

Mobiliario Digital

Sistema de Pantallas Digitales



UNICAMPUS
medios universitarios media

manual de usuario

manual de usuario de pantallas digitales

1 pantalla de usuario

Instalaremos un navegador óptimo para la aplicación.
Lo podemos descargar gratuitamente de esta dirección:
<http://www.mozilla-europe.org/es/firefox/>



Debemos dirigirnos a la dirección de internet:

<http://dissmar.es>

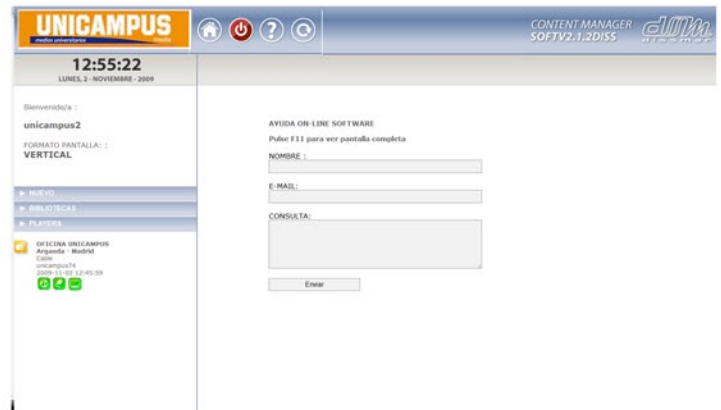
Entramos en la Pantalla de Claves de seguridad en la que deberán introducirse los datos que nos han proporcionado al iniciar el montaje de la pantalla digital:

Usuario: **usuario**

Contraseña: **contraseña**
(vigilar minúsculas y mayúsculas)

También podemos elegir opcionalmente el idioma en el que queremos que la aplicación nos muestre los comandos y menús de programa.

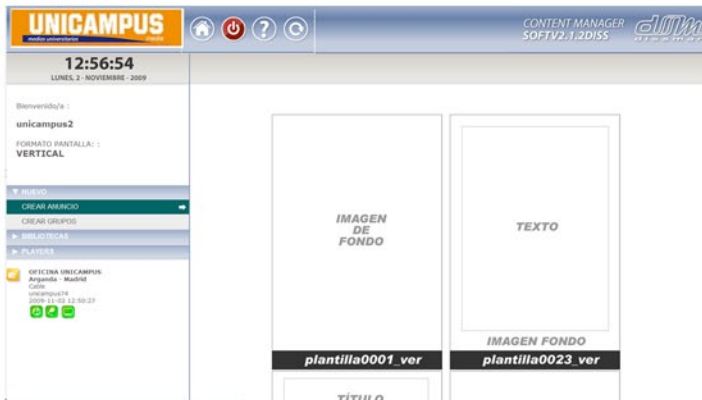
2 inicio de la aplicación



Pantalla de inicio, se muestran todos los menús con los que podemos trabajar y las diferentes bibliotecas que nos van a ayudar a mostrar la información en la pantalla digital de una manera rápida.

También podemos visualizar un formulario de incidencias con el que podemos ponernos en contacto con nuestro servicio técnico para resolver cualquier incidencia o duda sobre el software que se nos pueda plantear.

