SYNETECH

Manual de Usuario Piscis

P6579, P7579, P8679

© Linux Tecnology, S.L.
La información contenida en este manual está sujeta a cambios sin previo aviso. Los productos y servicios de Synetech únicamente cuentan con las garantías expresamente indicadas en la documentación que los acompaña. Ninguna sección de este manual debe interpretarse como una garantía adicional. Synetech no se hace responsable de posibles errores u omisiones de carácter técnico o editorial presentes en este documento.

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 9

2. Gestión del panel digital 10
2.1. Inicio de sesión 10
2.2. Pantalla inicial 11
2.3. Menú de configuración rápida 12
2.4. Barra de aplicaciones 13
2.5. Configuración 14
2.6. Cambiar el idioma 16
2.7. Multi-ventana 17
2.8. Google EDLA 17

3. Pizarra 19
3.1. Menú 20
3.2. Guardar con código QR 21
3.3. Dibujar 21
3.4. Selección 22
3.5. Banco de imágenes y vídeos 22
3.6. Dividir pizarra 23
3.7. Otras herramientas 23
3.8. Gestión de páginas 24

4. Aplicaciones y Herramientas 25
4.1. Aplicaciones instaladas 25
4.2. Instalar aplicaciones 30
4.3. Herramientas 30

5. Fuentes externas 36
5.1. Conexión por cable a fuente externa 36
5.2. Control del sistema táctil 36
5.3. Compartir pantalla desde el dispositivo 36
5.4. Compartir pantalla desde el panel interactivo 41

1. Características del panel digital

1.1 Especificaciones

Modelo	
P6579	Piscis 65”
P7579	Piscis 75”
P8679	Piscis 86”
Panel	
Dimensiones (pulgadas)	65” | 75” | 86”
Tipo de panel	LCD VA
Relación de aspecto	16:9
Área de visualización	65”: 1.428,48 x 803,52 mm
	75”: 1.650,24 x 928,26 mm
	86”: 1.895,04 x 1.065,96 mm
Píxel Pitch	0.372 x 0.372 mm
Resolución	3.840 (H) x 2.160 (V) 4K
Tasa de refresco	60Hz
Colores de visualización	1.07B (10 bit)
NTSC	72%
Ratio contraste	5000 : 1
Ángulo de visualización	178º (H/V)
Retroiluminación	DLED
Brillo estándar	350 cd/ m2
Tiempo en funcionamiento	7 días x 16 horas
Vida útil	≥ 30.000 horas
Tiempo de respuesta	6.5 ms
Firmware	

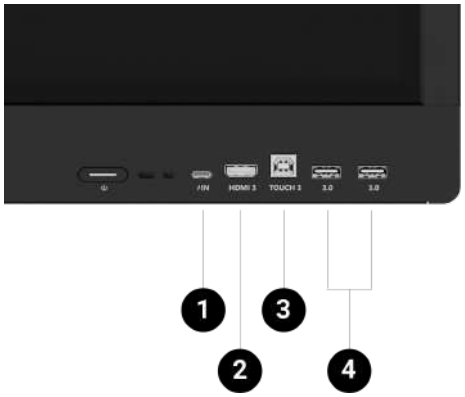
OS	Android 14 | Google EDLA
RAM	8G
ROM	128G
CPU	Core Cortex - A73
GPU	Mali G52 MC1
Sistema táctil	
Tipo de sensor	Reconocimiento por infrarrojos
Herramienta táctil	Lápiz pasivo / Dedo / Palma
Precisión	± 1.5mm
Puntos táctiles	40 con Windows y Android
Tamaño mínimo del objeto	3mm
Altura de escritura	≤ 2mm
Tiempo de respuesta	≤ 10mm
Sistema	Windows 10, Windows 8, Windows 7 Windows XP, Android, Linux, MacOS, Chrome
Audio	
Canal	2.0
Altavoz	2 x 16W
Presión sonora	84dB
Conectividad	
HDMI IN	3 (4K@60Hz)
HDMI OUT	1 (4K@60Hz) - *Opcional*
USB -A 2.0	2
USB -A 3.0	3
USB -C IN	2 (1 en el frontal hasta 65W de carga, 1 en la parte trasera con 5W de carga)
USB Touch 2.0	3
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
Módulo Wi-Fi	Wi-Fi 6
Bluetooth	5.0
Potencia	
Potencia requerida	100-240V~ 50/60Hz 4.0A
Consumo estándar	65”: 180W
	75”: 230W
	86”: 245W
Consumo máximo (con OPS)	65”: 335W
	75”: 385W
	86”: 400W
Parámetros ambientales	
Temperatura en funcionamiento	0ºC a 40ºC
Temperatura en almacenamiento	-20ºC a 60ºC
Humedad en funcionamiento	10% a 90% (humedad no condensada)
Temperatura en almacenamiento	10% a 90% (humedad no condensada)
Parámetros físicos	
Dimensiones	65”: 1.491 x 898 x 87 mm
	75”: 1.712 x 1.022 x 87 mm
	86”: 1.957 x 1.159,9 x 97,4 mm
DImensiones embalaje	65”: 1.628 x 1.005 x 185 mm

	75”: 1.863 x 1.148 x 225 mm
	86”: 2.110 x 1.291 x 225 mm
Peso Neto	65”: 36,15 Kg
	75”: 49,15 Kg
	86”: 53,33 Kg
Peso Bruto	65”: 41,7 Kg
	75”: 56,6 Kg
	86”: 63,75 Kg
Soporte VESA	65” / 75”: 600 x 400 mm
	86”: 800 x 600 mm

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	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

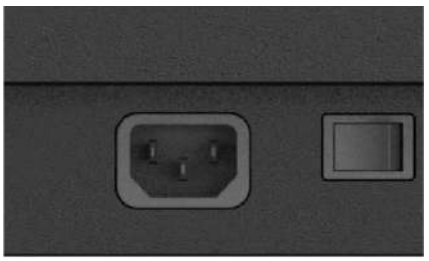
1.3 Botones frontales del panel

En la parte frontal de la pantalla interactiva, se encuentra el botón de encendido y apagado del panel interactivo.

