Wi-Fi a la que está conectada el panel
2	Espacio para introducir el código de activación
3	Dispositivo al que nos podemos conectar, sin necesidad de introducir el código de conexión

3. Debemos estar conectados a la misma red Wi-Fi del panel interactivo, conectarnos al punto de acceso creado por el panel interactivo [Hotspot] o tener activada la opción de transmisión web.
4. Una vez introducido el código nos aparecerá en nuestro dispositivo, la siguiente ventana. Para compartir la pantalla, debemos seleccionar *Compartir pantalla*



5. Posteriormente, seleccionamos el modo de compartir pantalla, es decir, si queremos compartir el escritorio o una ventana.



- En el panel, aparecerá una solicitud, que debemos aceptar para permitir compartir contenido.



Barra de control del dispositivo conectado

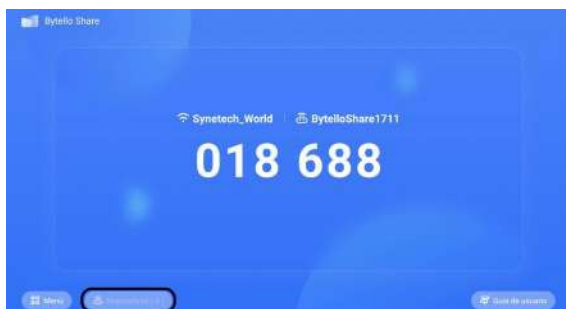
El alumno verá en su dispositivo una barra de control, desde donde podrá gestionar el modo de compartición de pantalla.



Pantalla completa	Expandir pantalla
Poner en pausa	Pausar compartir
Cambiar	Cambiar ventana de visualización
Tocar	Activar/ desactivar el sistema táctil
Más	Ajustes de imagen
Cerrar	Salir de compartir

Control de los dispositivos conectados desde el panel interactivo

Podemos gestionar los dispositivos conectados al panel interactivo.



Para ello, en el panel, accedemos a la aplicación de Synetech Share y pulsamos en Dispositivos.

1. Lista de dispositivos.

2. Enviar un documento al dispositivo conectado.

3. Gestionar permisos.

4. Desconectar el dispositivo.

5. Desconectar todos los dispositivos conectados.



Configuración

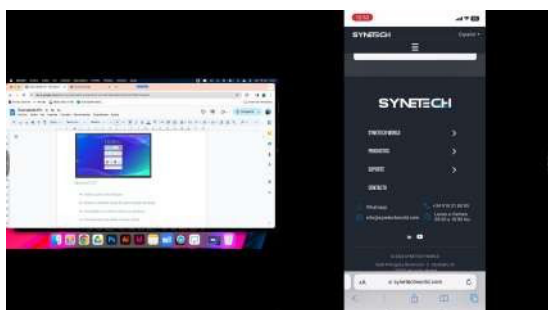
Para acceder a la configuración de Synetech Share, accedemos a la aplicación en el panel y seleccionamos *Menú*.



En Menú, podemos activar/ desactivar los permisos de compartir pantalla a través de Airplay, Miracast y Chromecast.

Compartir simultáneamente

Varios alumnos pueden compartir contenido desde su PC, de forma simultánea. La pantalla del panel se dividirá automáticamente. Hasta 9 dispositivos pueden compartir simultáneamente.



4.4 Compartir pantalla desde el panel interactivo a los dispositivos de los alumnos



Los paneles interactivos tienen integrada, por defecto, la aplicación Synetech Share. Para acceder a ella desde el panel interactivo, debemos pulsar en el siguiente icono, situado en la barra de herramientas.

Para empezar a compartir pantalla desde el panel interactivo al resto de dispositivos, pulsamos sobre la aplicación instalada en el panel interactivo. Nos aparecerá la siguiente ventana.