3 creación de mi primer anuncio

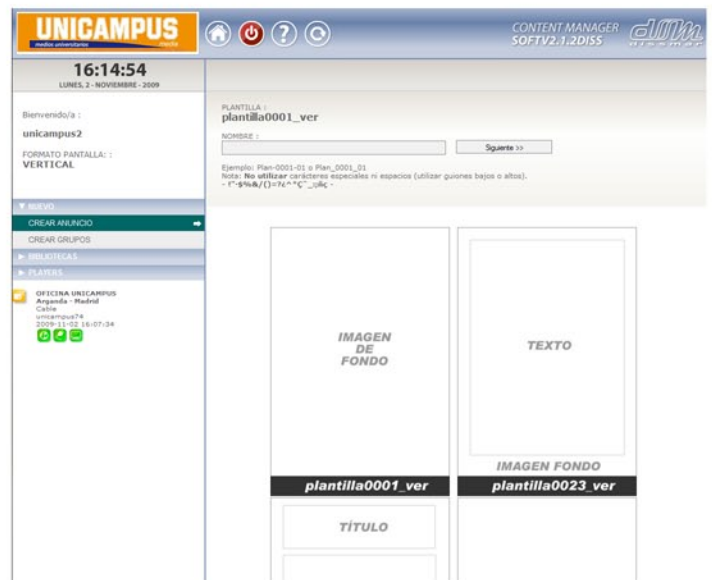


A la hora de crear un anuncio debemos clicar en el menú lateral "crear anuncio" y accederemos a esta pantalla en la que se elige en primer lugar una plantilla, que es simplemente un contenedor donde se va a mostrar nuestro cartel y se va a adaptar perfectamente a la pantalla.

Con un simple click en la plantilla elegida nos bastará para seleccionarla. Hay varios modelos con diferentes variaciones en fondos y textosa, podemos probar la que mejor se adapte a nuestras necesidades.

Para organizar de una manera ordenada todos nuestros anuncios se pueden crear categorías mediante la pestaña Grupos que después nos ayudará a encontrar más rápidamente un cartel determinado.

4 elección de una plantilla

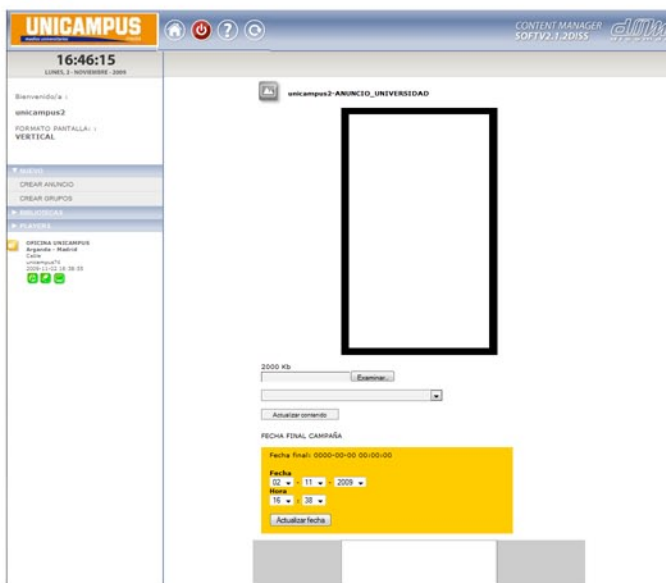


Cuando elijamos la plantilla debemos tener en cuenta que en base a nuestra elección nos va a redirigir a una sección diferente, en este caso la más usual y fácil de utilizar es la 0001_ver ya que en este caso podremos incluir nuestro cartel diseñado anteriormente en cualquier editor y lo adaptará automáticamente a la pantalla.

Es muy importante darle un Nombre a nuestro anuncio, ya que de esta manera nos será fácil localizarlo en nuestro listado. Pulsamos Siguiente.

En caso de no cumplimentar los campos señalados no podremos salir de esta pantalla

5 buscar una imagen adecuada



La imagen que elijamos debe tener unas características concretas para que se visualice correctamente, tanto en proporción como en definición:

Formato: JPG

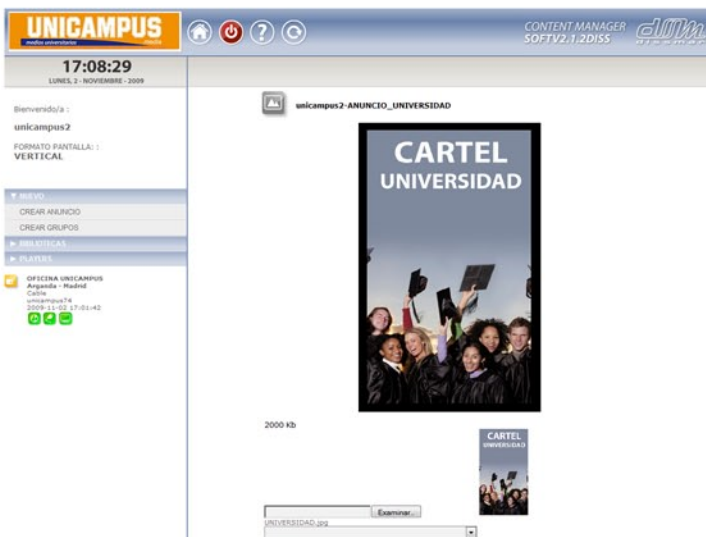
Tamaño: 1920 x 1080 píxeles - 32,51 x 18,29 centímetros