Función	Acción	Color
Encender	Presión corta	Luz blanca
Modo reposo	Presión corta	Parpadea luz blanca y luz roja
Apagar	Presión larga	Luz roja

1.4 Puertos traseros

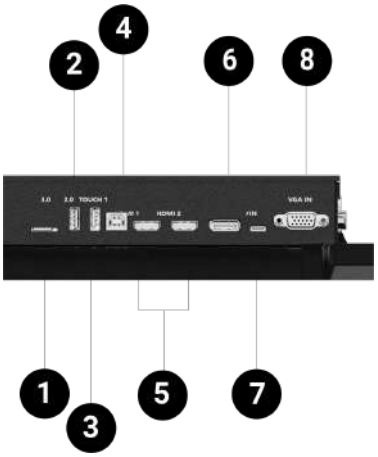
En la parte trasera del panel interactivo, lado izquierdo, hay:



- Interruptor de encendido y apagado
- Conexión de alimentación

1.4.1 Puertos traseros laterales

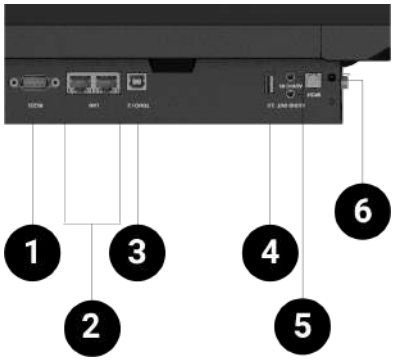
En la parte lateral trasera hay:



1	Ranura para tarjeta TF	Lector de tarjetas MicroSD
2	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
3	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
4	USB Touch	Permite habilitar la interactividad del panel con el dispositivo conectado por HDMI
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 traseros parte inferior

En la parte inferior trasera hay:

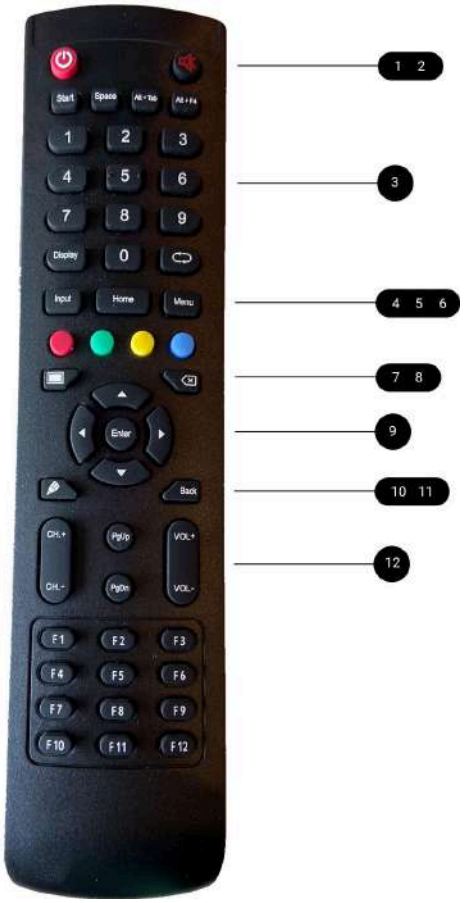


1	SPDIF	Permite transmitir audio digital entre dispositivos
2	Audio IN	Entrada de audio
3	Audio OUT	Salida de audio
4	USB Touch	Permite habilitar la interactividad del panel con el dispositivo conectado por HDMI
5	LAN	Permite la conexión del panel a la red local del aula/centro
6	RS232	Conector de datos

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



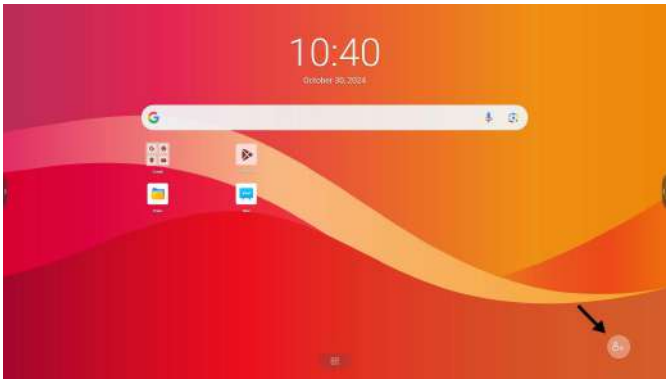
1	Encender/ Apagar
2	Silenciar
3	Comandos numéricos
4	Acceder a las entradas
5	Ir a pantalla de inicio
6	Ir a menú de configuración rápida
7	Activar reposo de la pantalla
8	Eliminar
9	Navegar por diferentes opciones y aceptar
10	Acceder a la pizarra
11	Retroceder
12	Subir/ Bajar volumen

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

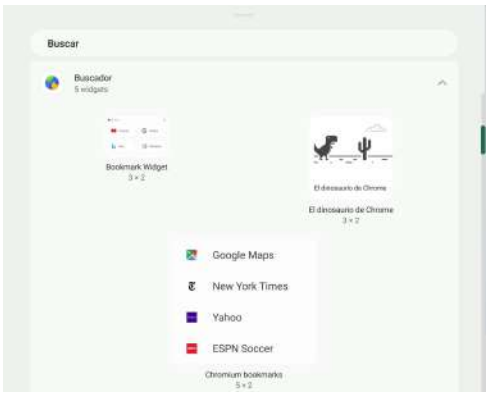
Una vez iniciada la sesión, aparecerá en el panel interactivo una pantalla de inicio personalizada por usuario. Por defecto, tiene el siguiente menú y barra de herramientas:

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

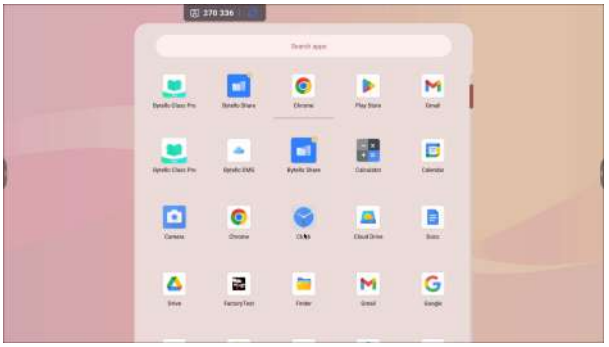
Podemos acceder a la configuración rápida del panel digital interactivo pulsando sobre el icono de entradas. Desde aquí, podemos modificar las entradas, el volumen y el brillo del panel digital.

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.

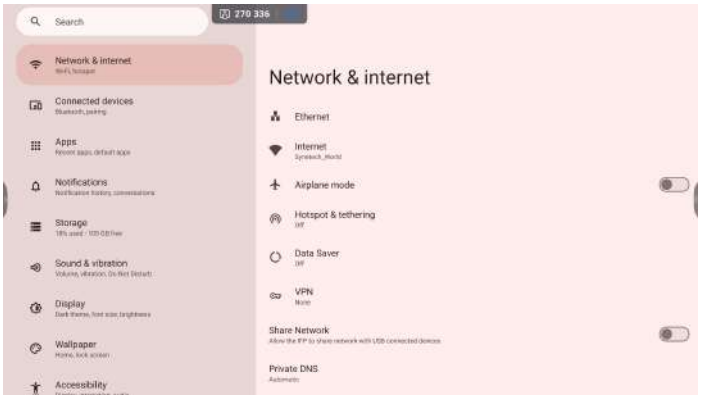
1	Atrás
2	Pantalla de inicio
3	Ventanas abiertas
4	Pizarra
5	Ficheros
6	Todas las aplicaciones
7	Entradas
8	Marcar
9	Captura de pantalla
10	Más herramientas

