

SYNETECHI

Manual de Usuario

Piscis 65", 75" y 86"

PXX79

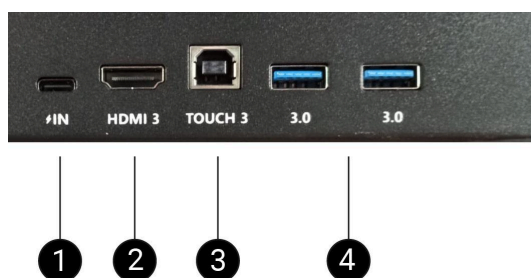
Crea, Conecta, Educa.

Índice

1.	Características del panel digital	3
1.1.	Especificaciones	3
1.2.	Puertos delanteros	6
1.3.	Botones frontales	6
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	20
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

1.2 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

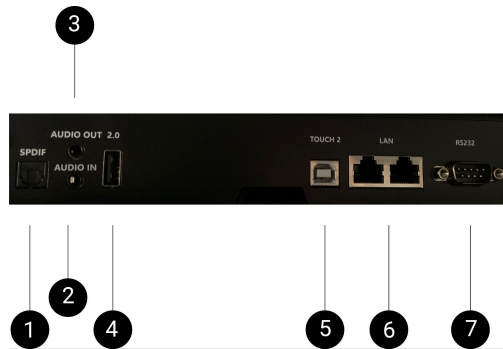
En la parte lateral trasera hay:



1	HDMI OUT	Puerto de salida para enviar señales de audio y vídeo
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	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	USB Touch	Permite habilitar la interactividad del panel con el dispositivo conectado por HDMI
6	HDMI IN	Permite conectar una fuente externa, como un ordenador
7	DP IN	Permite transmitir video y audio de alta definición entre dispositivos
8	USB - C	Puerto de entrada y salida, que permite transferir datos, vídeos y energía
9	VGA IN	Salida digital de audio

1.4.2 Puertos traseros parte inferior

En la parte inferior trasera hay:

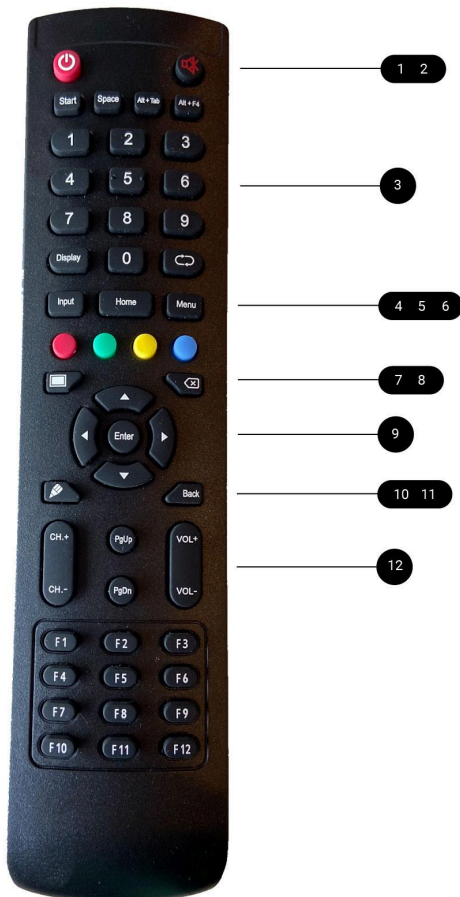


1	SPDIF	Permite transmitir audio digital entre dispositivos
2	Audio IN	Entrada de audio
3	Audio OUT	Salida de audio
4	USB Touch	Permite habilitar la interactividad del panel con el dispositivo conectado por HDMI
5	LAN	Permite la conexión del panel a la red local del aula/centro
6	RS232	Conector de datos

1.5 Mando a distancia

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

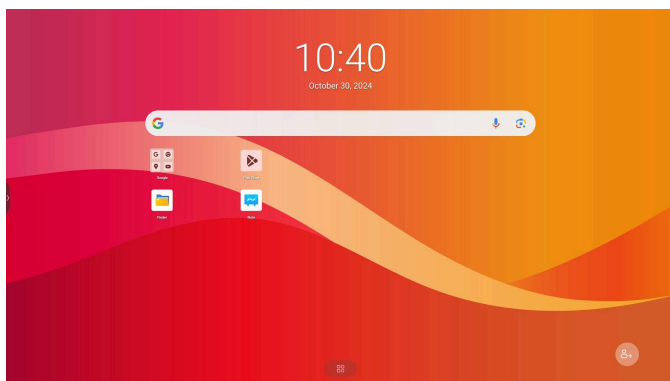
1.5.1 Principales funcionalidades



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

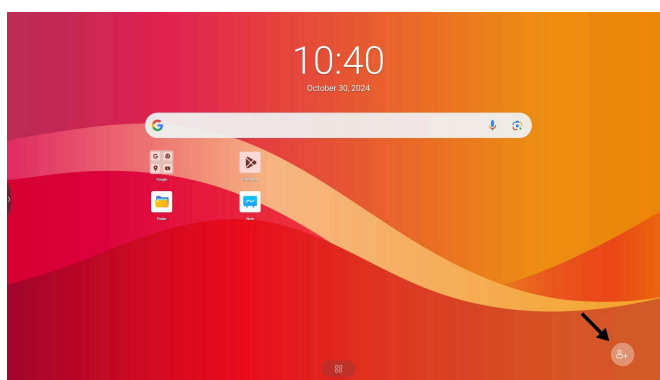
2. Gestión del panel digital

2.1 Inicio de sesión



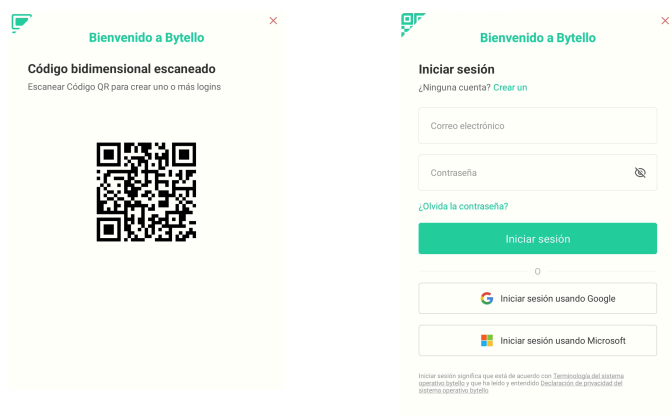
Al pulsar sobre el botón de encendido, nos aparecerá la siguiente pantalla.

