

Manual de uso

Pantallas

Interactivas

Multitáctiles



Newline Atlas 75"



FONDO EUROPEO DE DESARROLLO REGIONAL



Índice

1. Características técnicas.....	2
1.1. Características técnicas generales.....	2
1.2. Puertos y botones pantalla Interactiva Multitáctil.....	3
1.2.1 Botones delanteros.....	4
1.2.2 Puertos delanteros.....	4
1.2.3 Puertos traseros laterales.....	5
1.2.4 Puertos traseros inferiores.....	6
1.2.5 Teclado.....	7
1.3. Ordenador OPS.....	7
1.4. Control remoto.....	7
2. Menús desplegables.....	8
2.1. Menú desplegable lateral derecho e izquierdo.....	8
2.2. Menú de configuración rápida.....	11
3. Encender.....	13
4. Apagar.....	13
5. Lápices o punteros.....	13
6. Trabajando con Android.....	14
6.1. Sistema operativo Android.....	14
6.2. Funcionalidades y aplicaciones en Android.....	15
6.2.1. Fuentes.....	16
6.2.2. La Pizarra.....	16
6.2.3. OPS.....	21
6.2.4. Aplicaciones.....	21
Newline Cast.....	23
Newline Broadcast.....	23
Newline Classroom Tools.....	24
File Commander.....	25
7. Trabajando con Windows.....	26
7.1. Características básicas del ordenador OPS.....	26
7.2. Acceso al ordenador OPS/Windows.....	26
8. Conexión de otros dispositivos a la pantalla.....	28
8.1. Proyección por cable de un ordenador en la pantalla.....	28
8.2. Conexión inalámbrica.....	28
9. Newline Engage.....	31

1. Características técnicas

1. 1. Características técnicas generales.

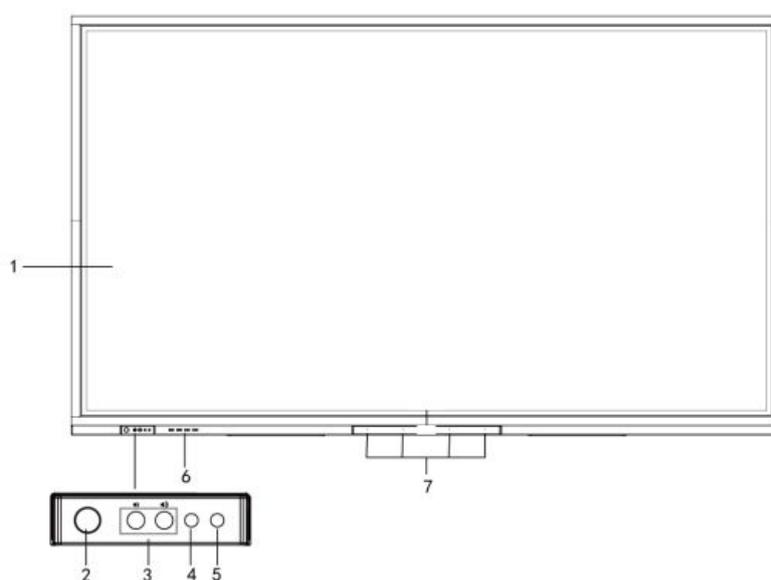
MODELO		NEWLINE ATLAS SCREEN 75" 4K TT-7520ER
PANEL	Tamaño LCD	75"
	Resolución	3840 x 2160 (4K UHD)
TÁCTIL	Puntos táctiles	20 toques
	Tecnología	Marco táctil Infrarrojo
	Cristal	Vidrio templado antideslumbrante + Antihuellas
	Método de entrada	Dedo o puntero táctil
SISTEMA OPERATIVO INTEGRADO	SO Integrado	Android 8.0
	Memoria Interna	64GB
	RAM	4GB
INTERFAZ	Conexiones	<p>Frontales: HDMI 1.4 (4K@30 Hz) x 1; USB-A 2.0 (Dynamic) x 2; USB-A 2.0 (Touch) x 1</p> <p>Entradas Traseras: HDMI 2.0 (4k@60 Hz) x 2; VGA (2K@60 Hz) x 1; VGA audio in (Jack 3,5 mm); USB-A 2.0 (Dynamic) x 2; USB-A 3.0 (Android) x 1; USB-A 2.0 (Touch) x 1; LAN in (RJ45) x 1; RS232 (Serial) x 1; Mic in (Jack 3,5 mm) x 1; USB-C (Sound Bar) x 1</p> <p>Salidas Traseras: HDMI Out (4K@60 Hz) x1; Line Out (Earphone Jack 3,5 mm) x 1; SPDIF Out x 1</p>
CONECTIVIDAD	WIFI	2.4G / 5G incorporado, admite Wi-Fi y punto de acceso habilitado al mismo tiempo
TRANSMISIÓN INALÁMBRICA	MODOS	Control Remoto, Notas/Dibujos, Abrir archivos, Cámara de documentos, Compartir Pantalla
	SO Compatibles	Windows / Android
ESTRUCTURA	Dimensiones en cm	1737 x 1041 x 97 mm
	Peso neto de la pantalla	55Kg
	Soporte VESA	800 x 400 mm
SONIDO	Altavoz	Integrados (2x 15W)
	Mic	Matriz de micrófonos x 4; Distancia de recogida 8 m; Cancelación del eco; formación de haces; Reducción de ruido

1.2. Puertos y botones pantalla Interactiva Multitáctil

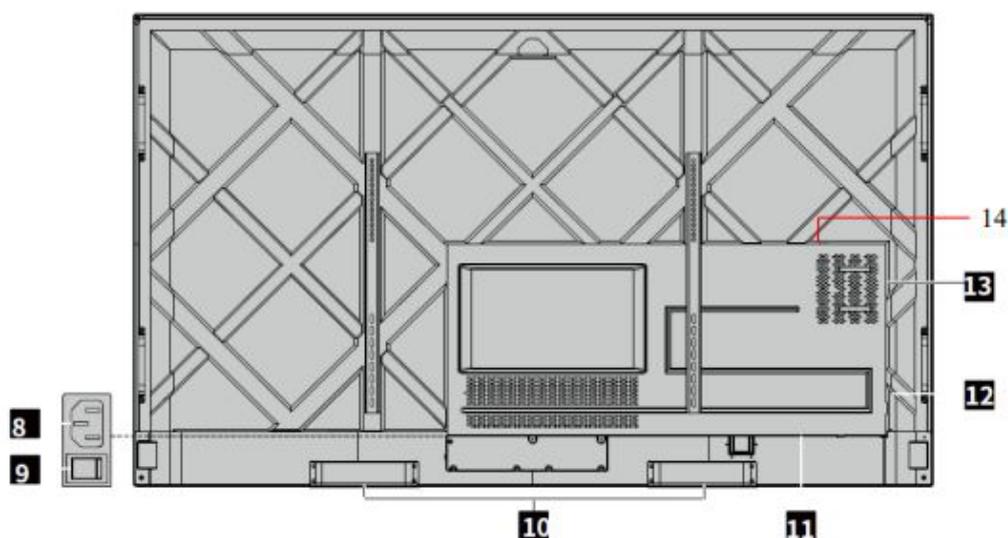
La pantalla que tenemos delante se trata de una Pantalla táctil interactiva de 75" - 4K UHD. Lleva integrado un sistema operativo Android y un OPS con sistema operativo Windows, cuenta con la última tecnología del mercado con paneles 4K con tecnología infrarrojo de 10 toques en Android y 20 toques en Windows. Es compatible con los principales sistemas operativos del mercado: Windows, IOS, Chrome OS, Linux.

En estas pantallas se puede encontrar una gran variedad de puertos y conexiones. Dichas conexiones están ubicadas en la parte frontal y traseras de la misma, como podemos observar en las siguientes imágenes:

Vista delantera:



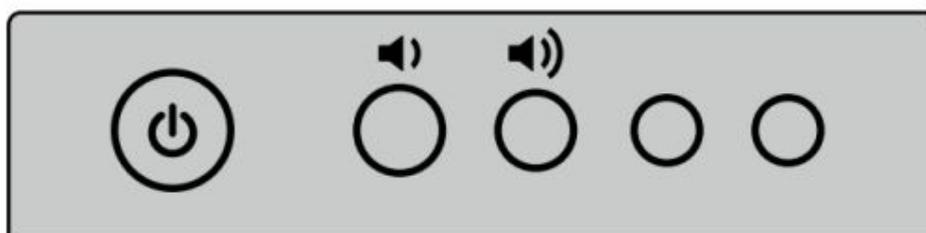
Vista trasera:



1	Panel táctil	8	Toma de corriente
2	Botón de encendido	9	Interruptor de alimentación
3	Control de volumen	10	Altavoz
4	Receptor IR	11	Puertos traseros 1
5	Sensor de luz	12	Puertos traseros 2
6	Puertos delanteros	13	Ranura de computador OPS
7	Micrófono	14	Puerto de barra de sonido

1.2.1 Botones delanteros

En la parte delantera izquierda de la pantalla se dispone de los botones de encender/apagar, disminuir volumen, aumentar el volumen y los sensores IR y de luz.



- Encendido: pulsar para encender la pantalla, el indicador de encendido se pondrá verde.
- Apagado: pulsar para apagar. El indicador de encendido se pondrá rojo.

Se puede entrar en “Ajustes > energía > opción de energía” y ajustar el sistema para que entre en el modo apagado o suspensión.

1.2.2 Puertos delanteros

En cuanto a las conexiones, en la parte frontal hay una serie de puertos que van a permitir conectar cualquier dispositivo o equipo externo: USB, TOUCH USB y HDMI.

En primer lugar, se dispone de **dos puertos USB 2.0** para conectar dispositivos USB, como discos duros móviles, memorias, teclados y ratones USB.

Se puede acceder a “Ajustes > Entrada y salida > Conexión USB” para elegir el sistema (OPS o sistema inteligente) para el puerto USB.