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 Red inalámbrica

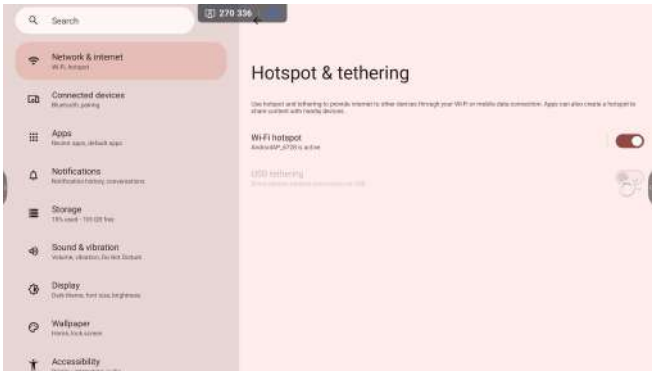
En este apartado, se pueden configurar las conexiones inalámbricas del panel. Algunas tareas habituales son:

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 Red inalámbrica de área local. 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 Hotspot y la activamos pulsando sobre el botón situado al lado de Hotspot.

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

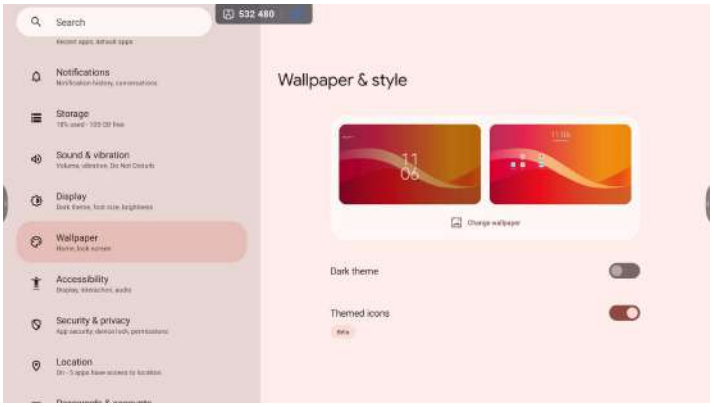
Desde esta sección, podemos activar las notificaciones.

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

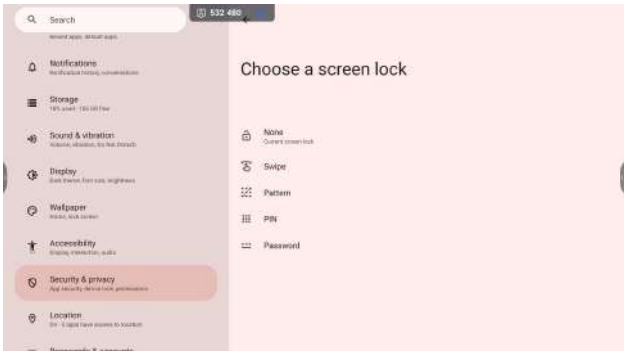
Cambiar fondo de pantalla



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 y establecemos el patrón de bloqueo.

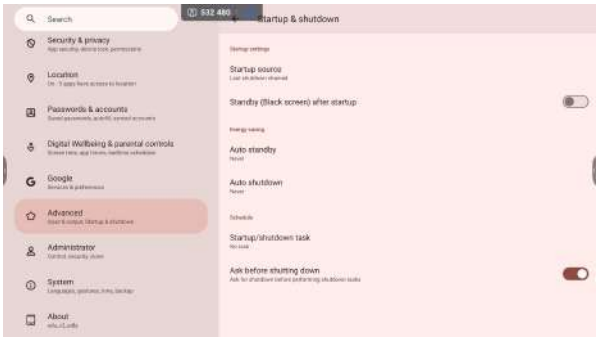


2.5.8 Contraseñas y cuentas

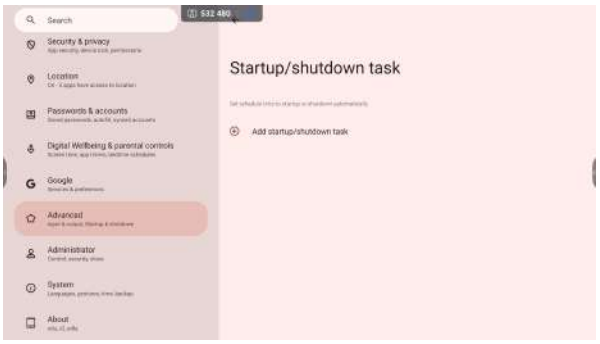
Desde la pestaña de contraseñas y cuentas, podemos enlazar nuestra cuenta de Google para tener acceso directo a todos los documentos almacenados en la nube de la Suite de Google.

2.5.9 Avanzado

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

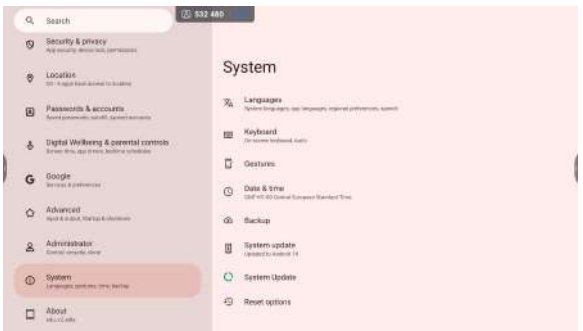


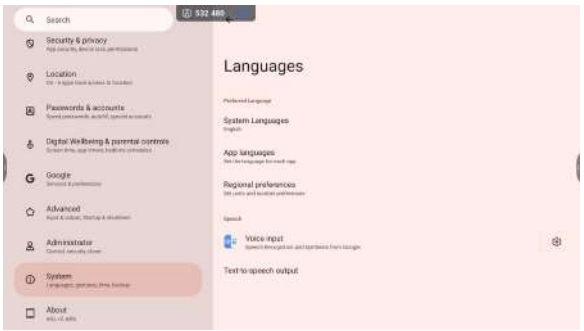
Para establecer el autoencendido y autoapagado del panel digital interactivo, pulsamos en *Encendido y Apagado > Tarea de Encendido y Apagado > Añadir* y establecemos el horario deseado.



2.6 Cambiar el idioma

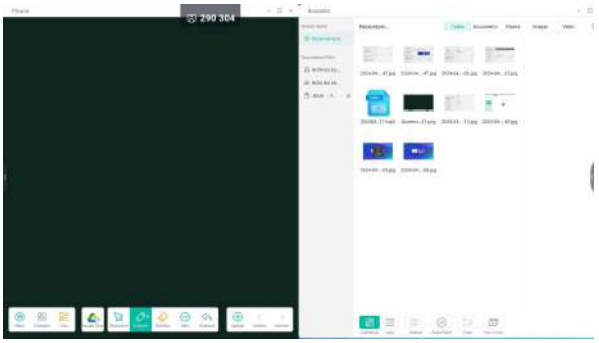
Para cambiar el idioma de nuestro panel, accedemos a *Ajustes> Sistema >Idioma* y seleccionamos el idioma. Podemos establecer un idioma por aplicación.