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



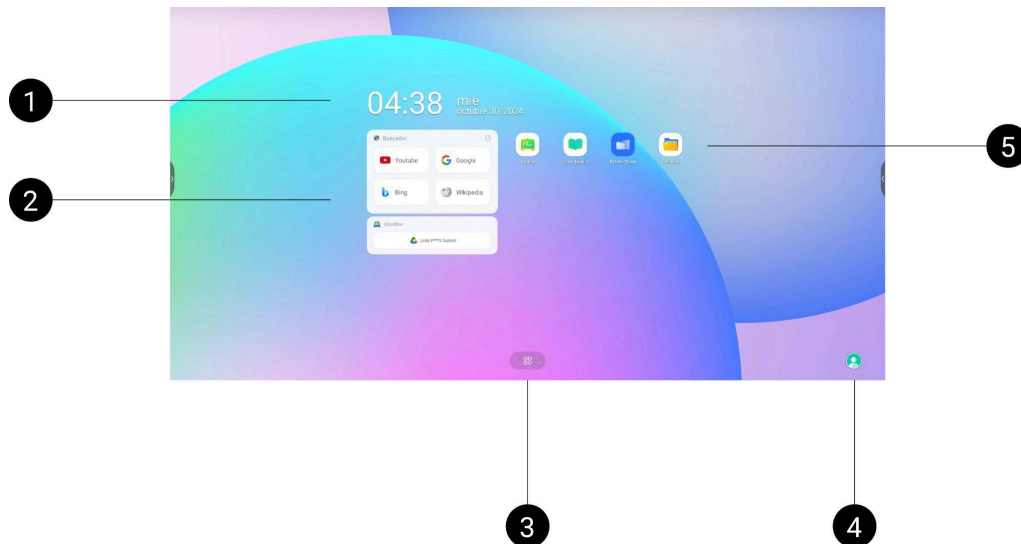
También, podemos acceder desde la barra de aplicaciones (2.4), seleccionando la aplicación de Cuenta Bytello.

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



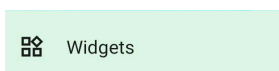
2.2 Pantalla de inicio

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:



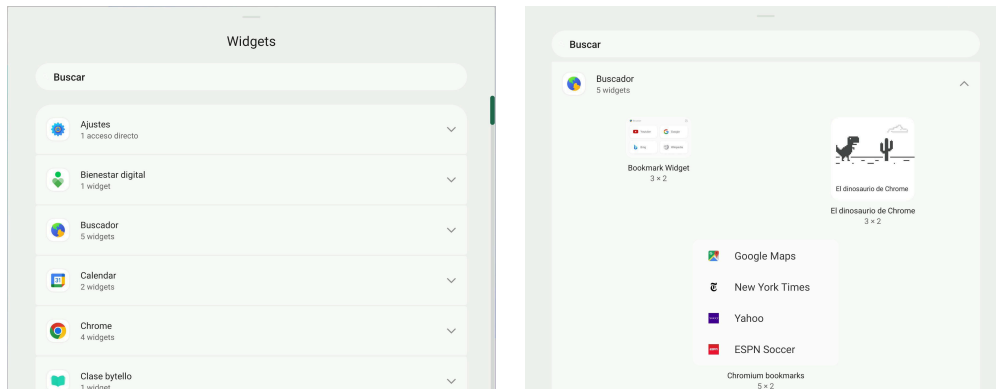
1	Fecha y hora	Acceso directo a la configuración de fecha y hora
2	Widgets	Editar y añadir widgets
3	Aplicaciones	Acceso a todas las aplicaciones instaladas
4	Usuario	Usuario Synetech OS
5	Accesos directos	Accesos directos de aplicaciones

2.2.1 Editar Widgets



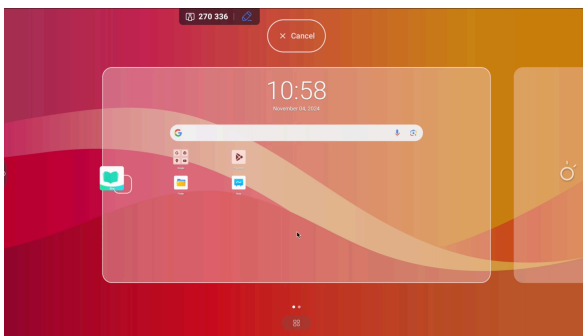
Podemos editar los widgets. Al pulsar sobre la pantalla no aparecerá la siguiente ventana. Pulsamos en *editar widgets*.

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



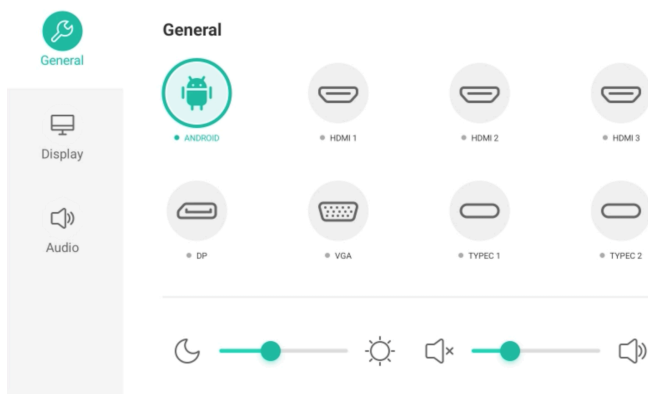
2.2.2 Añadir accesos directos

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.