Si las personas usuarias eligen público cuando la interfaz es un sistema inteligente, el sistema utiliza el dispositivo del USB. Cuando cambia al OPS, el dispositivo USB está conectado al OPS.

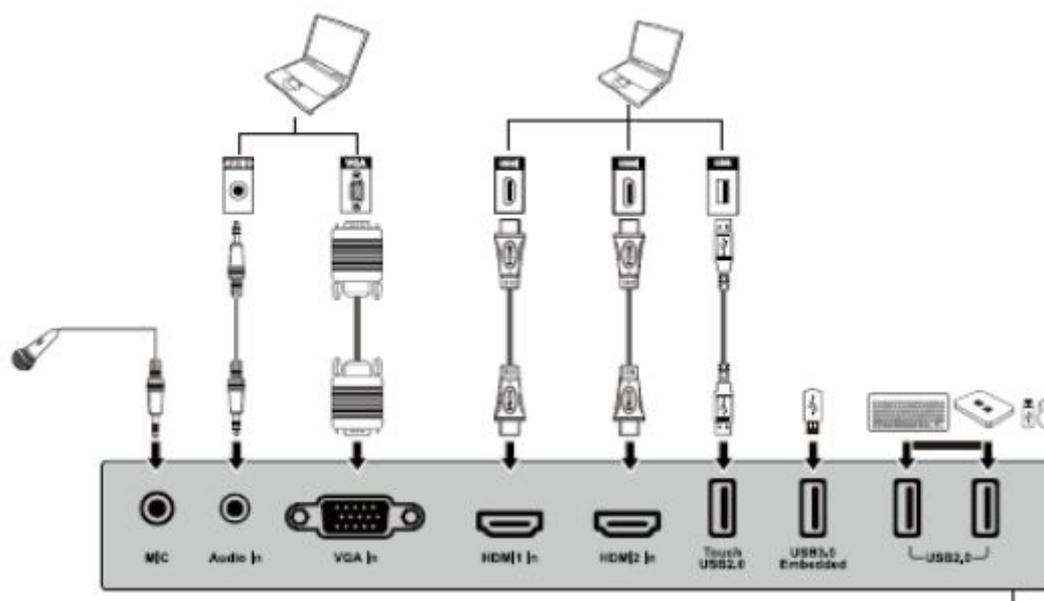
El segundo lugar lo ocupa un puerto **TOUCH USB 2.0**. Esta conexión permite habilitar la interactividad de la pantalla con el dispositivo que se conecte a la misma.

Por último, a través del puerto **HDMI** se puede conectar cualquier dispositivo a la pantalla mediante cable.

Se utiliza en combinación con “Touch USB 2.0” para manejar el ordenador mediante tecnología de pantalla táctil.

1.2.3 Puertos traseros laterales

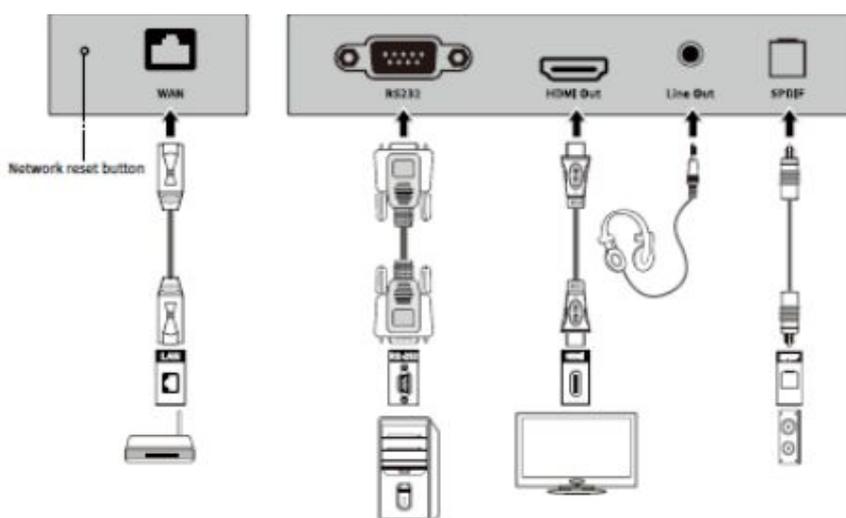
En cuanto a las conexiones, en la parte trasera lateral vamos a encontrar una serie de puertos que nos van a permitir conectar cualquier dispositivo o equipo externo: **USB 2.0, USB 3.0, TOUCH USB 2.0, VGA, MIC, Audio IN y HDMI**.



MIC	Puerto de entrada del micrófono
Entrada de audio	Puerto de entrada de audio, utilizado junto con “Entrada VGA”.
Entrada VGA	Puerto de entrada de la señal VGA. Se utiliza junto con “Touch USB 2.0” para manejar el ordenador en modo táctil.
Entrada HDMI 1	Puerto 1 de entrada de la señal de HDMI. Se utiliza junto con “Touch USB 2.0” para manejar el ordenador en modo táctil.
Entrada HDMI 2	Puerto 2 de entrada de la señal de HDMI. Se utiliza junto con “Touch USB 2.0” para manejar el ordenador

	en modo táctil.
Touch USB 2.0	Conectarse al puerto táctil de su PC.
USB 3.0	Para reproducción local y actualización del sistema.
USB 2.0	Para conectar dispositivos USB como discos duros móviles, memorias, teclados y ratones USB.

1.2.4 Puertos traseros inferiores



Botón de reinicio de red	Pulsar el botón de reinicio durante 5 segundos con un objeto puntiagudo para restablecer los ajustes de red del producto a los valores predeterminados.
WAN	Interfaz de red que se conecta al terminal RJ45.
RS232	Interfaz de entrada de señal del puerto serie, que permite introducir ajustes del puerto serie a través de un dispositivo de control de puerto serie específico para lograr el propósito de controlar el producto.
Salida HDMI	Conectarse a un dispositivo electrónico de vídeo con entrada HDMI.
Salida de línea	Conectar un dispositivo de salida de audio como altavoces o auriculares.
SPDIF	Interfaz de audio digital, interfaz de salida óptica. Conectar equipos de audio con entrada de fibra óptica; como amplificadores, equipos de sonido y altavoces.

1.2.5 Teclado

Como se ve en la siguiente imagen, en la parte superior izquierda dispone de dos botones azules que son útiles para conectar el sistema operativo Android (primer botón) y el sistema operativo Windows (segundo botón).



1.3. Ordenador OPS

Estas pantallas también cuentan con un ordenador OPS que nos va a permitir disfrutar de un segundo sistema operativo, en este caso Windows 10 profesional.



En lo que respecta a las conexiones este ordenador dispone de:

- 1 Puerto USB tipo C 
- 4 Puertos USB 3.0 
- 1 Puerto HDMI. 
- 1 Puerto LAN. 
- 1 Puerto de salida de audio. 
- Y dispone de WIFI. 

1.4. Control remoto

Además, las pantallas cuentan con un mando a distancia con el que se puede acceder a distintos menús y funciones como los que se



muestran en la siguiente tabla:

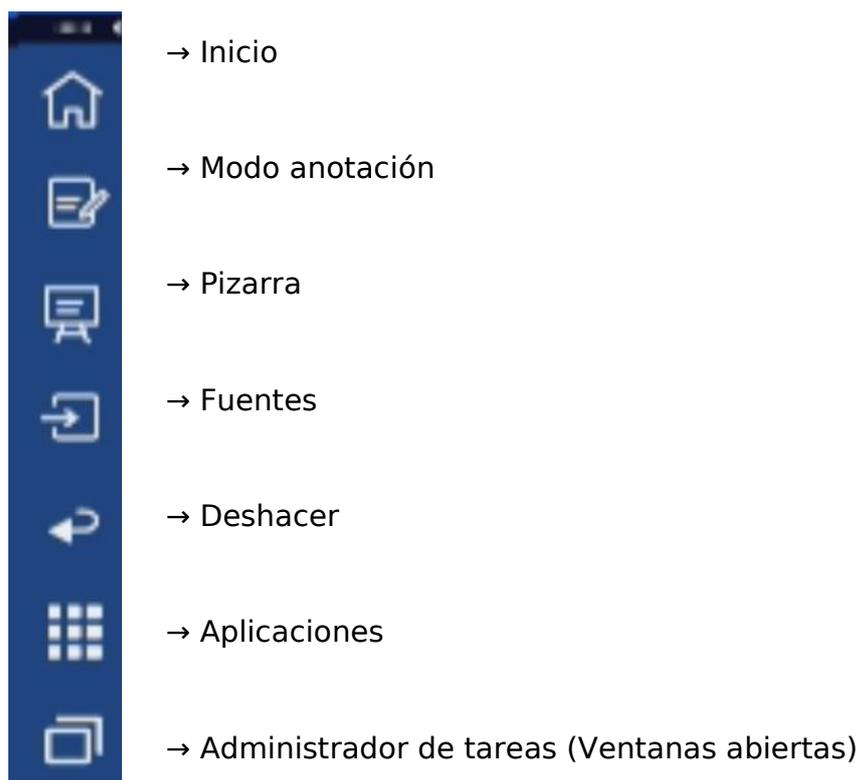
TECLA	DESCRIPCIÓN	TECLA	DESCRIPCIÓN
POWER (⏻)	Encender y apagar la pantalla.		Abrir el administrador de tareas
INICIO (🏠)	Volver al inicio.		Abrir el menú de fuente de señal (no disponible en el sistema inteligente)
Dispositivo externo	Manejar el dispositivo externo (función de aprendizaje automático)		Aumentar el brillo.
FLECHAS (◀▶▲▼)	Botón de selección arriba/abajo/izquierda/derecha.		Disminuir el brillo.
✓	Botón para confirmar		Bajar el volumen.
MUTE (🔇)	Habilitar o deshabilitar el sonido.		Subir el volumen
	Habilitar o deshabilitar el micrófono.		Cambiar a la fuente de computador OPS.
↶	Volver a la interfaz de configuración anterior.		Acceder a la página de selección de fuente de señal externa.
	Captura de pantalla		Ajustar el modo de retroiluminación (ECO>Estándar>Auto>Personalizar).
	Congelar la pantalla		Acceder a los ajustes del sistema.