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, pulsando sobre el lateral superior/inferior o derecho/izquierdo de las ventanas.



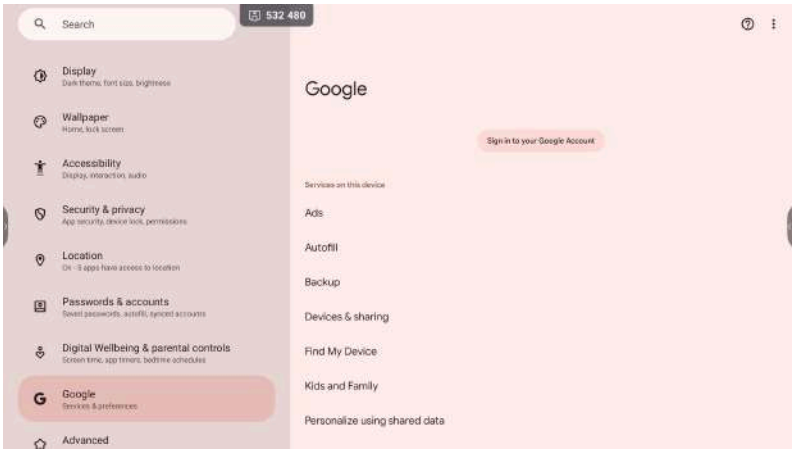
2.8 Google EDLA

El panel digital interactivo tiene el certificado de Google EDLA. Gracias a esta certificación, la pantalla digital Piscis 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.

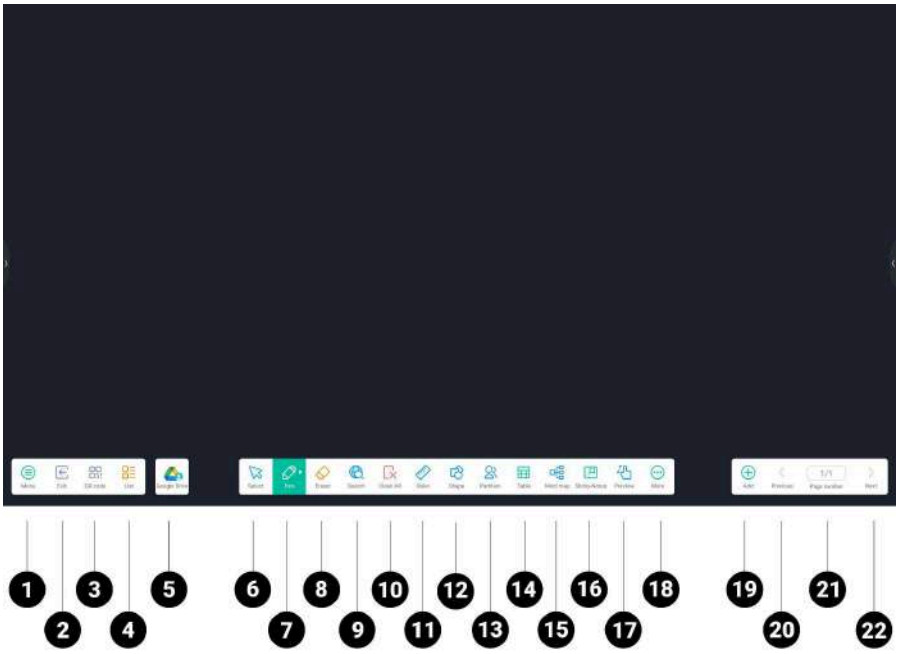
2.8.1 Enlazar mi cuenta de Google al panel

Para enlazar nuestra cuenta de Google al panel digital interactivo, debemos acceder a *Ajustes > Google* e introducir nuestro usuario y contraseña



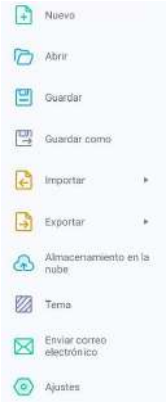
3. Pizarra

En la barra lateral, pulsamos sobre la aplicación pizarra.



1	Menú	**12**	Formas geométricas en 2D y 3D
2	Salir de la pizarra	**13**	Dividir pizarra hasta en 4 partes
3	Exportar QR	**14**	Herramienta tabla
4	Lista de trabajos	**15**	Herramienta mapa conceptual
5	Cuenta de Drive	**16**	Herramienta notas
6	Seleccionar	**17**	Zoom pizarra infinita
7	Lápiz	**18**	Más herramientas
8	Borrador	**19**	Añadir página
9	Banco de imágenes y vídeos de Youtube	**20**	Volver a la página anterior
10	Borrar todo	**21**	Historial de páginas creadas
11	Herramientas geométricas	**22**	Ir a la página siguiente

3.1 Menú



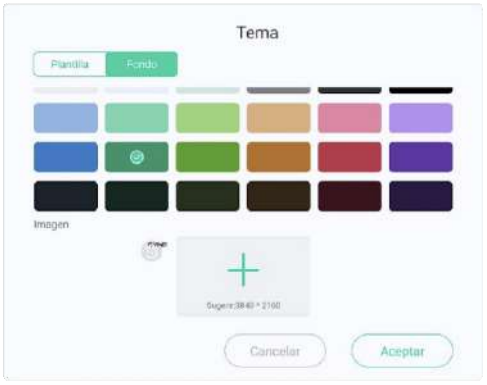
Dentro de la sección de Menú, podemos:

- 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

3.1.1 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

3.1.2 Ajustes

Desde “Ajustes”, podemos configurar:

- Modo borrador: permite seleccionar para borrar un elemento o utilizar la opción de borrador habitual.
- Escritura con varios dedos: activar o desactivar la opción multitáctil
- Brillo automático: activar o desactivar el brillo automático
- 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.

3.2 Guardar con código QR

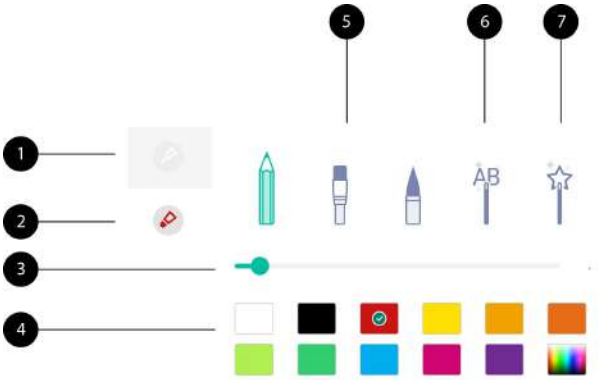
Al tocar el icono QR, aparecerá un código QR, que al escanear desde cualquier dispositivo, independientemente de si están conectados o no a la misma red, permitirá descargar el contenido de la pizarra.