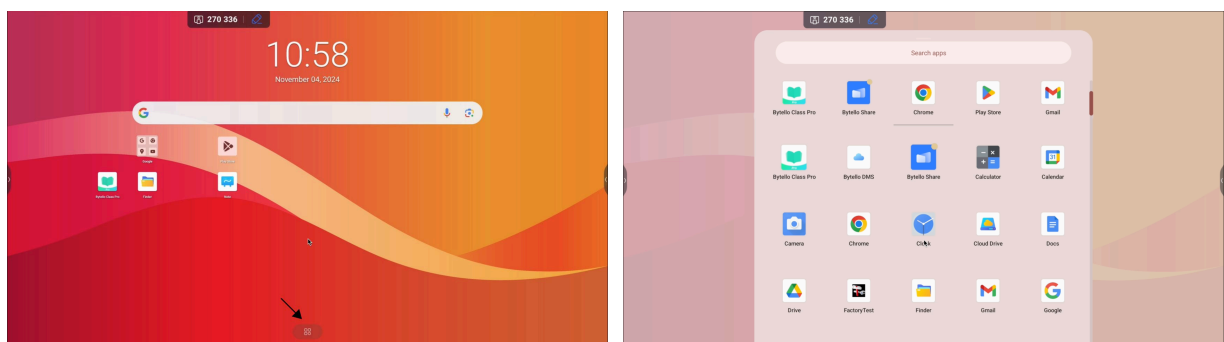


2.4 Barra de aplicaciones

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



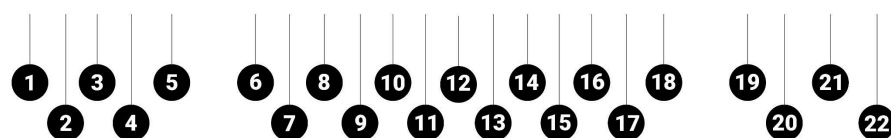
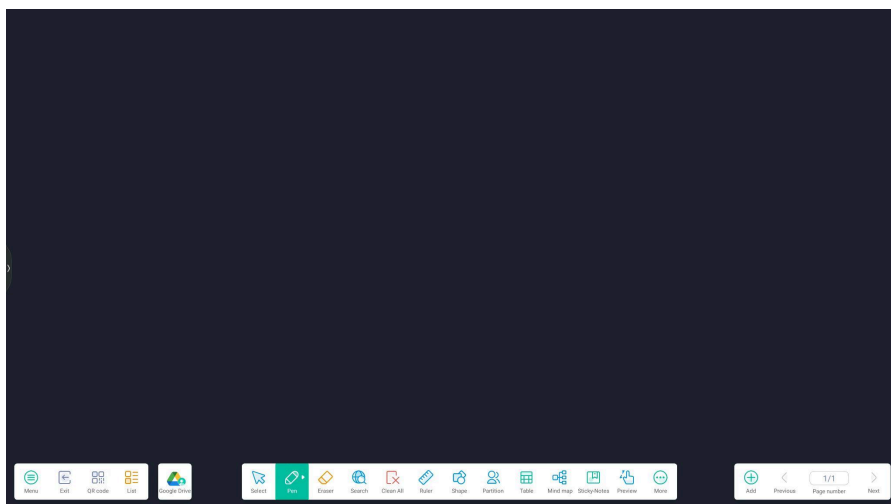
También podemos acceder a todas las aplicaciones instaladas en el icono situado en la parte inferior de la pantalla.



3. Pizarra

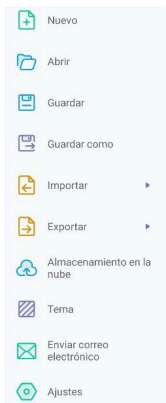


En la barra lateral, pulsamos sobre la aplicación pizarra.



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

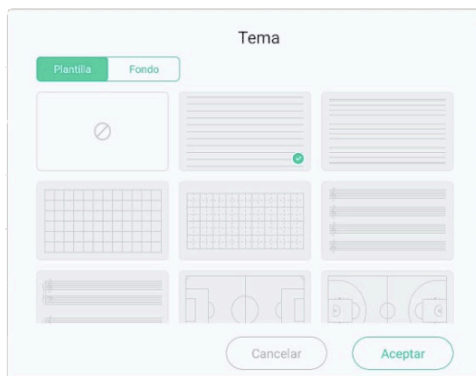


Dentro de la sección de Menú, podemos:

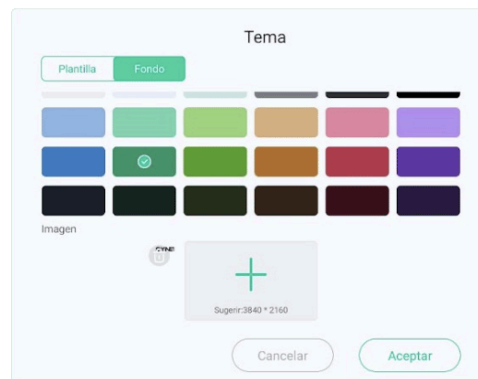
- Crear una nueva página
- Abrir un documento que tengamos almacenado en nuestro panel
- Guardar el contenido en el panel
- Importar y exportar documentos en .IMG, .PDF, .SVG, .IWB
- Modificar el fondo de la pizarra
- Almacenar el contenido en nuestra cuenta de Google Drive o OneDrive
- Enviar el contenido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

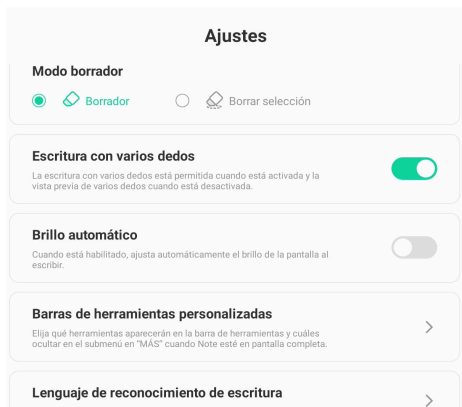


Cambiar color del fondo

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.