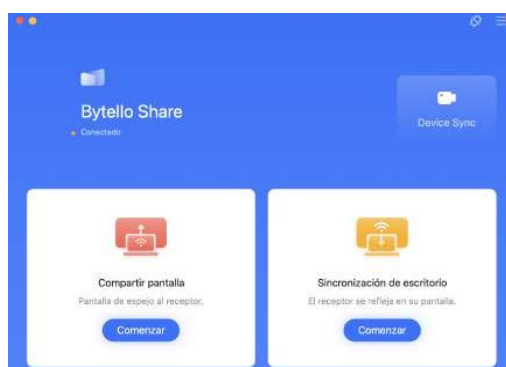


Pasos a seguir:

1. El alumno, desde el dispositivo con el que quiere sincronizar la pantalla deberá abrir la aplicación de Synetech Share (puede descargar la aplicación en el siguiente enlace: <https://ssp.bytello.com/download>) o bien trabajar desde la plataforma web (<https://share.bytello.com/>).
2. Una vez hemos accedido a la aplicación o plataforma web, nos aparecerá la siguiente ventana, desde donde deberemos introducir el código que nos aparece en la pantalla del panel interactivo compuesto por 6 dígitos.



3. Debemos estar conectados a la misma red Wi-Fi del panel interactivo, conectarnos al punto de acceso creado por el panel interactivo [Hotspot] o tener activada la opción de transmisión web.
4. Una vez introducido el código nos aparecerá en nuestro dispositivo, la siguiente ventana. Para compartir la pantalla, debemos seleccionar *Sincronización de escritorio*.

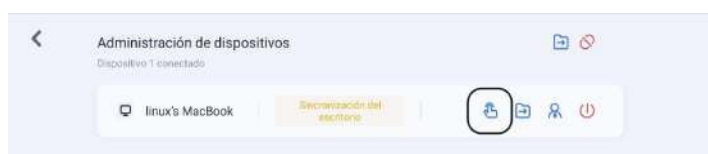


5. En el panel, aparecerá una solicitud, que debemos aceptar para permitir compartir contenido.



Control del sistema táctil

Podemos autorizar el control del sistema táctil del panel interactivo desde uno o varios dispositivos.



Dentro de la aplicación de Synetech Share en el panel, pulsamos en *Dispositivos* y activamos el toque.

5. Mantenimiento y actualización de componentes

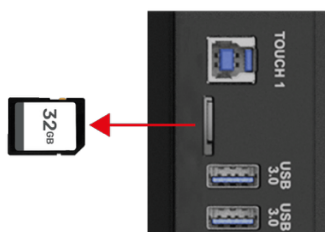
A continuación, se detallan los componentes del panel interactivo, que pueden ser actualizados, reparados o reemplazados por el usuario, utilizando herramientas estándar, sin recurrir a la soldadura.

5.1 Tarjeta SD

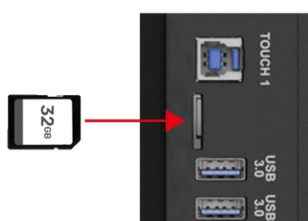
1. Localizamos la ranura de la tarjeta SD, situada en la parte lateral derecha del panel interactivo.



2. Extraemos la tarjeta SD

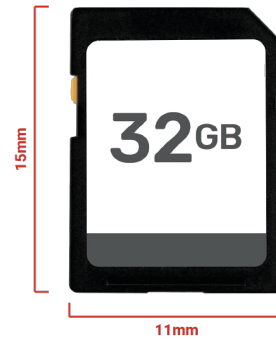


3. Introducimos la nueva tarjeta SD



Especificaciones de la Tarjeta SD

- Tipo de tarjeta: Micro SD (Tarjeta TF)
- Dimensiones: 15mm x 11 mm x 1 mm
- Capacidad máxima: 32GB



5.2 Módulo OPS

La ranura del módulo OPS está situada a la parte lateral derecha del panel interactivo.



Para reemplazar el módulo OPS se deben seguir los siguientes pasos:



1.Localizamos la ranura OPS



2.Extraemos el módulo PC OPS



3.Reemplazamos el módulo PC OPS

SYNETECH

info@synetechworld.com

synetechworld.com