Resolución: 150 píxeles por pulgada

Si no se respetan estas medidas el cartel se adaptará a la pantalla igualmente, pero hay que tener en cuenta que se deformará para adaptarse a la resolución de la pantalla.

Podemos indicar una fecha de finalización de campaña.

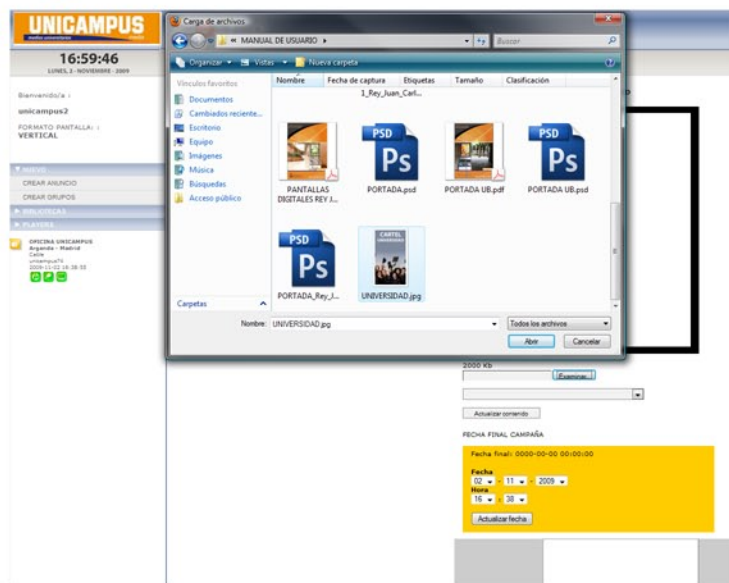
7 visualización del anuncio acabado



Cuando tengamos la imagen seleccionada correctamente deberemos "Actualizar Contenido" para que de esta manera podamos visualizar el cartel en nuestra ventana del programa y comprobar que es el cartel correcto. Junto al botón de actualización se nombra al archivo de la imagen.

Podemos observar como el cartel se adapta al formato de la pantalla, sea cual sea la proporción inicial de la imagen que queremos subir, siempre queda el criterio de la persona que hace el cartel para dar su conformidad a la proporción

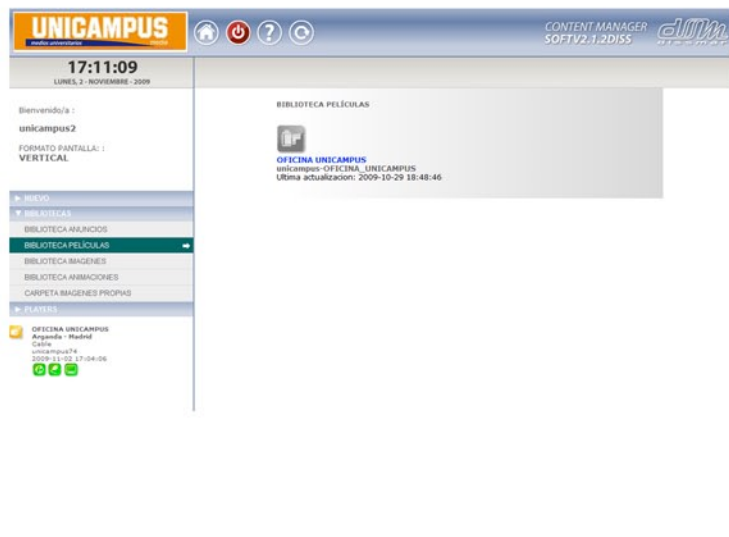
6 colocar una imagen en la aplicación



Una vez elegida la plantilla y nombrado a nuestro cartel podemos visualizar la pantalla en la que vamos a buscar el anuncio en nuestro PC con el comando "Examinar", deberemos entonces recordar la ruta donde guardamos nuestro anuncio y poder recuperarlo.