3.3 Dibujar

Para empezar a escribir en la pizarra, podemos:

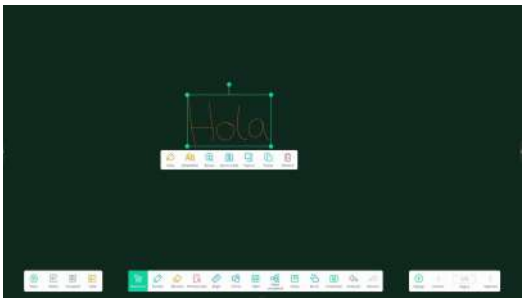
- Utilizar la punta fina del lápiz digital
- Utilizar la punta gruesa del lápiz digital
- Utilizar los dedos para escribir
- Borrar con la palma de la mano

3.3.1 Herramientas de escritura



1	Selección lápiz fino	5	Trazos
2	Selección lápiz grueso	6	Reconocimiento de caracteres (OCR)
3	Dimensión del grosor	7	Reconocimiento de objetos
4	Paleta de colores		

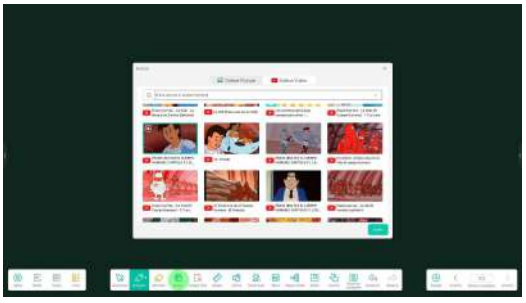
3.4 Selección



Con el icono selección activado, podemos modificar el color de objeto, activar el reconocimiento de escritura, duplicar o eliminar.

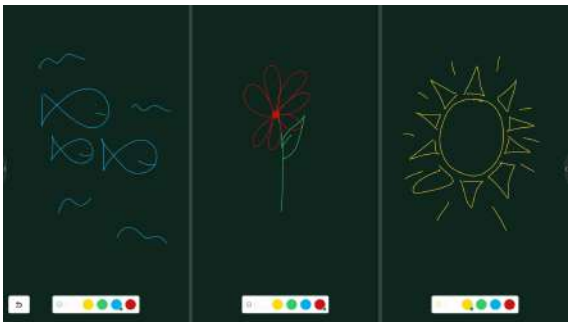
Para activar la selección, pulsamos sobre el icono. Posteriormente, seleccionamos el elemento a editar.

3.5 Banco de imágenes y vídeos



Desde el icono Buscar podemos acceder a un banco de imágenes ilimitado, sin derechos de autor, y vídeos de Youtube para insertar directamente en la pizarra, sin anuncios.

3.6 Dividir pizarra

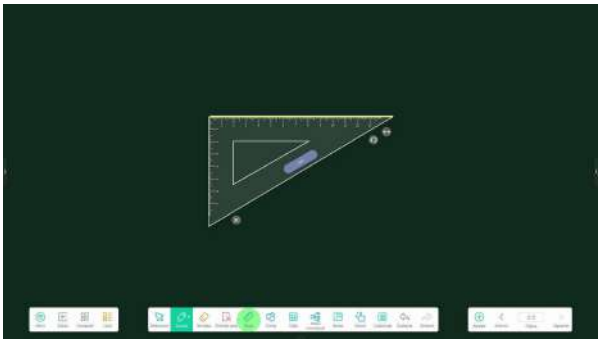


Desde el icono dividir pizarra, podemos dividir la pizarra en 2, 3 o 4 partes iguales. Cada parte dividida tiene su propia paleta de colores. La línea entre cada área delimita físicamente el acceso al área contigua.

Para volver al estado de pizarra habitual, seleccionamos la flecha situada a la izquierda.

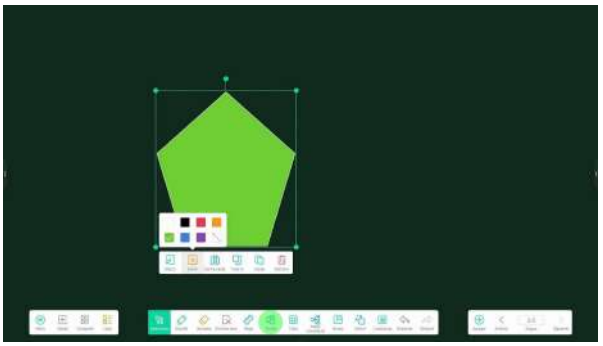
3.7 Otras herramientas

3.7.1 Regla



Al tocar el icono “Regla”, se despliega una regla, una escuadra y un cartabón. Una vez seleccionada la herramienta, podemos dibujar líneas o formas.

3.7.2 Forma



Al tocar el icono “Formas”, podemos seleccionar entre diferentes formas geométricas.

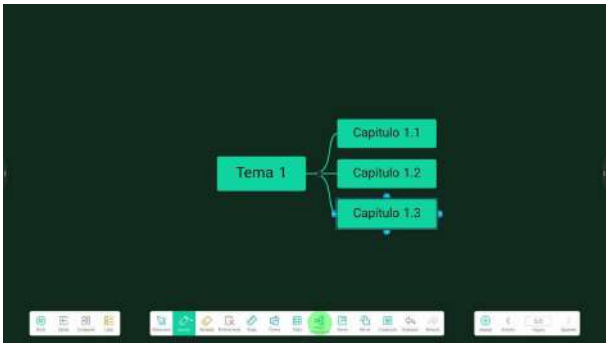
Con selección, podéis modificar el color del trazo o del interior, duplicar o eliminar.

3.7.3 Tabla

Al seleccionar el icono “Tabla”, se nos desplegará la opción de elegir el número de filas y columnas. Pulsamos en Insertar y ya podemos empezar a escribir en cada celda.

La celda se adapta a las dimensiones del texto automáticamente.

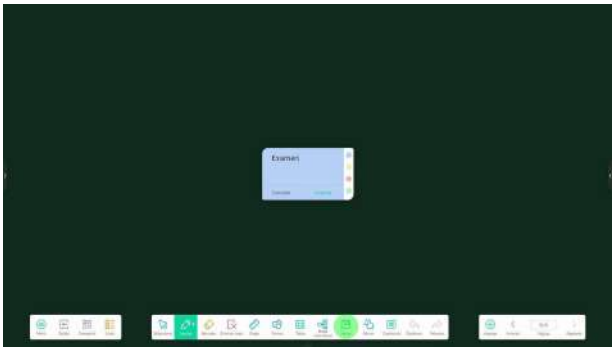
3.7.4 Mapa conceptual



En el icono “Mapa conceptual”, podemos insertar un esquema mental y añadir infinitas ramificaciones.

Además, al escribir en la celda reconoce automáticamente el texto.

3.7.5 Anotaciones



Al tocar en el icono “Anotaciones”, se generará una etiqueta, dónde podemos escribir, cambiarla de color y moverla.

3.8 Gestión de páginas

En la parte derecha, podemos agregar una nueva página, avanzar o retroceder entre las diferentes mesas de trabajo de la pizarra.