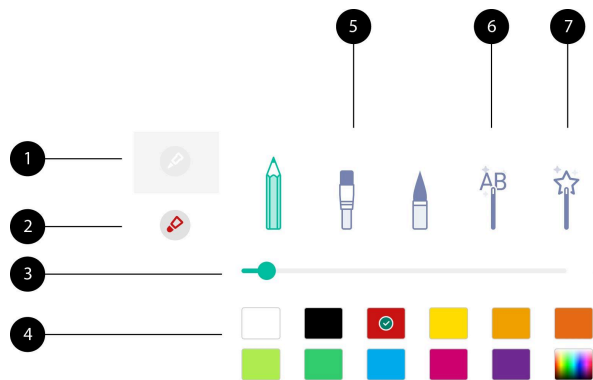
3.3 Dibujar

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

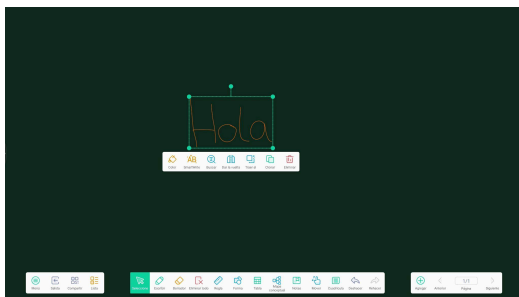


3.3.1 Herramientas de escritura



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		

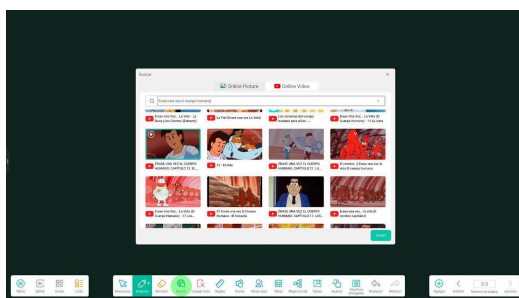
3.4 Selección



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

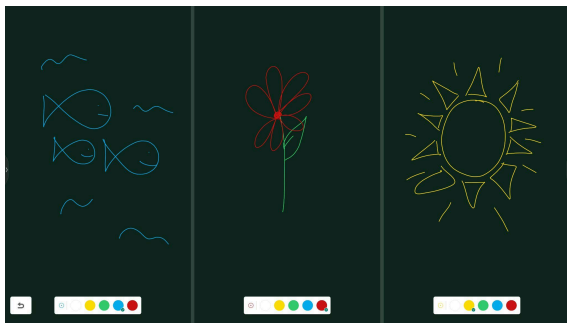
Para activar la selección, pulsamos sobre el icono. Posteriormente, seleccionamos el elemento a editar.

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

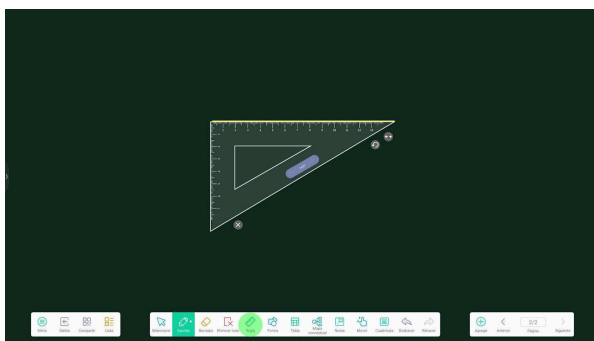


Desde el icono dividir pizarra, podemos dividir la pizarra en 2, 3 o 4 partes iguales. Cada parte dividida tiene su propia paleta de colores. La línea entre cada área delimita físicamente el acceso al área contigua.

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

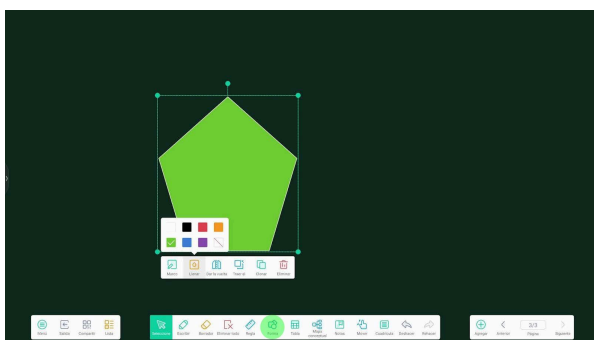
3.7 Otras herramientas

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.

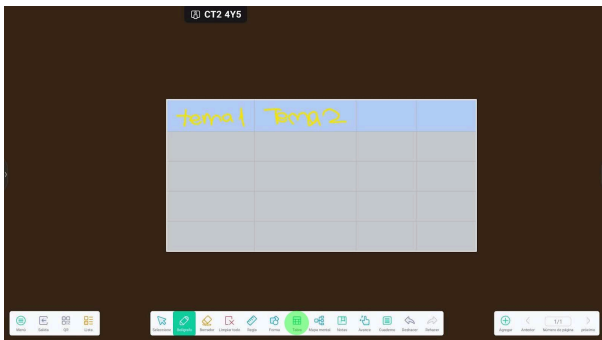
3.7.2 Forma



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.

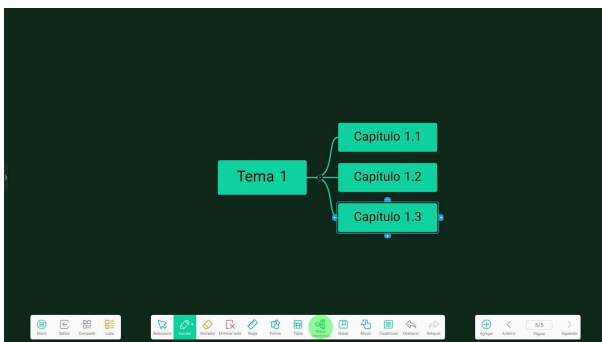
3.7.3 Tabla



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.

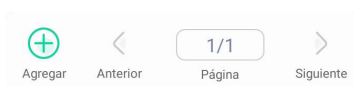
Además, al escribir en la celda reconoce automáticamente el texto.

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.

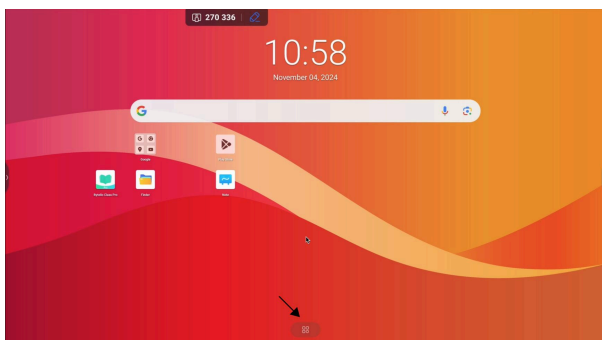
4. Aplicaciones y Herramientas

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.

Google Workspace for Education



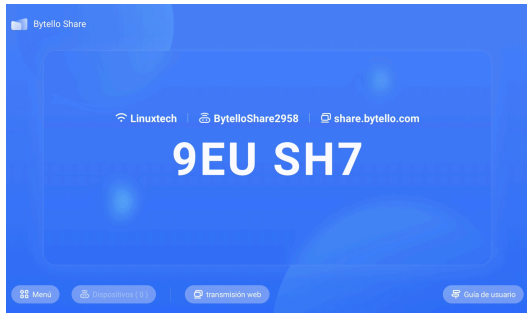
Synetech Share



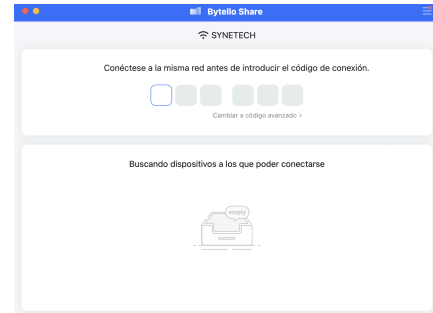
Esta aplicación nos permite compartir pantalla desde uno o varios dispositivos a la pantalla interactiva y viceversa.