2. Menús desplegados

2.1. Menú desplegado lateral derecho e izquierdo

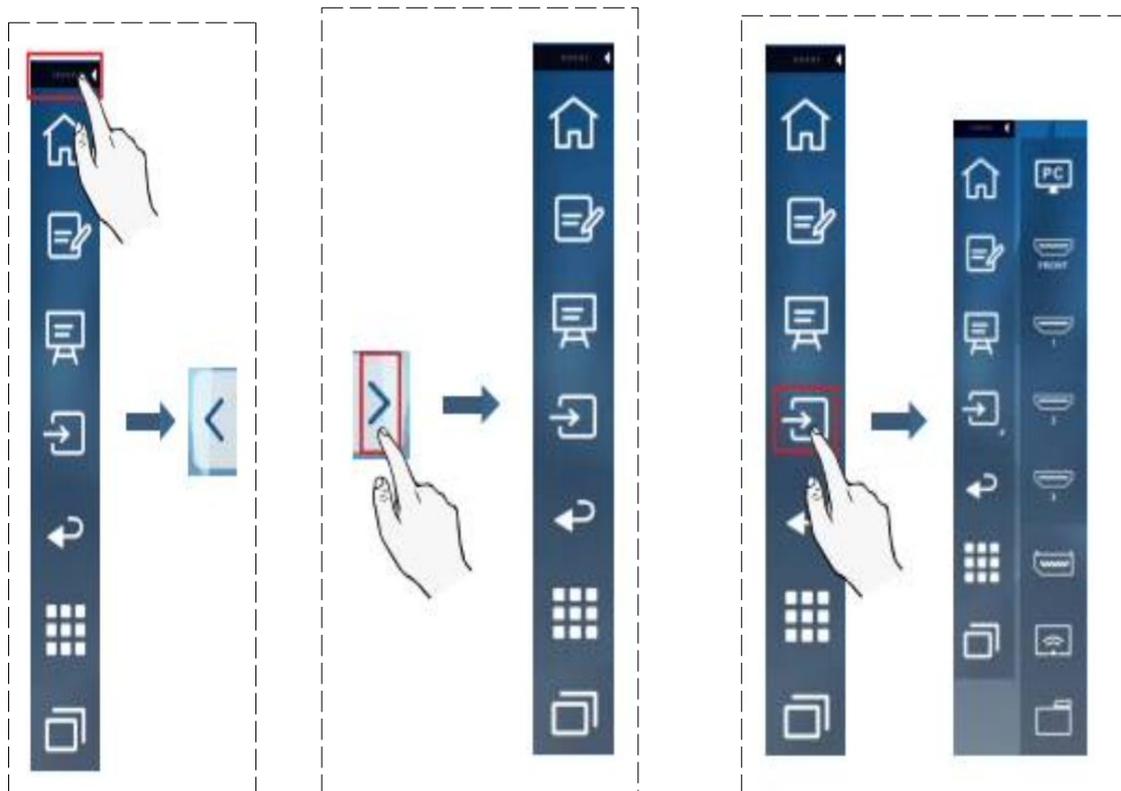
Con estas pantallas interactivas multitáctiles se puede trabajar tanto con el sistema operativo que trae integrado la pantalla (Android) como con el sistema operativo del OPS (ordenador integrado).

Antes de conocer más a fondo todo ello, es preciso familiarizarse con los menús desplegados laterales comunes que aparecerán siempre en nuestro espacio de trabajo.



Los iconos se muestran de forma predeterminada en la barra lateral a ambos lados de la pantalla. El profesorado puede acceder a la "Configuración" > "Barra de herramientas" para personalizar el icono de la barra lateral.

Puede ocultar la barra lateral en la Configuración o moverla en la pantalla, reducirla o expandirla mediante gestos táctiles. Puede tocar el "<" para expandir la barra lateral. Presione el icono de la fuente  para desplegar iconos de nivel 2



Presione el área negra de arriba y sáquela, la barra lateral se puede transformar en una barra flotante.



En la barra flotante, el profesorado puede agregar y eliminar iconos, agregar iconos personalizados y arrastrar la barra flotante con los dedos para moverse por la pantalla.

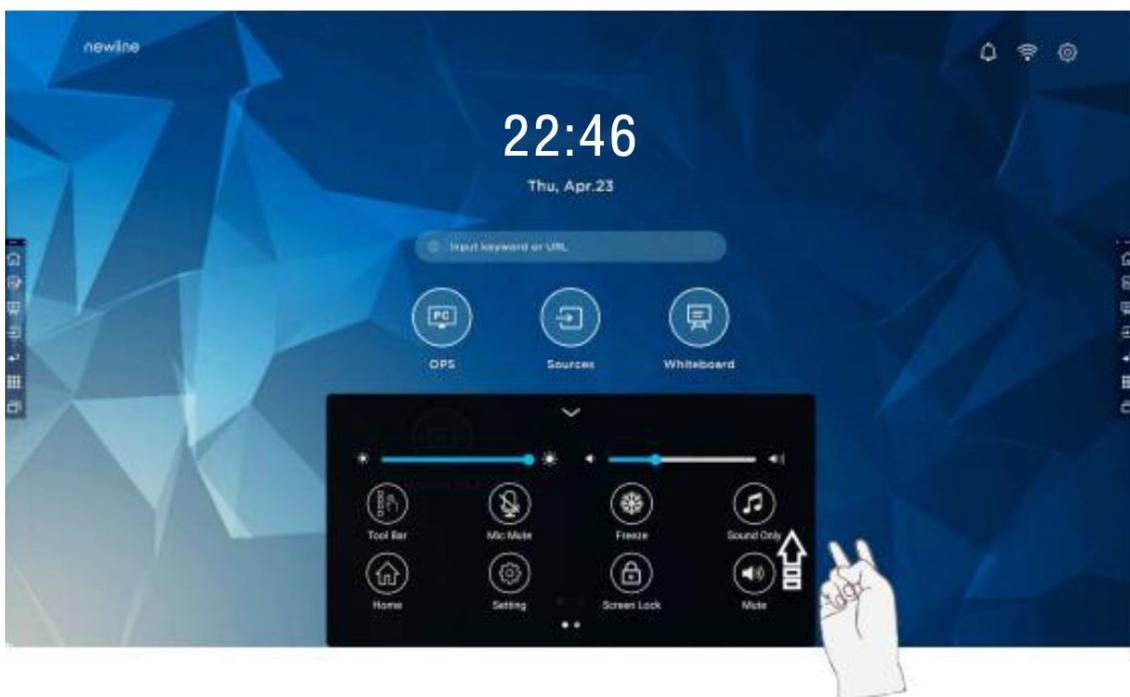
La esquina superior derecha de la página de inicio muestra los iconos de estado de funcionamiento (incluidas las unidades USB, Modo congelado,

Ethernet y Wi-Fi), la notificación y el acceso directo a la configuración del sistema.



2.2. Menú de configuración rápida

Usando dos dedos para deslizar hacia arriba desde la parte inferior de la pantalla, aparecerá el menú de configuración rápida, hay que tocar en cualquier lugar fuera del menú para ocultar el menú de configuración rápida. Como se muestra en la siguiente figura.



En la interfaz del menú de configuración rápida, deslizando el dedo hacia la izquierda o hacia la derecha se podrá cambiar de página, como se muestra en la siguiente figura:



	Brillo	Arrastre el control deslizante para ajustar el brillo.
	Volumen	Arrastre el control deslizante para ajustar el volumen.
	Barra de herramientas	Activar/desactivar la barra de herramientas.
	Micrófono mute	Silenciar/reactivar el micrófono.
	Freeze	Activar/desactivar la función de congelación
	Modo sonido	Habilitar el modo de solo sonido. En el modo de solo sonido, la pantalla se apaga, pero las otras funciones continúan funcionando.
	Inicio	Volver a la página de inicio.
	Ajustes	Acceder a la página de configuración.
	Bloqueo de pantalla	Activar/Desactivar la función de bloqueo de pantalla. La persona usuaria puede configurar una clave de acceso temporal para bloquear la pantalla.
	Mute	Silenciar o reactivar el sonido.
	Wi-Fi	Encender/apagar el Wi-Fi del sistema inteligente.
	Filtro de luz azul	Activar/desactivar el filtro de luz azul.

3. Encender

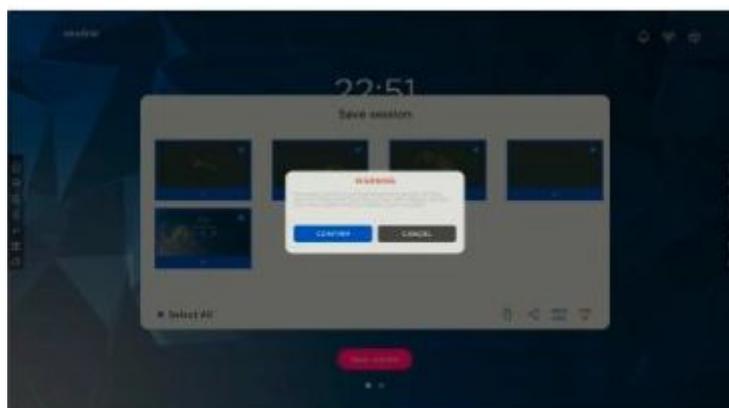
La pantalla interactiva multitáctil se enciende presionando el botón  del panel frontal, o el botón  en el mando a distancia, y la luz indicadora se vuelve verde.

4. Apagar

Para apagar la pantalla táctil deberá guardar la documentación de toda la sesión, antes de continuar con el apagado.



Si pulsa el botón de apagado presionando el botón  del panel frontal o el botón  en el mando a distancia, si no se ha guardado la sesión, el sistema mostrará un mensaje de advertencia para que proceda a guardar la sesión antes de para confirmar la eliminación de toda la documentación de su sesión.