Además, al tocar sobre el número de páginas, se desplegará un menú con todas las mesas de trabajo realizadas, donde podemos tener una vista general o eliminarlas.

4. Aplicaciones y Herramientas

4.1 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.

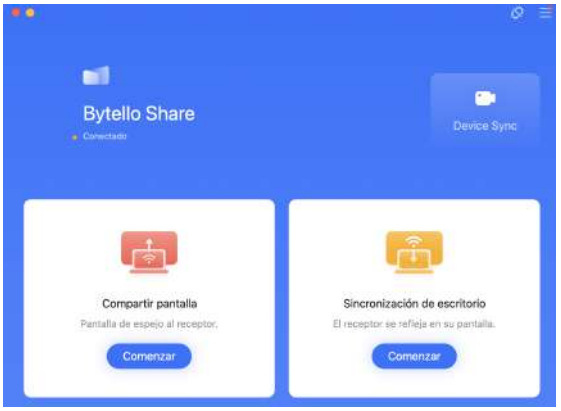
Para compartir pantalla a través de Synetech Share, tenemos que descargarnos la aplicación en nuestro dispositivo en el siguiente enlace: https://ssp.bytello.com/download o podemos acceder desde el navegador: https://share.bytello.com/

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.

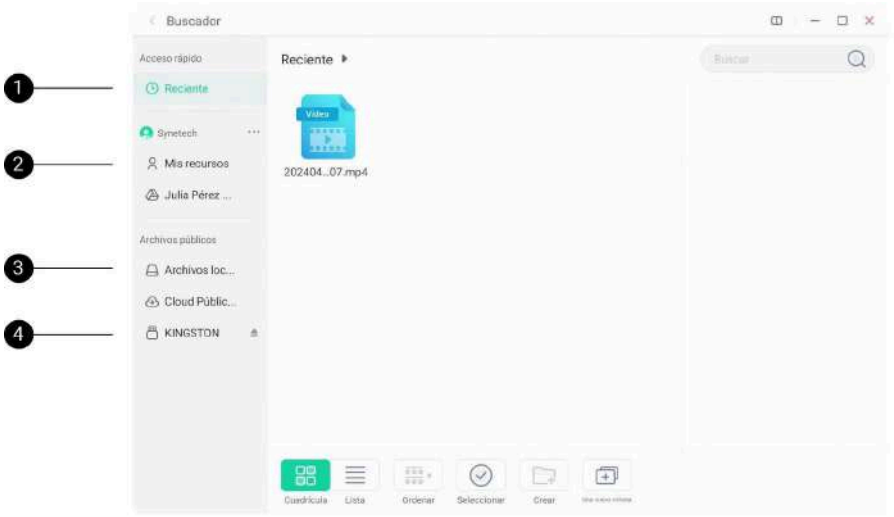
Como en la pizarra, podemos descargarnos el contenido creado, escaneando un código QR. Para ello, accedemos a Menú/Compartir

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.

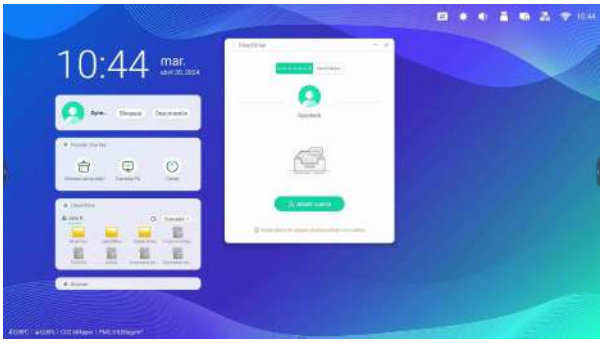


1	Archivos recientes
2	Archivos almacenados en la nube
3	Archivos locales
4	Archivos almacenados en una unidad externa

Unidad en la nube

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

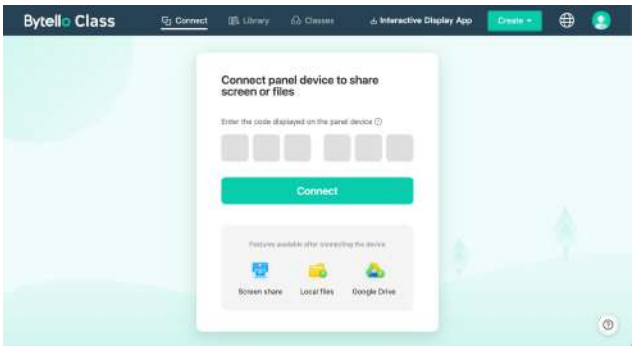
Pulsando sobre el siguiente icono, podemos acceder a la plataforma de Synetech que nos permitirá crear contenido educativo e interactuar con él desde el panel interactivo.

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.

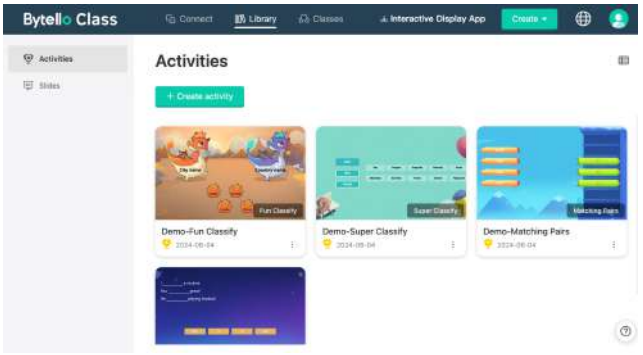
Si es la primera vez que accedemos a Synetech Class debemos crear una cuenta de usuario.

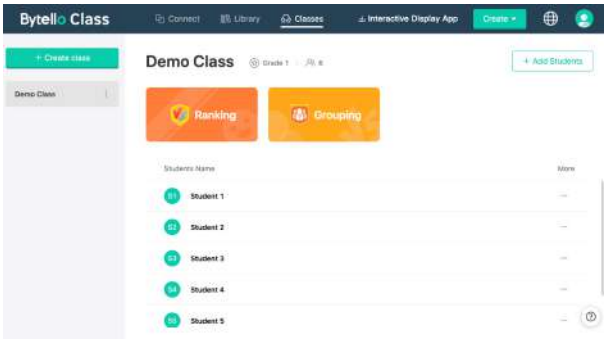
Una vez dentro de la plataforma, nos aparecerá la siguiente ventana:



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.





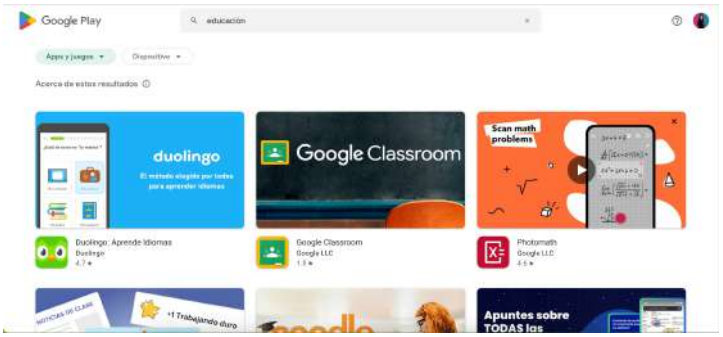
Desde esta pantalla, podemos generar una lista con los alumnos de la clase y crear grupos aleatorios.