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.

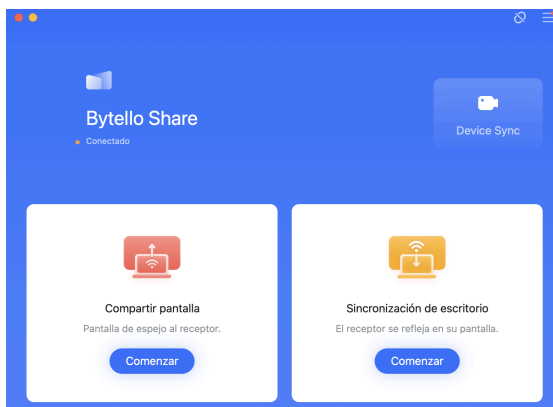


Vista desde el panel



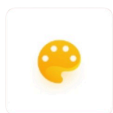
Vista desde el ordenador

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*).



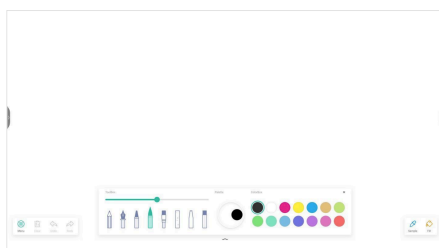
**Información ampliada en la sección 5.3 y 5.4.*

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.

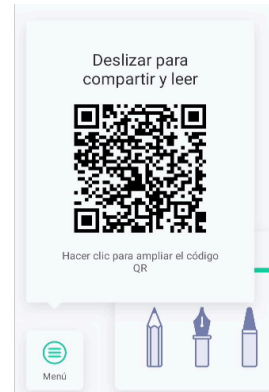
Cuando pulsamos sobre el icono de paleta, se nos abre una mesa de trabajo con múltiples herramientas para poder escribir y dibujar.



Como en la pizarra, podemos descargar 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

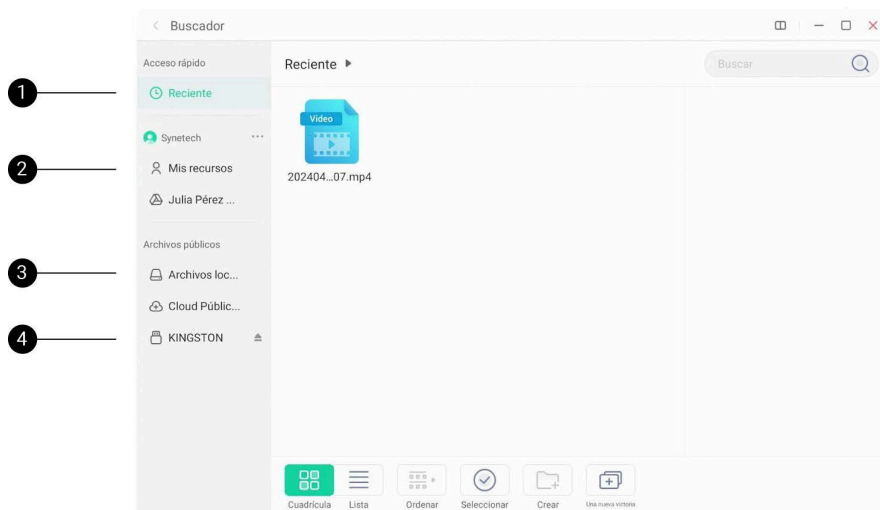
Podemos personalizar los colores, mezclando dos o más colores. Para ello, seleccionamos un color, lo añadimos a la paleta y movemos en círculo sobre la paleta. Repetimos el proceso para añadir otro color.



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.

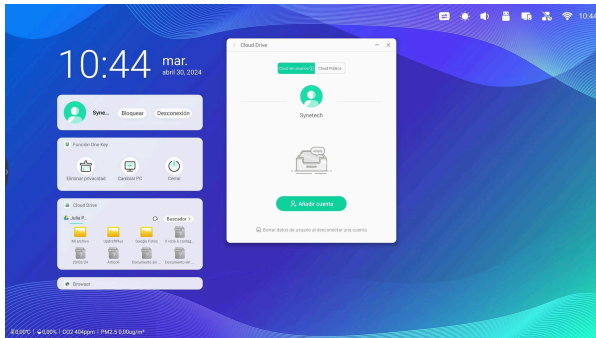


1	Archivos recientes
2	Archivos almacenados en la nube
3	Archivos locales
4	Archivos almacenados en una unidad externa

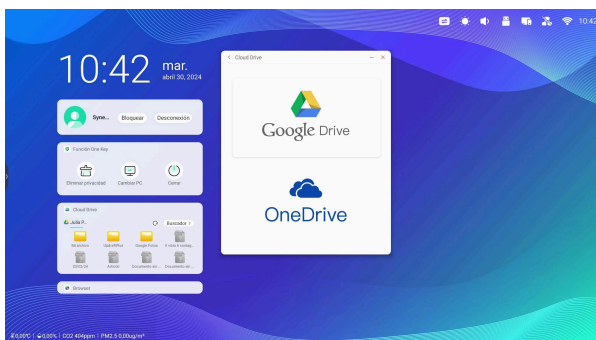


Para acceder a nuestra cuenta de Google Drive o OneDrive, pulsamos sobre el siguiente icono.

¿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



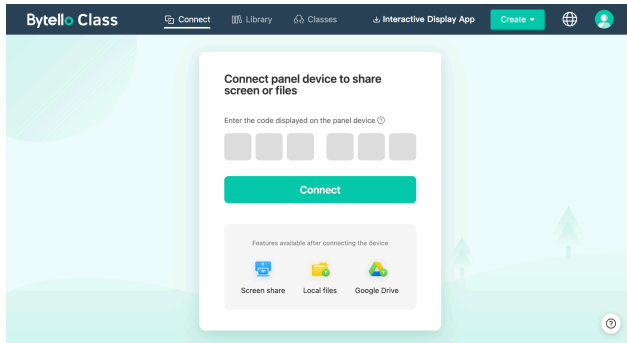
Pulsando sobre el siguiente icono, podemos acceder a la plataforma de Synetech que nos permitirá crear contenido educativo e interactuar con él desde el panel interactivo.