Una vez confirmada, el indicador luminoso pasará a color rojo.

Indicador	Estado
Apagado	Alimentación desconectada
Rojo	Sesión cerrada
Verde	Encendido

5. Lápices o punteros

La pantalla interactiva multitáctil viene acompañada de unos lápices o punteros magnéticos.

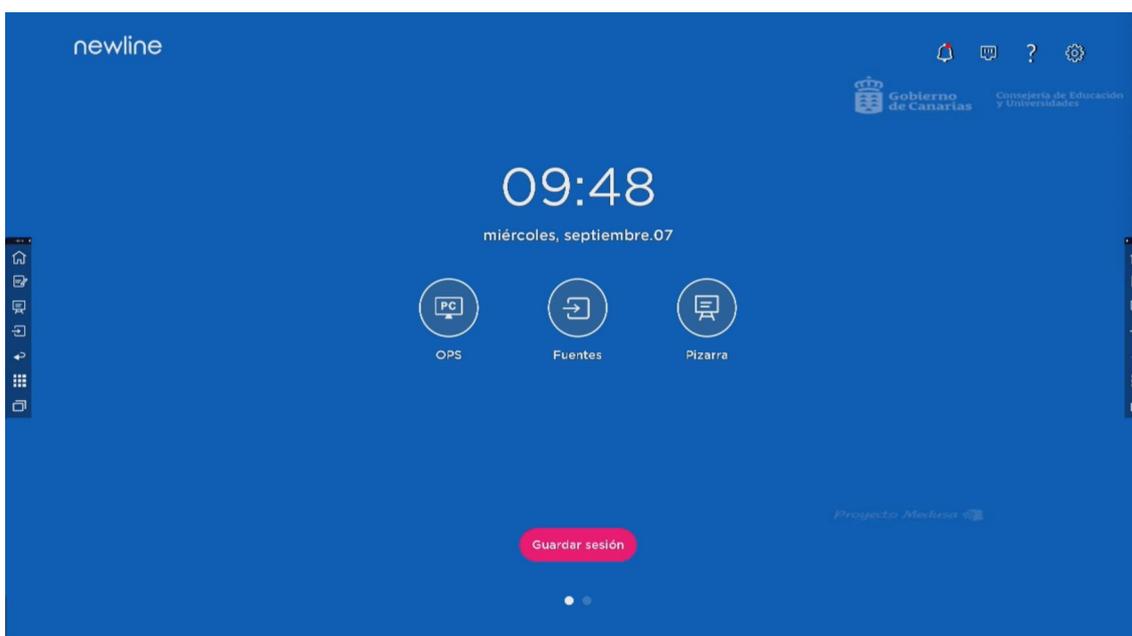


6. Trabajando con Android

6.1. Sistema operativo Android

Si la pantalla está apagada, acceder a este sistema operativo es muy sencillo, solo habrá que pulsar el botón de encendido situado en la parte frontal de la pantalla y se abrirá la sesión en Android versión 8.0.

Al encender la Pantalla Interactiva Multitáctil se abre por defecto la siguiente pantalla:



Por defecto viene seleccionada la fuente de inicio "Sistema inteligente", pero pueden ajustarse otras fuentes como:

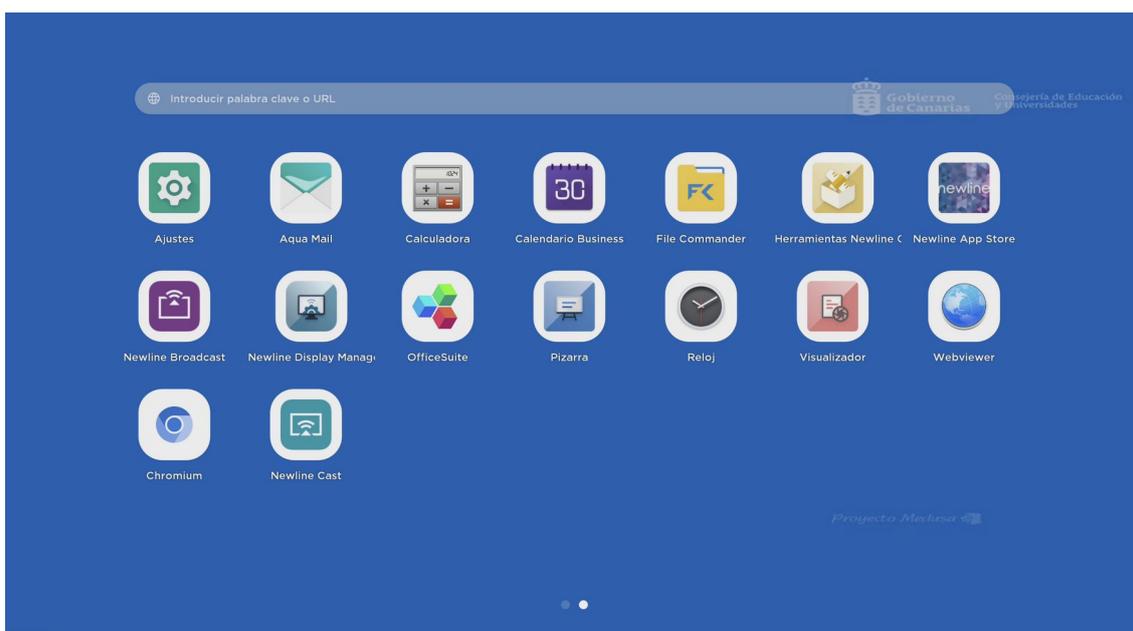
- *HDMI 1*
- *HDMI 2*
- *VGA*
- *HDMI FRONTAL*
- *OPS*
- *Pizarra*

- *Newline Cast*

En la primera página se muestran el acceso al OPS, a la pizarra y a otras fuentes de entrada, así como la opción de guardar la sesión de trabajo.



En la segunda página aparecen las aplicaciones instaladas del sistema Android.



6.2. Funcionalidades y aplicaciones en Android.

Como se puede observar, en la página de inicio se ofrecen tres opciones principales:





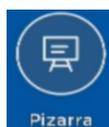
6.2.1. Fuentes.

En la página de inicio, al hacer click en Fuente se accede a las fuentes de señal, incluidas HDMI1, HDMI2, VGA, HDMI Frontal, OPS, Visor de Archivos y Newline Cast.

El icono sin fuente de señal conectada es gris y el icono con fuente de señal conectado es blanco. Después de elegir el icono blanco, el contenido de la fuente de la señal se puede mostrar en la ventana para una vista previa en tiempo real.

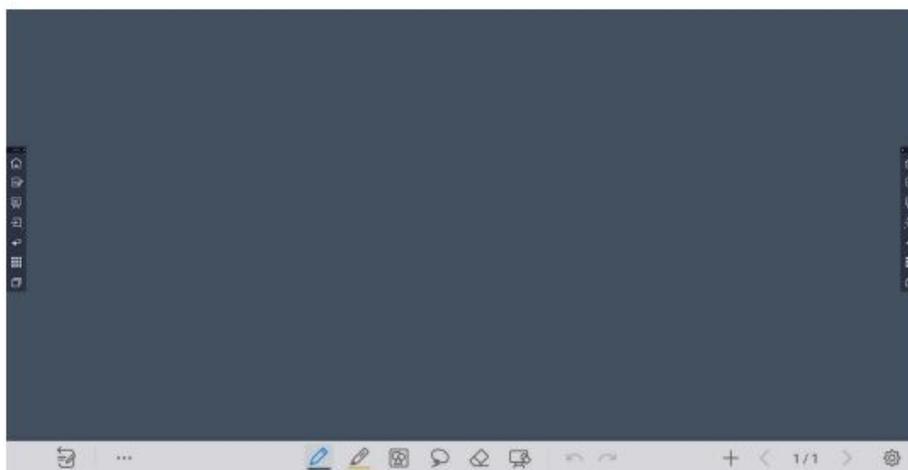
Puede ingresar a la interfaz de fuentes mediante los siguientes métodos:

- Haciendo click en el icono Fuente del Dock;
- Haciendo click en el icono  de la barra de herramientas;
- Toque el icono  en el control remoto.



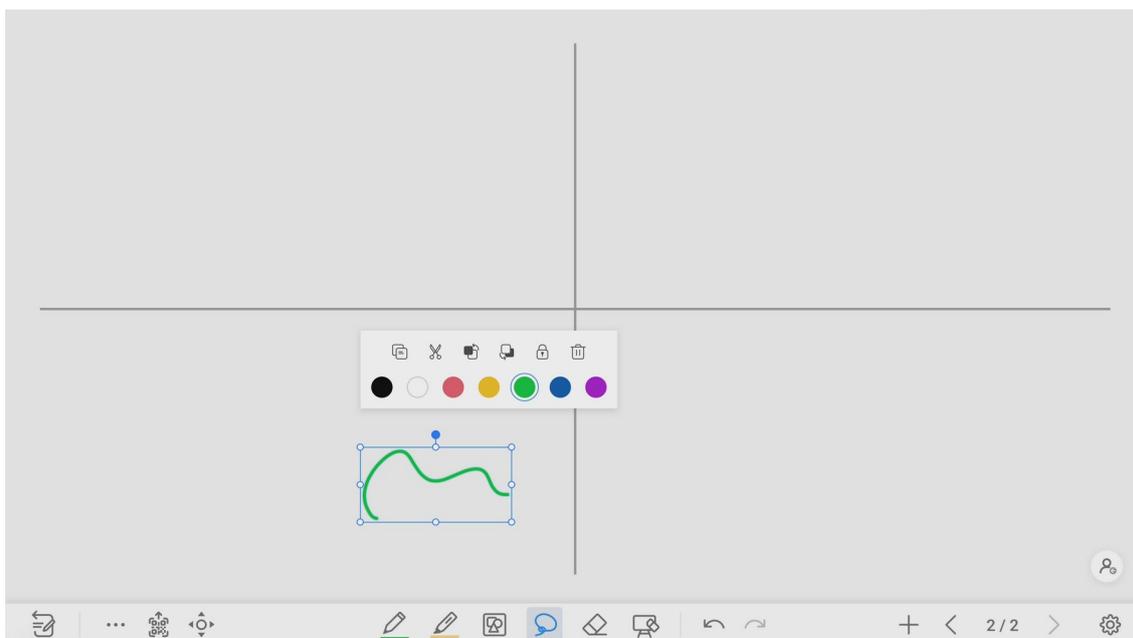
6.2.2. La Pizarra.