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.

4.2 Instalar aplicaciones

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



4.3 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.

Seleccionar: Estas herramientas nos permite seleccionar.

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

Eliminar: Se eliminará todas las marcas realizadas en la pantalla

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

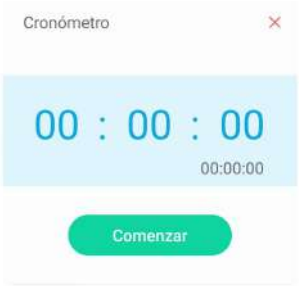
Al pulsar sobre el siguiente icono, activamos un temporizador.

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.

<u>Pantalla de inicio</u>

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

<u>Barra de participación</u>

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.

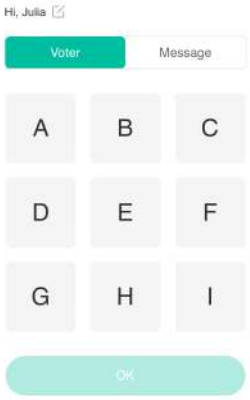
Salir: Cerrar la sesión de participación

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



Envío de mensajes que aparecerán simultáneamente en el panel

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.

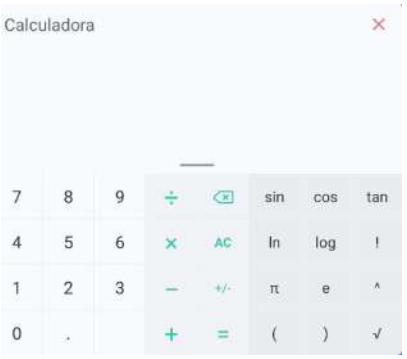
Grabadora

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.

Al pulsar sobre el siguiente icono, aparece una calculadora.



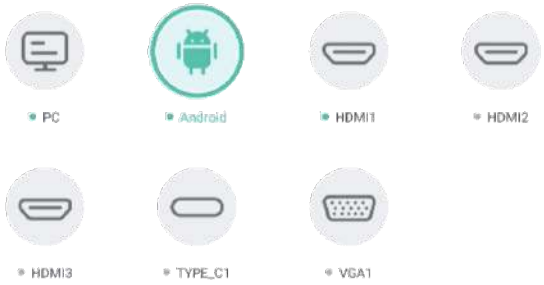
5. Fuentes externas

5.1 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.

5.1.1 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.

5.2 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.

5.3 Compartir pantalla desde el dispositivo de alumno al panel interactivo

Podemos compartir pantalla de dos formas diferentes:

5.3.1 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.

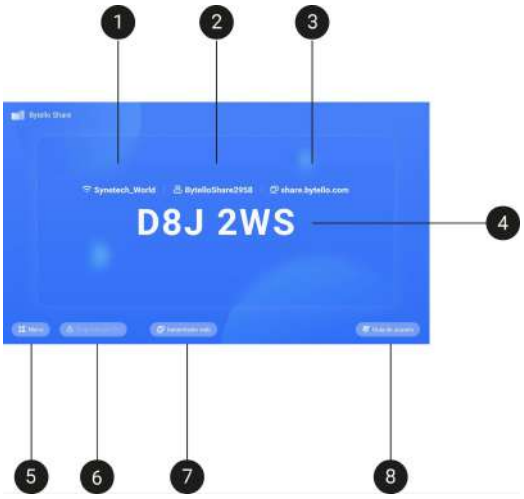
Bytello Share(ScreenShare Pro)

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

5.3.2 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:

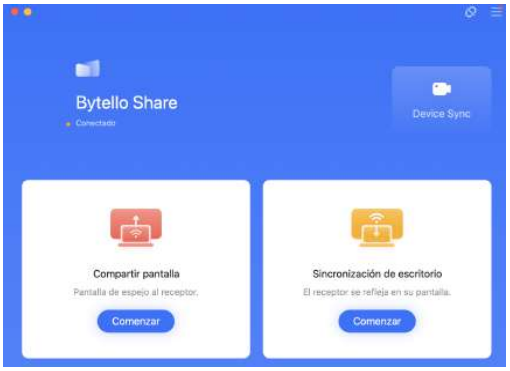
1. El alumno, desde el dispositivo con el que quiere compartir pantalla deberá abrir la aplicación de Synetech Share (puede descargar la aplicación en el siguiente enlace: https://ssp.bytello.com/download) o bien trabajar desde la plataforma web (https://share.bytello.com/).

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.

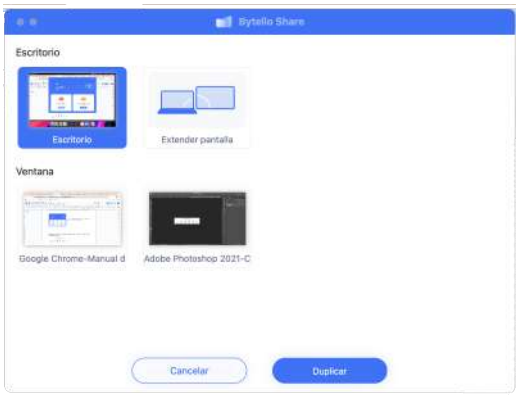
1	Nos indica la red Wi-Fi a la que está conectada el panel
2	Espacio para introducir el código de activación
3	Dispositivo al que nos podemos conectar, sin necesidad de introducir el código de conexión

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*



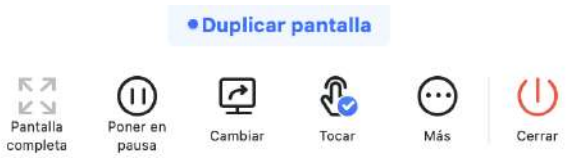
5. Posteriormente, seleccionamos el modo de compartir pantalla, es decir, si queremos compartir el escritorio o una ventana.



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

Barra de control del dispositivo conectado

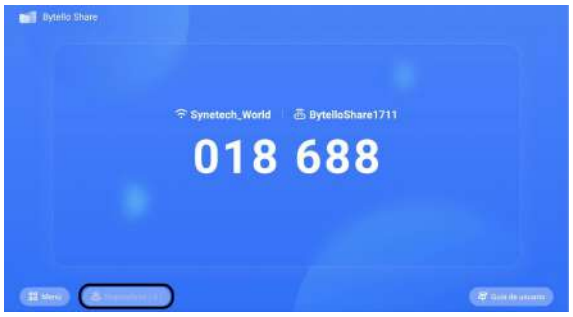
El alumno verá en su dispositivo una barra de control, desde donde podrá gestionar el modo de compartición de pantalla.