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.

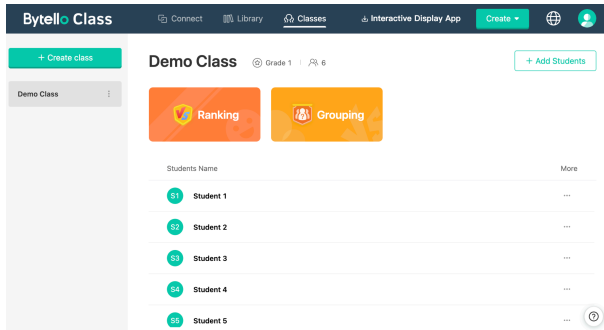
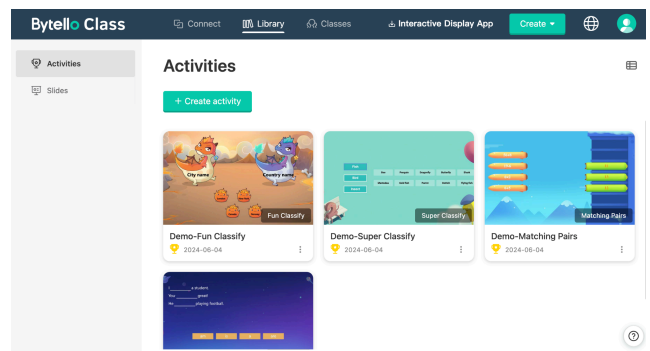
Si es la primera vez que accedemos a Synetech Class debemos crear una cuenta de usuario.

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.

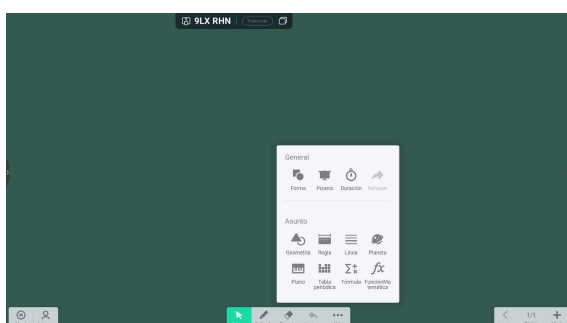
Desde esta pantalla, podemos crear actividades interactivas y presentaciones, que posteriormente podremos compartir en el panel.



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

En clase

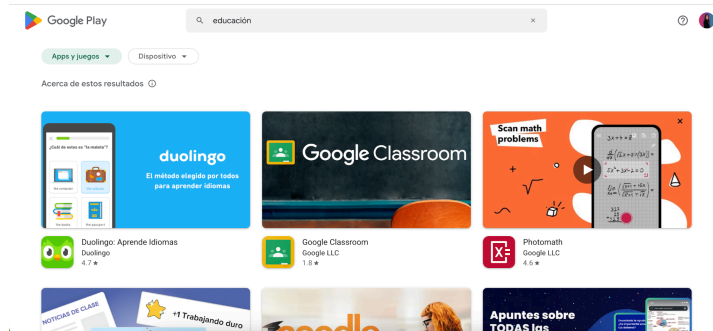
Desde el panel interactivo, pulsando sobre este icono , podemos acceder a una pizarra con múltiples herramientas interactivas y desde donde podemos insertar las actividades que hemos creado previamente desde la plataforma web.



4.2 Instalar aplicaciones



Podemos instalar una aplicación accediendo a Google Play Store, introduciendo en su buscador la aplicación que deseamos descargar 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:

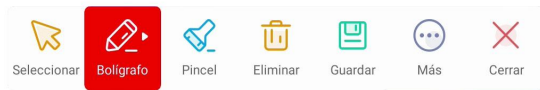
Marcar



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.



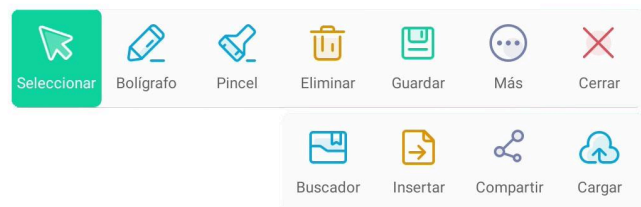
Seleccionar: Estas herramientas nos permite seleccionar.

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.



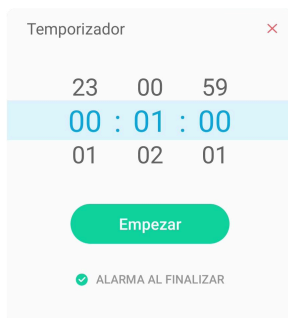
Cerrar: Salir de la herramienta

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*.

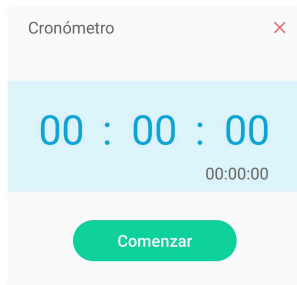


Cronómetro



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.

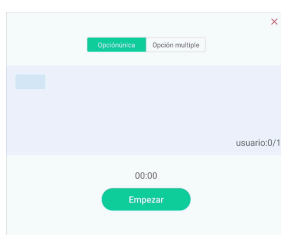
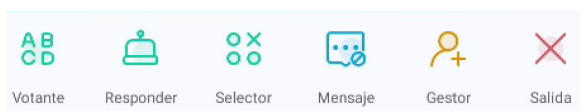
Pantalla de inicio

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

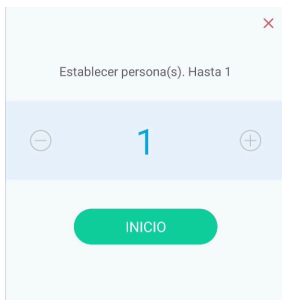
Una vez registrados todos los alumnos, pulsamos en Introducir la clase y nos aparecerá la siguiente barra con diferentes opciones de participación.



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.

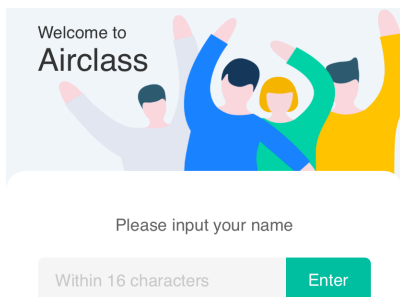
Mensaje: Activar/ desactivar los mensajes.