Debemos tener muy en cuenta que cuanto menos pesado en Kb sea el cartel, más rápido se va a mostrar, nunca se deben sobrepasar los límites establecidos en el programa (2.000 Kb).

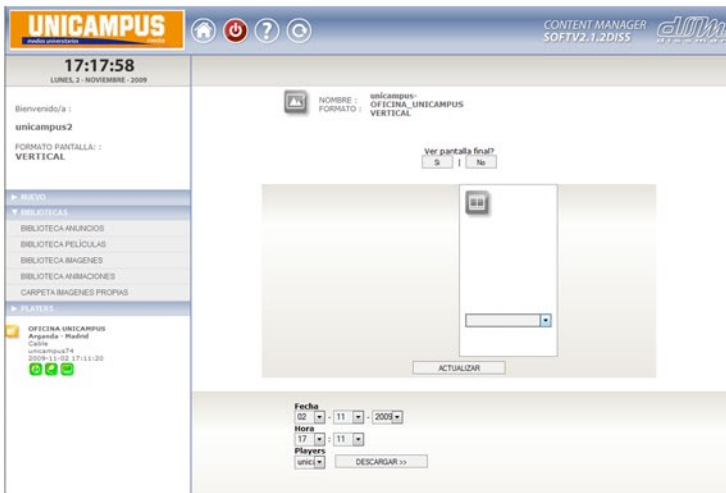
8 biblioteca de carteles



Una vez creado el anuncio y que veamos que se adapta a nuestra pantalla debemos dirigirnos a la Biblioteca de Películas para ver los canales y gestinarlos. En este caso solo disponemos de una película ya que hay una sola pantalla, en el caso de disponer de más pantallas dispondremos de más películas ya que podremos gestionar diferentes contenidos.

Pulsando en el icono de la película podremos entrar al panel de gestión de canales, si pulsamos en la papelera borraremos totalmente la película (no es aconsejable)

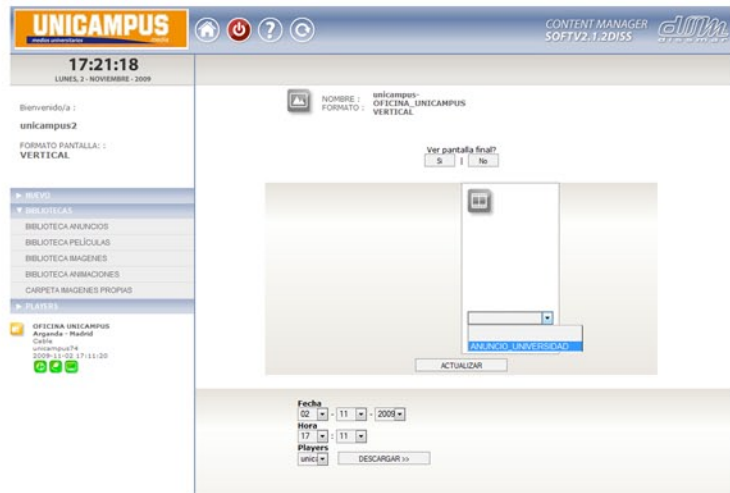
9 película de carteles



Ya estamos dentro de la biblioteca de películas, podemos observar los canales de que disponemos (en este caso uno), desde aquí vamos a elegir el cartel que se mostrará en cada canal (plantilla elegida) y se podrá visualizar una demo de como quedará la pantalla final.

Igualmente podemos elegir una fecha y hora concreta para que se efectúe la descarga de los canales en la pantalla digital, si no se modifican los parámetros por defecto, la descarga de los canales en la pantalla digital es inmediata.