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.

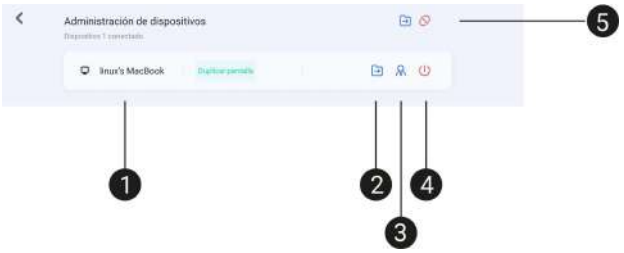
1. Lista de dispositivos.

2. Enviar un documento al dispositivo conectado.

3. Gestionar permisos.

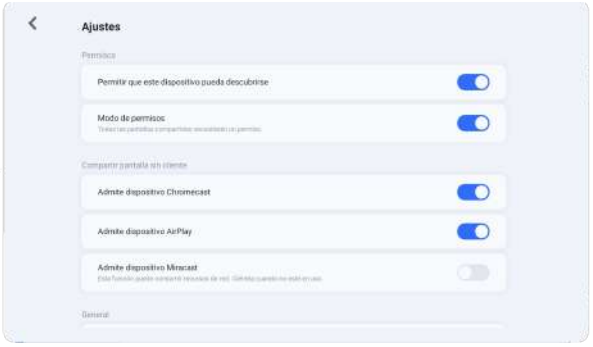
4. Desconectar el dispositivo.

5. Desconectar todos los dispositivos conectados.



Configuración

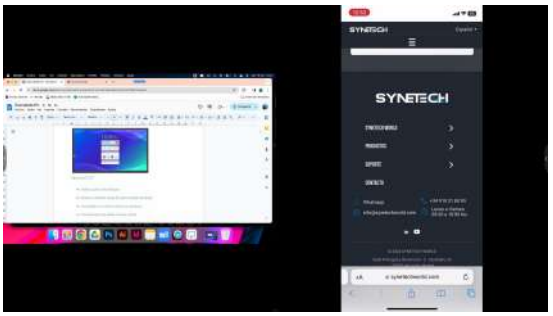
Para acceder a la configuración de Synetech Share, accedemos a la aplicación en el panel y seleccionamos *Menú*.



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.



5.4 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.

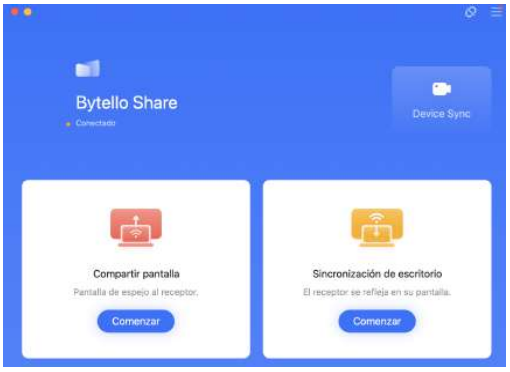
Pasos a seguir:

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.*

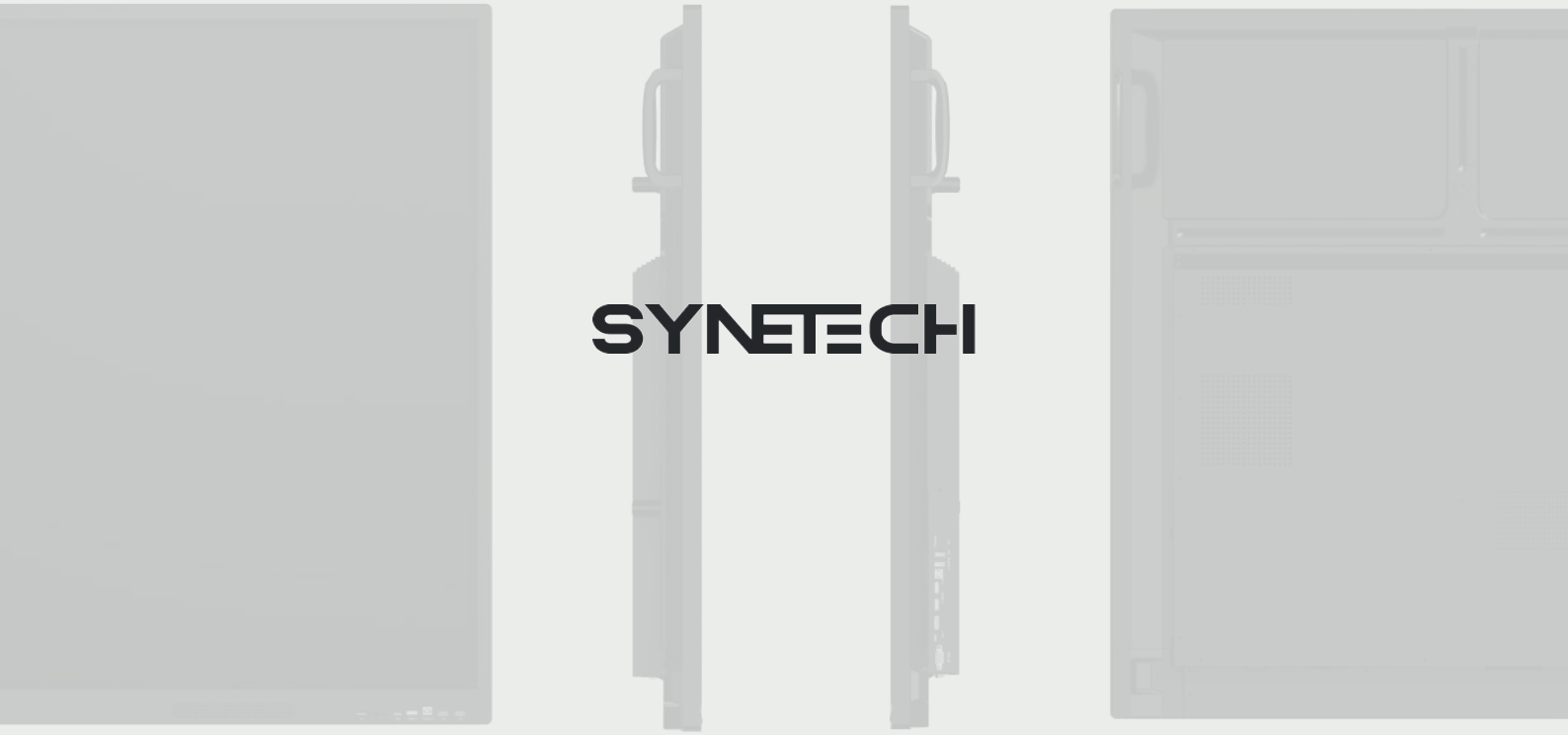


5. En el panel, aparecerá una solicitud, que debemos aceptar para permitir compartir contenido.

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.



SYNETECH

info@synetechworld.com

synetechworld.com