Si pulsamos sobre este icono iremos a la aplicación de la pizarra. En la siguiente captura podemos observar la interfaz de dicha aplicación.

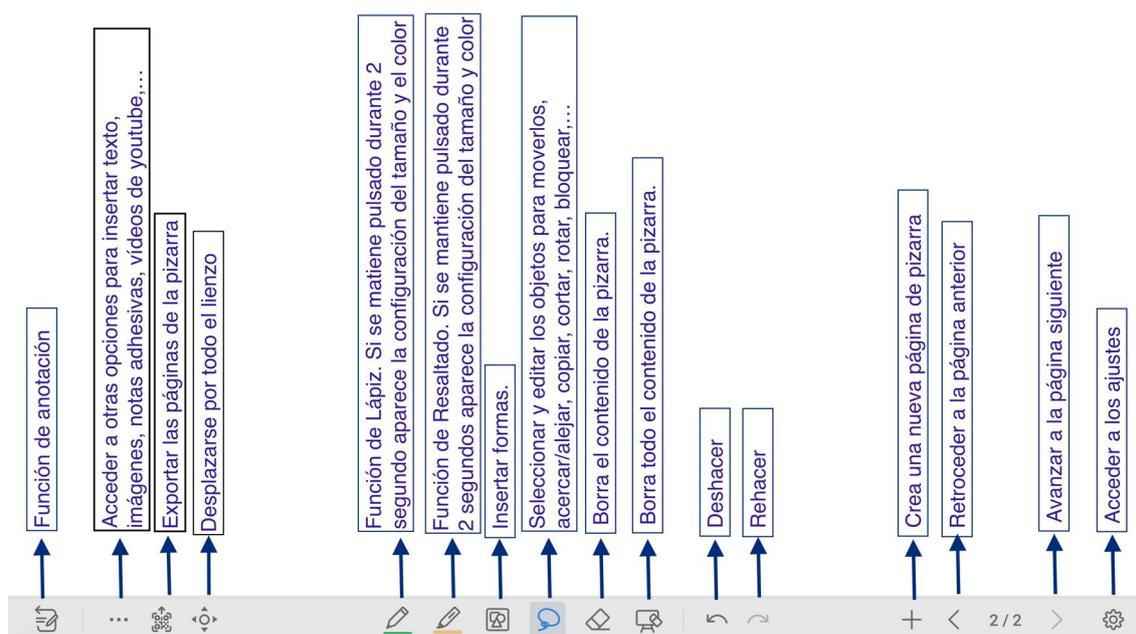


La función de pizarra está diseñada para facilitar la escritura de una manera rápida y fácil. El profesorado y alumnado pueden escribir, dibujar y tomar capturas de pantalla en las páginas de pizarra.

Como se observa en la siguiente captura, hay un espacio en blanco para trabajar y una serie de botones en la parte inferior de la pantalla.



En la siguiente tabla se indica el significado de cada uno de los iconos que se encuentran en la barra gris inferior:



A continuación se comentarán algunas de las funcionalidades.

a) Modo anotación

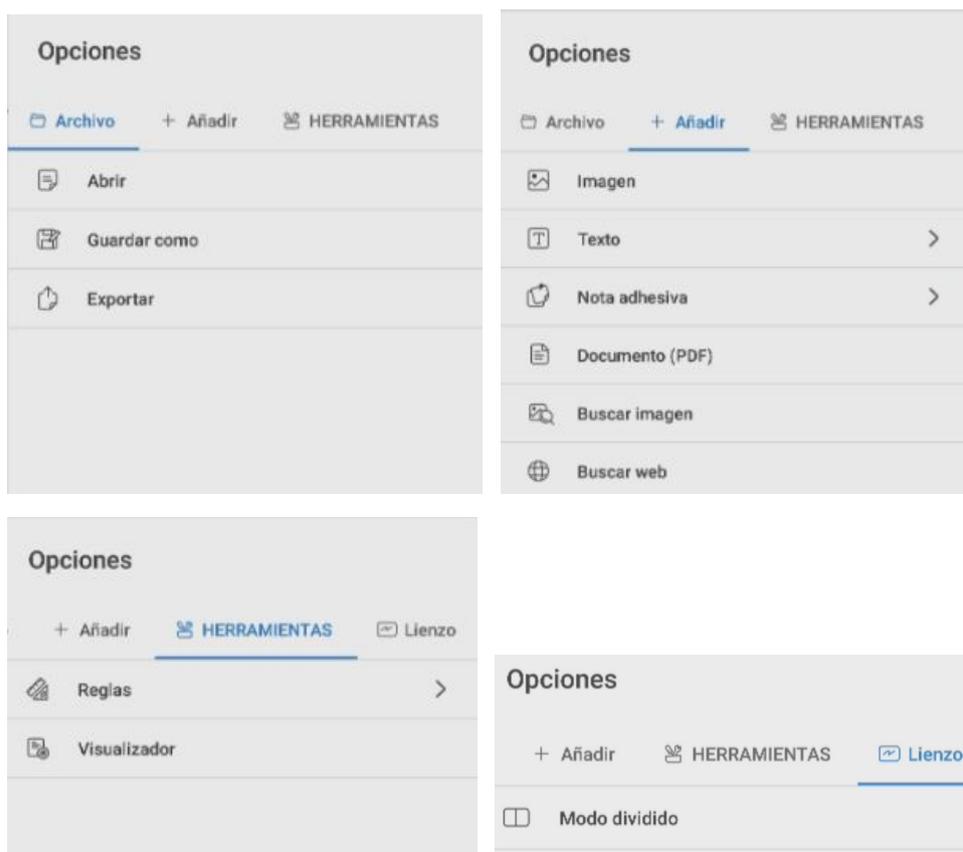
En el modo de anotación, el sistema genera una capa transparente en la parte superior de la pantalla, y las personas usuarias pueden agregar anotaciones a la capa transparente hasta que se sale del modo de anotación.

Se puede ingresar al modo de anotación a través de los siguientes dos métodos:

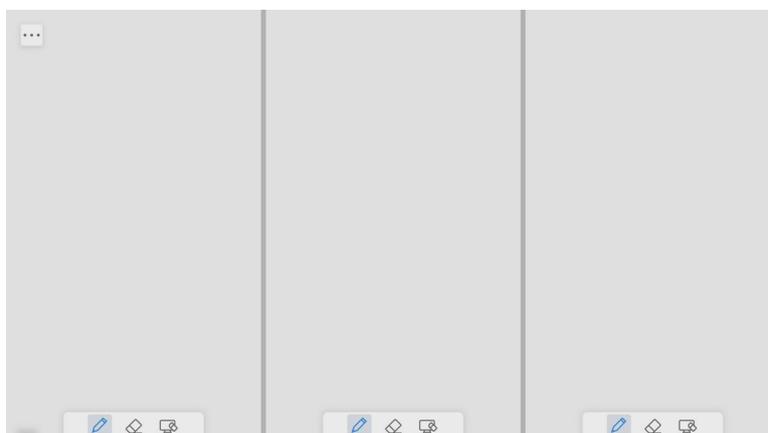
- Toque el icono  en la barra flotante.
- En la interfaz “Pizarra”, toque el icono .

b) Icono de Opciones

A través de este icono se puede acceder a otra interfaz con muchas opciones como: abrir archivos, exportar, insertar imagen, texto, nota adhesiva, imagen de búsqueda o búsqueda web, etc.

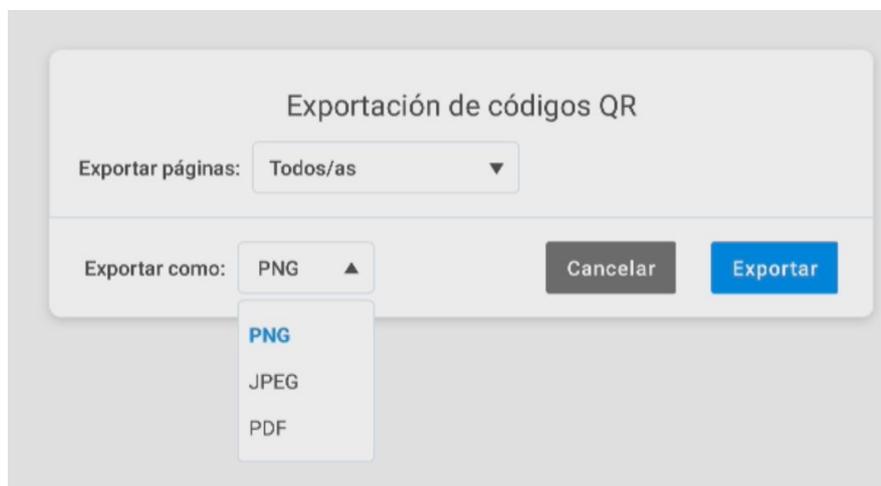


En la opción del lienzo, permite el modo dividido, para distribuir el espacio de la pizarra en dos o tres partes.



c) Icono de exportar.

Esta opción permite exportar mediante códigos QR todas las páginas de la pizarra en formato .png, jpg y pdf



d) Icono del lápiz.

El **lápiz** nos va a permitir dibujar o escribir en la pizarra ya sea con el dedo o cualquiera de los punteros. Si mantenemos pulsado dos segundos, aparecerá una tabla de colores, grosores, transparencias y formas.

e) Icono del borrador.