Gestor: Volver a la página de inicio.

Salir: Cerrar la sesión de participación

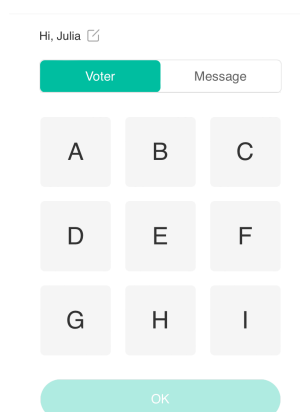
Vista desde dispositivo conectado

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

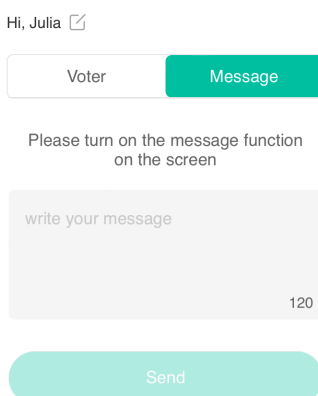


Si es la primera vez que accedemos a la herramienta, deberemos introducir un nombre de usuario. Pulsamos sobre Enter y accedemos al sistema de votación.

Sistema de votación



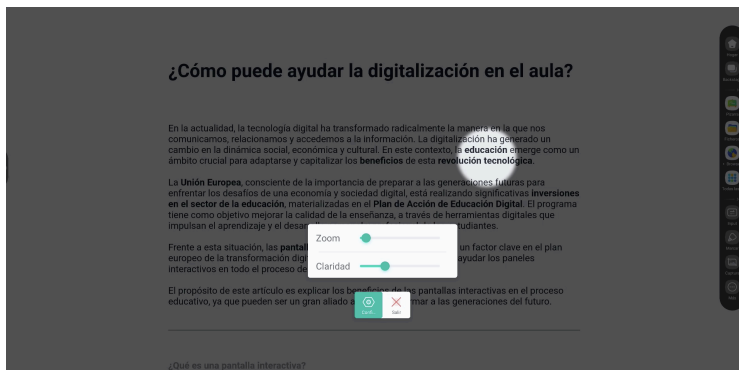
Envío de mensajes que aparecerán simultáneamente en el panel



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

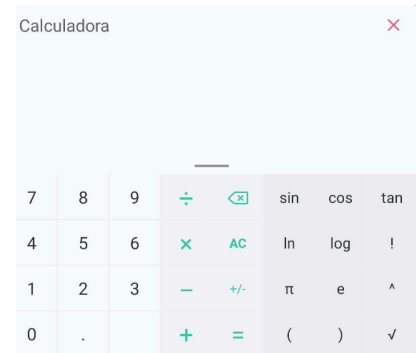


Al pulsar sobre el siguiente icono, podemos gestionar el zoom de la pantalla, aumentando o disminuyendo la proporción.

Calculadora



Al pulsar sobre el siguiente icono, aparece una calculadora.



5. Fuentes externas

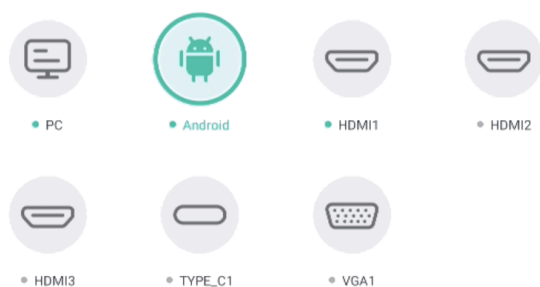
5.1 Conexión por cable a fuente externa



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)

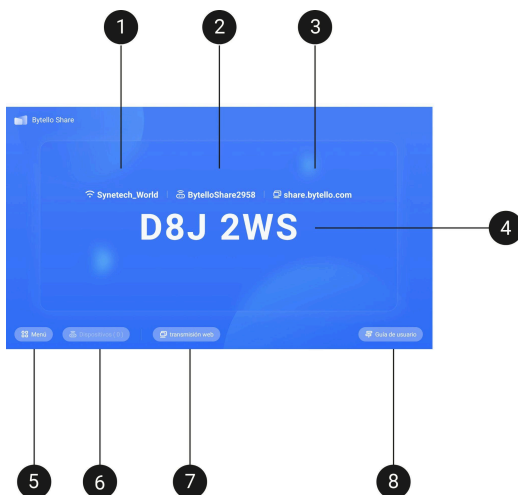
En el caso de los dispositivos Android, debemos descargarnos la aplicación Synetech Share (BytelloShare).

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.

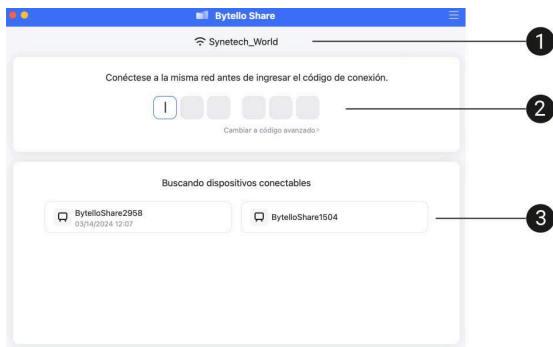


1	Nos indica la red Wi-Fi a la que está conectada el panel
2	Nombre del dispositivo al que nos podemos conectar
3	URL que nos permite acceder a través de la web a la plataforma Synetech Share
4	Código que debemos introducir para compartir pantalla
5	Configuración de permisos de conexión

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

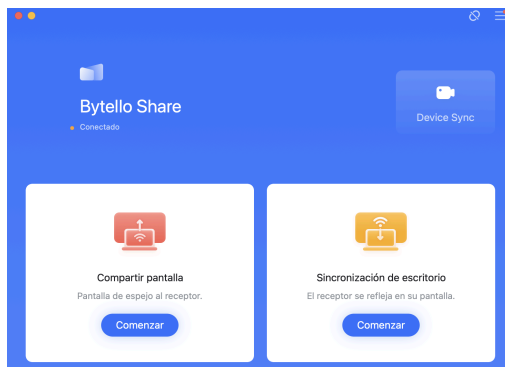
Pasos a seguir:

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.