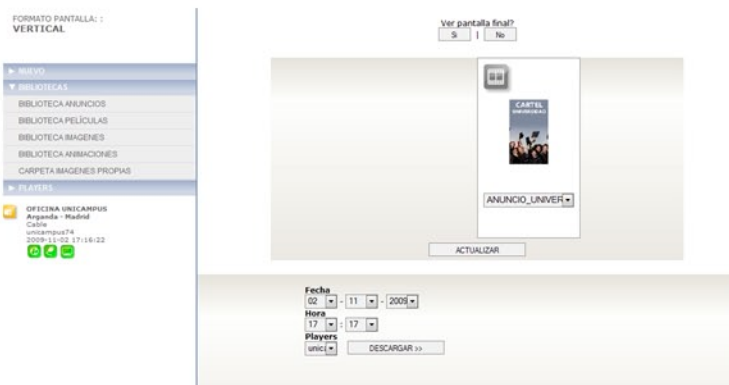
10 inserción del cartel en un canal



En la casilla de selección del canal que queremos mostrar nuestro cartel, lo seleccionamos, veremos que nos aparecen todos los carteles que tengamos en la Biblioteca de Anuncios.

Esta operación la repetiremos de igual forma para el resto de canales que queramos que muestren los carteles, si elegimos el mismo para los tres canales, se mostrará la misma información repetida con el intervalo de tiempo que tengan asignado los fotogramas de la película general de la pantalla digital.

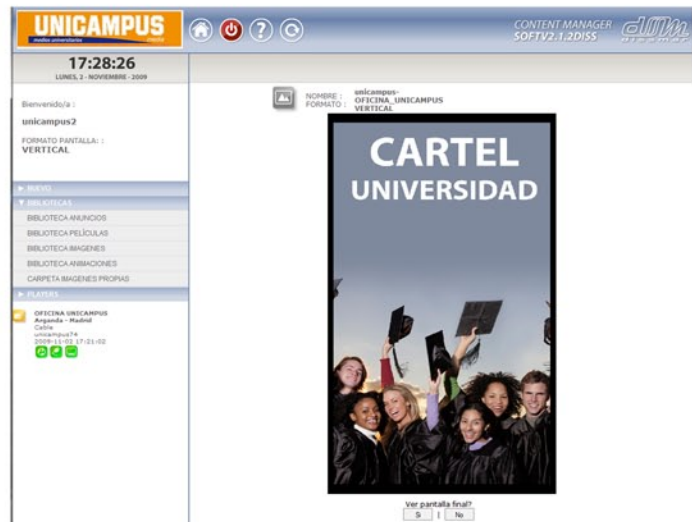
11 actualización y descarga



Al seleccionar al cartel no se visualizará en la pantalla del canal hasta que se pulse el botón de **Actualizar**, en este caso veremos el fotograma de como va a quedar en la pantalla digital, igualmente vamos a elegir el orden en el que se va a mostrar la información.

Después de actualizar y para completar la operación, vamos a pulsar el botón de **Descargar** para que toda la información almacenada en nuestro servidor pase a la pantalla digital. Esta operación puede tardar aproximadamente 60 segundos, después de los cuales se mostrará en la pantalla final.

12 pantalla final



Tenemos la opción de ver la pantalla final si pulsamos el botón "Si", en este caso veremos de manera virtual los fotogramas que se van a mostrar en la pantalla final.

Veremos la película completa, es decir los siete canales, con sus respectivos tiempos de pase, y también veremos el orden exacto de como se muestran en la pantalla.

El que se muestre en esta pantalla final la información, no quiere decir que se esté mostrando en la pantalla digital, es imprescindible pulsar el botón de Descargar para que esto ocurra y se muestre correctamente la pantalla digital.

iconografía - generalidades



la pantalla funciona correctamente



problemas de comunicación con la pantalla y el PC



la pantalla está apagada*



el sistema está conectado correctamente a la electricidad



problemas intermitentes en la electricidad



no hay fluido eléctrico (el sistema no funciona)*



disponemos de conexión a internet correctamente



problemas intermitentes con la conexión a internet



no tenemos conexión a internet (no hay comunicación)*



película dentro de la biblioteca

* Si observamos un icono rojo en nuestra pantalla durante un tiempo prolongado, debemos ponernos en contacto con el servicio de asistencia técnica por mail: tecnico@unicampusmedia.com