Se dispone de la función de borrar. Si queremos eliminar algún elemento, seleccionamos este icono y hacemos clic sobre el elemento. Si por el contrario lo que queremos es eliminar todo, tendremos que pulsar sobre el

icono de  .

f) Icono del selector.

Gracias a esta funcionalidad podremos seleccionar todos los elementos que necesitemos para poder mover, copiar, cortar, rotar, bloquear, eliminar o redimensionar.

g) Icono paso atrás y paso adelante

Gracias a ellos se puede retroceder uno o varios pasos si nos hemos equivocado o volver hacia delante si es necesario.



h) Operaciones con páginas

Se puede obtener una vista previa, seleccionar y eliminar las páginas de escritura, también se pueden guardar las páginas en su dispositivo flash USB o archivos locales.

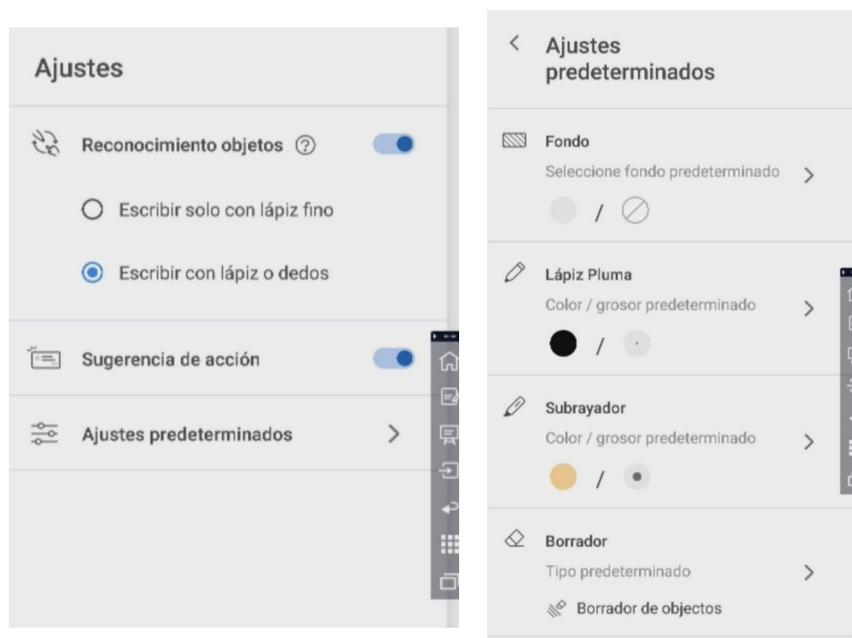
En la página de Navegación, se pueden seleccionar o eliminar páginas de escritura según requisitos, como se muestra en la siguiente figura:

- Clicar  para seleccionar todas las páginas.
- Clicar  para guardar las páginas escritas en un dispositivo flash USB.
- Clicar  para compartir las páginas de escritura en un archivo local o AquaMail.
- Clicar  para copiar la página.
- Clicar  para eliminar las páginas seleccionadas.

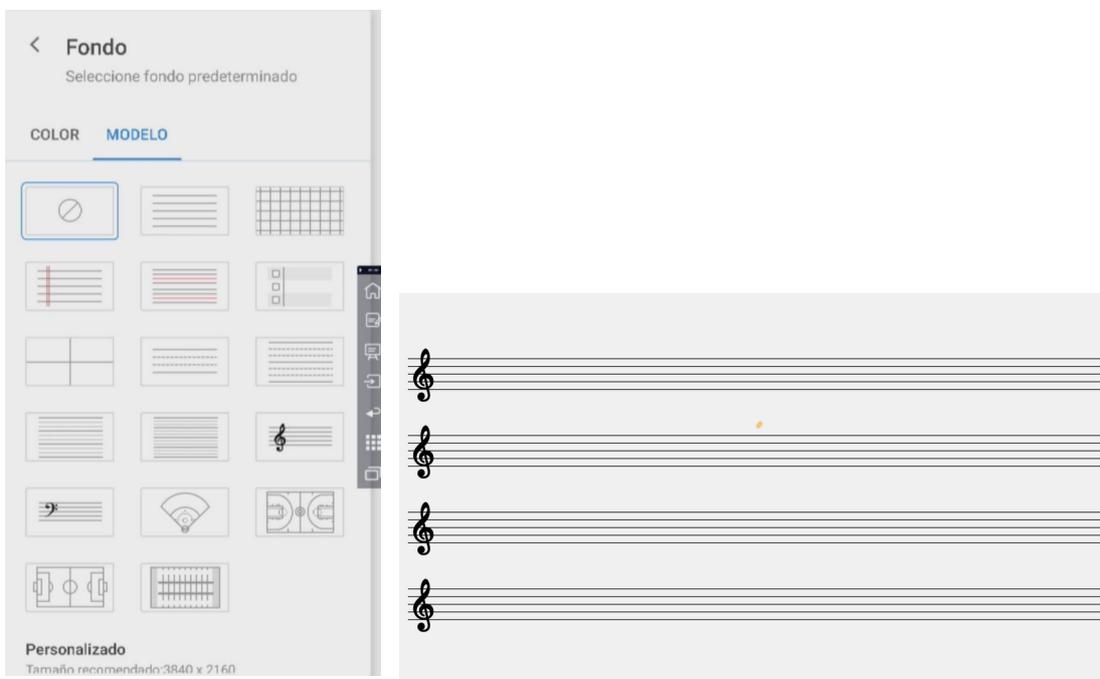
i) Configuración de pizarra

Haciendo click en el icono  para acceder a la barra de configuración, se pueden configurar el reconocimiento de objetos, sugerencia de acción y configuración predeterminada.

En el apartado de “**Reconocimiento de objetos**”, permite seleccionar entre “Escribir solo con lápiz fino” o “Escribir con lápiz o dedos”. Con la primera opción, solo permite la escritura con los punteros. Con la segunda permite la escritura con los punteros y con los dedos.



En los “**Ajustes predeterminados**”, se puede modificar el fondo, color y grosor del lápiz, el subrayador y el borrador. Se destaca en este apartado la posibilidad de modificar la configuración predeterminada del fondo de la pizarra por plantillas prediseñadas con líneas horizontales, cuadrículas de distintos tamaños, plantillas con pentagramas, etc.



6.2.3. OPS.

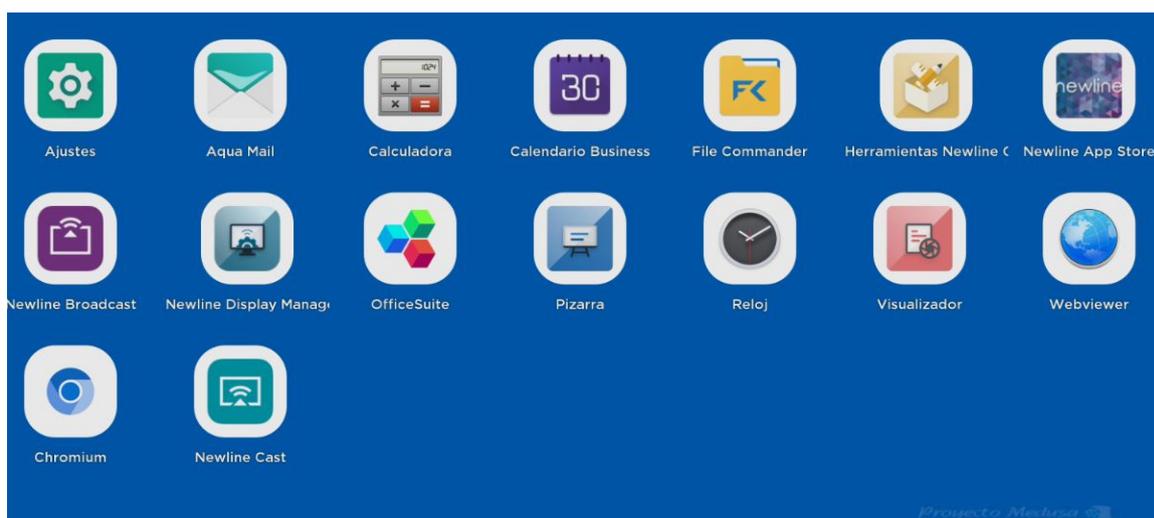


Si pulsamos sobre este icono accedemos al ordenador con sistema operativo Windows (ver apartado “Trabajando con Windows”).

6.2.4. Aplicaciones.

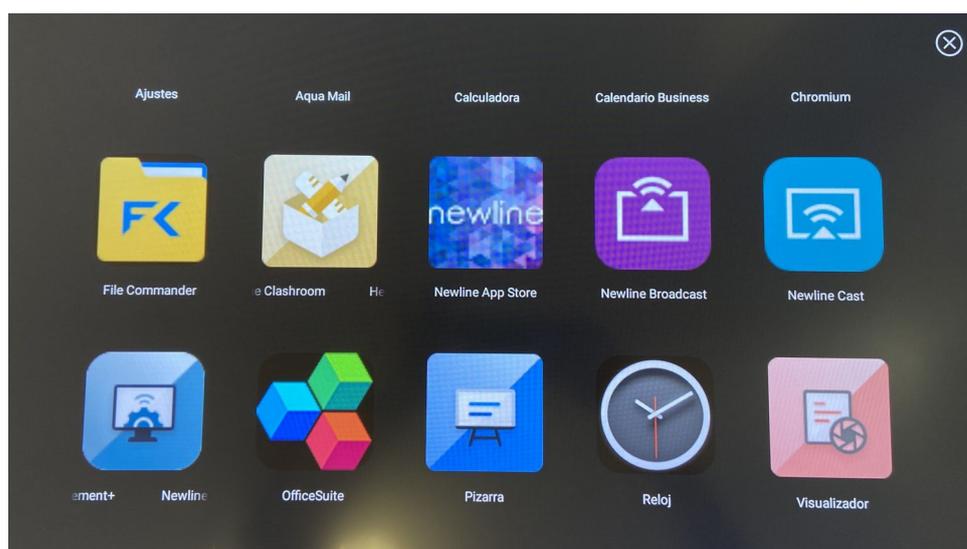
Se puede acceder a las aplicaciones a través de los siguientes dos métodos:

- En la interfaz de la página de inicio, deslizándose hacia la izquierda para cambiar a la segunda página de la pantalla de inicio.