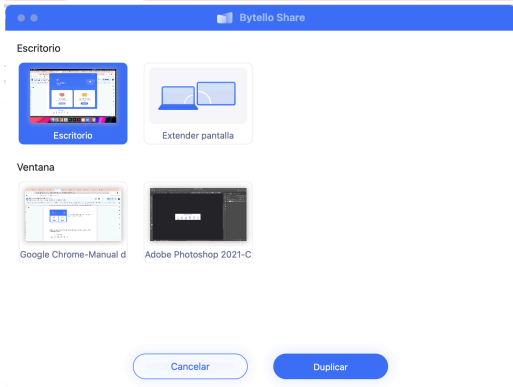


1	Nos indica la red Wi-Fi a la que está conectada el panel
2	Espacio para introducir el código de activación
3	Dispositivo al que nos podemos conectar, sin necesidad de introducir el código de conexión

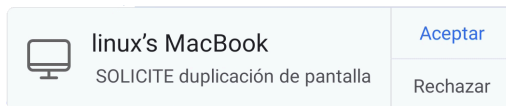
3. Debemos estar conectados a la misma red Wi-Fi del panel interactivo, conectarnos al punto de acceso creado por el panel interactivo [Hotspot] o tener activada la opción de transmisión web.
4. Una vez introducido el código nos aparecerá en nuestro dispositivo, la siguiente ventana. Para compartir la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



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

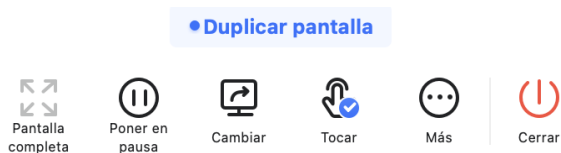


- En el panel, aparecerá una solicitud, que debemos aceptar para permitir compartir contenido.



Barra de control del dispositivo conectado

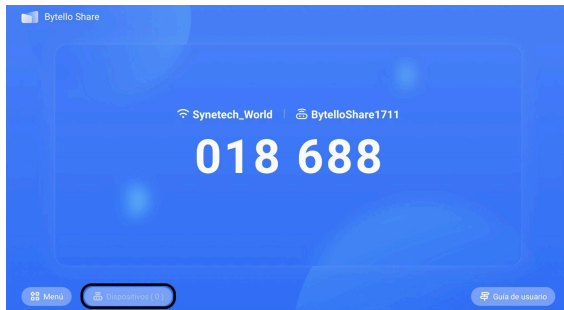
El alumno verá en su dispositivo una barra de control, desde donde podrá gestionar el modo de compartición de pantalla.



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

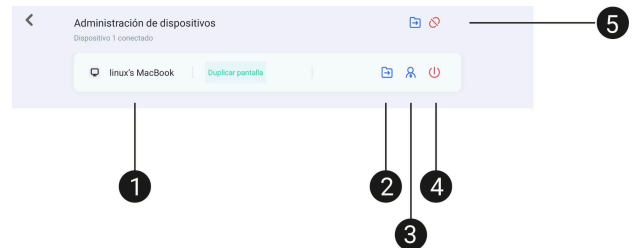
Control de los dispositivos conectados desde el panel interactivo

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

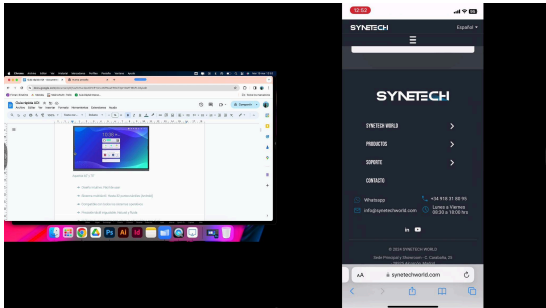
Para acceder a la configuración de Synetech Share, accedemos a la aplicación en el panel y seleccionamos *Menú*.



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.

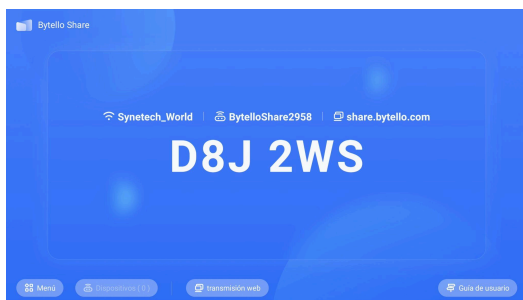


5.4 Compartir pantalla desde el panel interactivo a los dispositivos de los alumnos



Los paneles interactivos tienen integrada, por defecto, la aplicación Syntech 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.

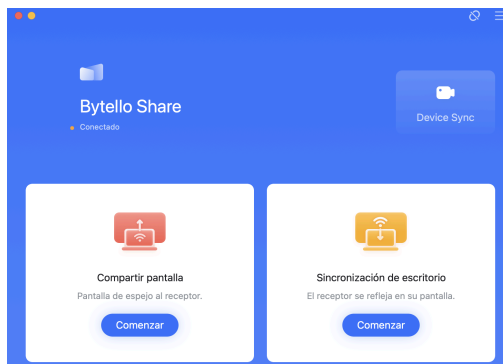


Pasos a seguir:

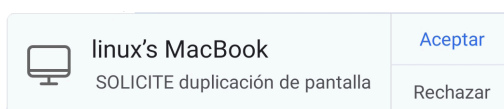
1. El alumno, desde el dispositivo con el que quiere sincronizar la pantalla deberá abrir la aplicación de Syntech Share (puede descargar la aplicación en el siguiente enlace: <https://ssp.bytello.com/download>) o bien trabajar desde la plataforma web (<https://share.bytello.com/>).
2. Una vez hemos 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*.

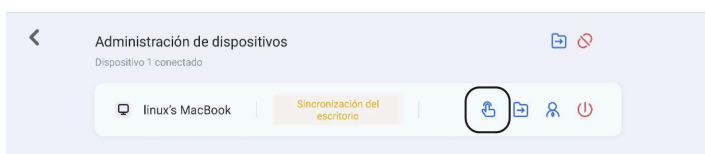


5. En el panel, aparecerá una solicitud, que debemos aceptar para permitir compartir contenido.



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

Crea, Conecta, Educa.

© Copyright Linux Technology, S.L. La información que contiene este documento está sujeta a cambios sin previo aviso. Las únicas garantías de los productos y servicios Synetech son las estipuladas en las declaraciones expresas de garantía que los acompañan. Nada de lo aquí indicado debe interpretarse como una garantía adicional. Synetech no se responsabilizará por errores técnicos o editoriales ni por omisiones en el presente documento.