- En la interfaz de la barra de herramientas, tocando el icono .

Si pulsamos sobre el icono de las aplicaciones de la barra de herramientas flotantes, podremos ver todas las aplicaciones que tiene instaladas nuestra pantalla en el sistema operativo Android.

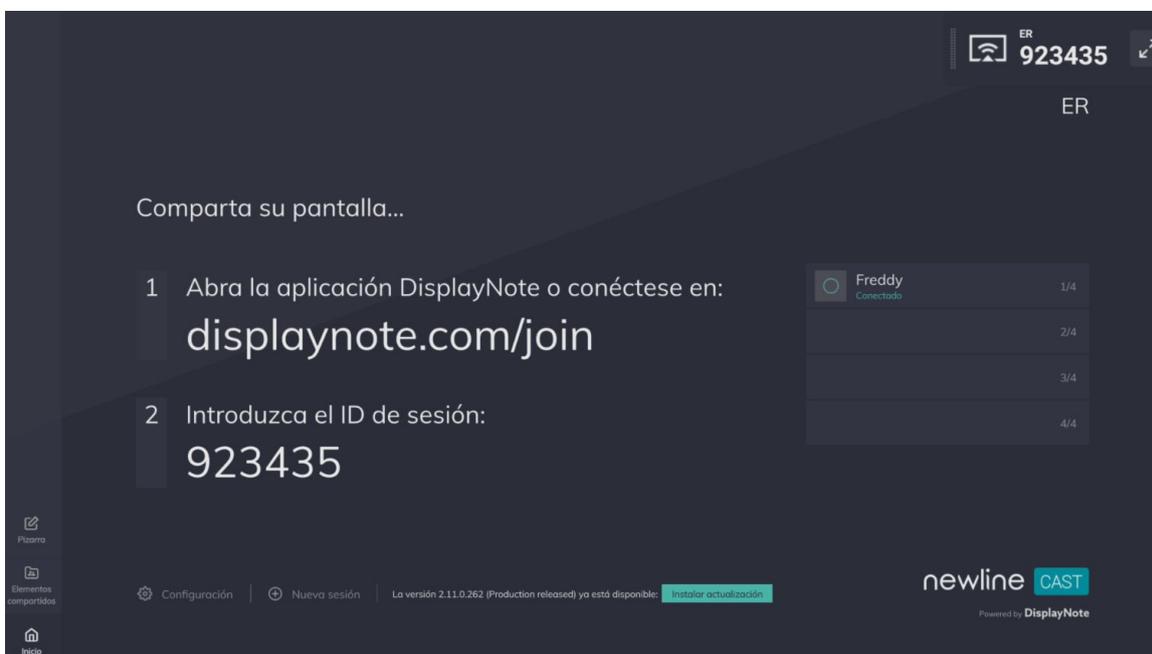


Para instalar aplicaciones puede hacerse uso de **Newline App Store** o solicitarlo al CAU_CE a través de incidencia, ya que todas las pantallas interactivas multitáctiles (PIM) están integradas en un MDM específico que gestiona el personal del CAU_CE. De forma predeterminada se han instalado algunas aplicaciones, si se quiere instalar algunas apps específicas hay que solicitarlo a través de una incidencia al personal del CAU_CE.

De todas las aplicaciones vamos a destacar algunas de ellas:

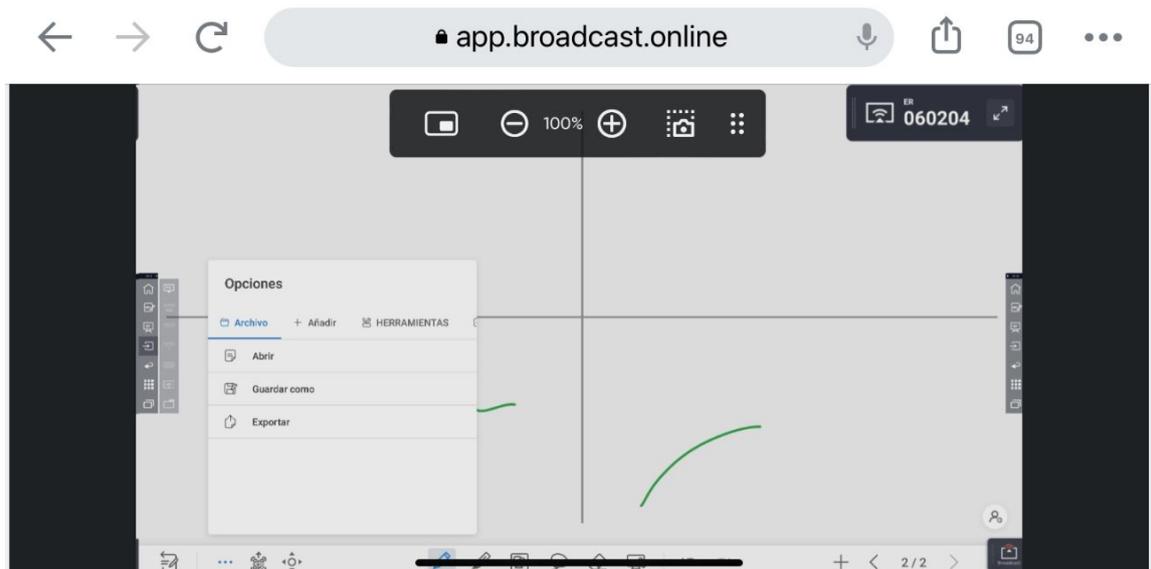
- **Newline Cast** 

Esta aplicación permite que múltiples dispositivos se puedan transmitir de forma inalámbrica a la pantalla a través de varios modos de transmisión, bien con la **app DisplayNote** o a través de la url: **displaynote.com/join**



- **Newline Broadcast** 

Esta aplicación permitirá ver el contenido de la pantalla interactiva multitáctil en otro dispositivo



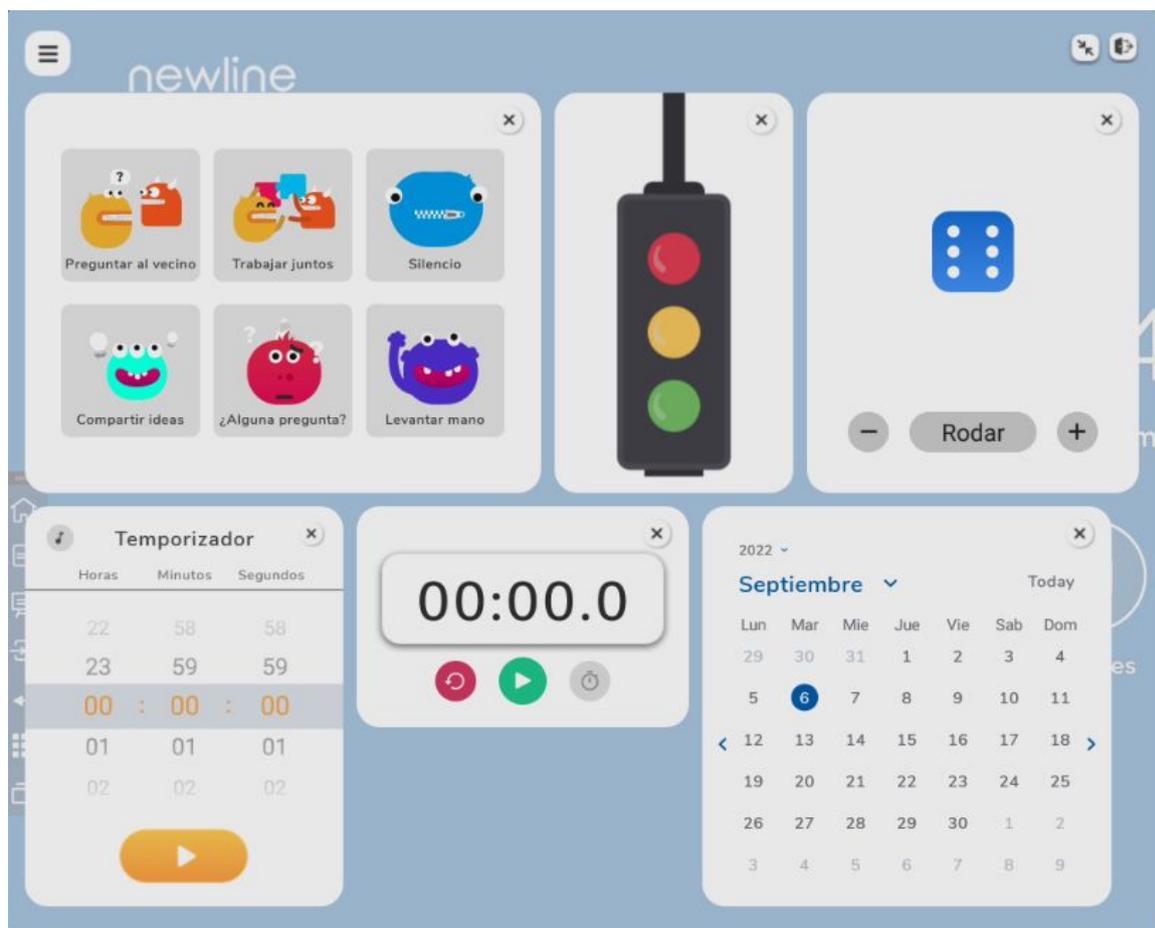
- **Newline Classroom Tools**



Es un conjunto de herramientas útiles para trabajar en la pantalla



De ellas se pueden destacar las tarjetas de instrucciones, el semáforo, los dados, el temporizador, cronómetro y calendario:



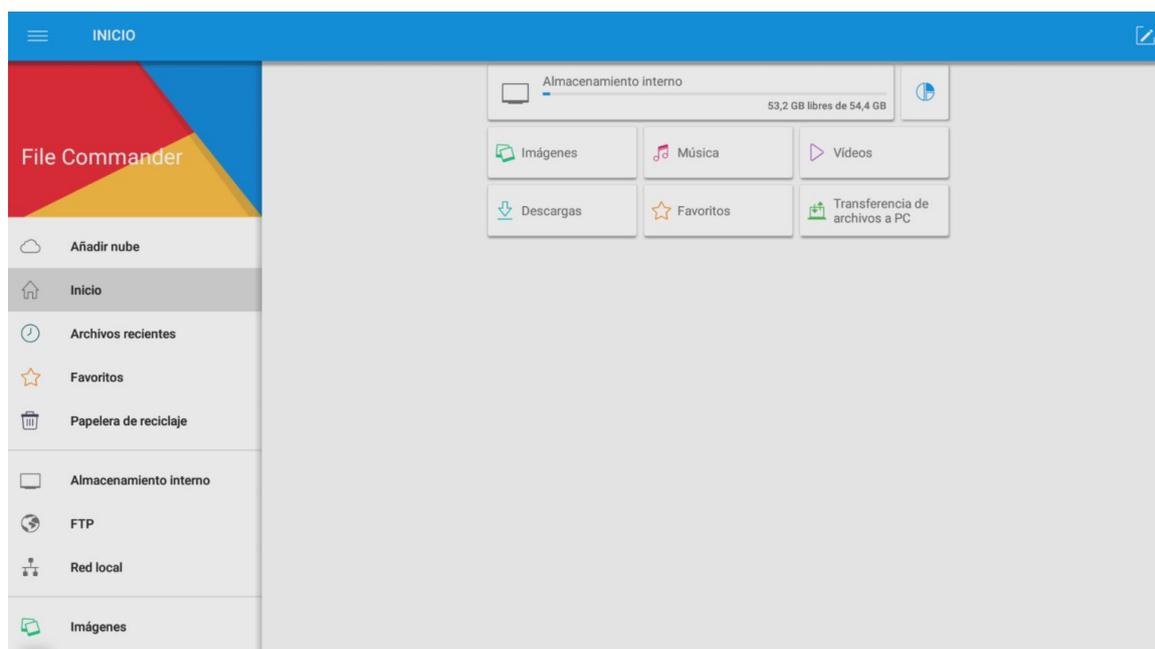
Por otro lado, está el **Zoom** (para acercar o alejar el contenido de la pantalla), **Destacar** (el foco para destacar un contenido concreto de la pantalla) y la **Cortina** (para ocultar el contenido de la pantalla y luego mostrarlo).

- **File Commander**

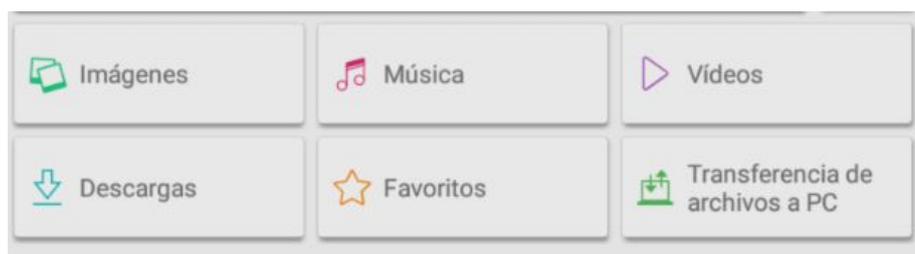


Esta aplicación muestra el contenido de los archivos locales del actual sistema. Si algún dispositivo móvil externo (como dispositivo de almacenamiento USB, disco duro extraíble, etc.) está conectado, el contenido del archivo del dispositivo móvil se mostrará al mismo tiempo.

Al acceder a la aplicación Archivos, se puede ver en el submenú en el lado izquierdo una vista previa del almacenamiento interno, de dispositivos de almacenamiento externo conectados a través del Puertos USB, de archivos almacenados en la nube, de archivos cargados en FTP y de archivos de red local, como se muestra en la siguiente figura.



El funcionamiento de la aplicación es similar al explorador de archivos de Windows, ya que se puede copiar, pegar, borrar y buscar archivos en los distintos almacenamientos. También permite mostrar los archivos por tipos, por ejemplo: documentos, imágenes, música, videos, archivos y descargas.



7. Trabajando con Windows

7.1. Características básicas del ordenador OPS

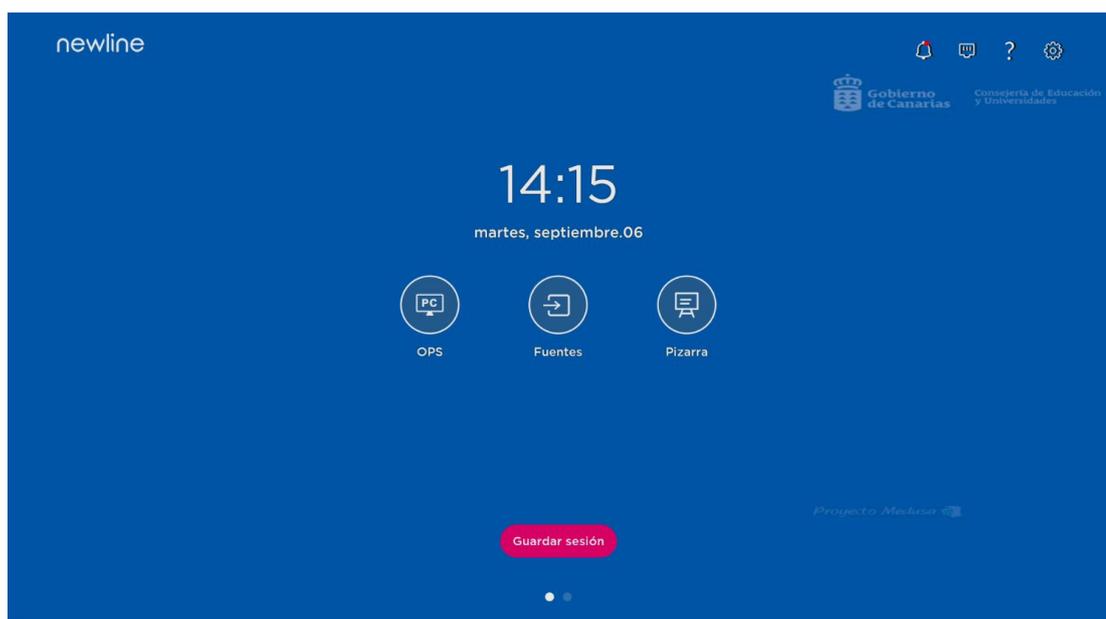
La pantalla trae incorporado un ordenador con Sistema operativo Windows. En la siguiente tabla hemos intentado resumir las características técnicas más generales del mismo:

PC INTEGRADO OPS	
CPU	Intel Core i5 10th Generation Intel® Core Processors
RAM	8 GB DDR4
DISCO DURO	512 GB SSD
LAN	10/100/1000 LAN Card (RJ45)
CONEXIÓN INALÁMBRICA	802.11a/b/g/n 3T3R MIMO Wi-Fi
CONEXIONES	1x HDMI, 1x USB type C, 4x USB 3.0, 1x Auriculares 1x Internet RJ-45, 2x antenas WiFi

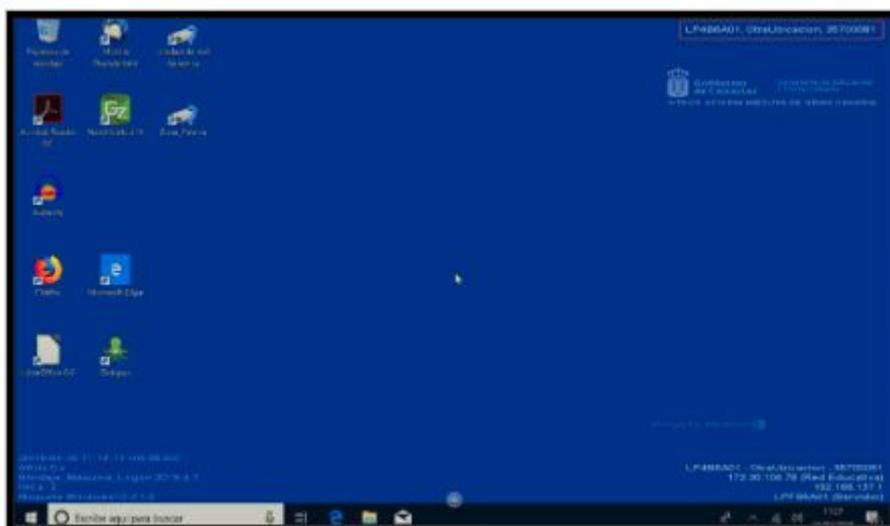
7.2. Acceso al ordenador OPS/Windows

Para poder acceder a él es necesario seguir los siguientes pasos:

1. Si la pantalla está apagada empezamos por encenderla haciendo uso del botón de encendido situado en el margen inferior izquierdo de la misma.
2. Una vez encendido, aparecerá por defecto la página de inicio del sistema Android.



3. Al pulsar sobre el icono  entraremos al ordenador con sistema operativo Windows. Que se verá como en la siguiente captura de pantalla:



El funcionamiento es prácticamente igual que el de cualquier ordenador que tenga instalado este sistema operativo.

La única diferencia son los dos menús desplegables de los que hemos hablado al inicio de este manual.

Por defecto, la sesión está abierta con un usuario estándar. Es recomendable no apagar ni suspender la sesión de Windows.

Con este usuario estándar no es posible instalar aplicaciones. Si queremos instalar alguna aplicación podemos hacer uso de la consola de servicios del CAU_CE o generar una incidencia.

8. Conexión de otros dispositivos a la pantalla.

8.1. Proyección por cable de un ordenador en la pantalla.

A la hora de conectar por cable un ordenador a la pantalla existen dos posibilidades:

a) Por HDMI:

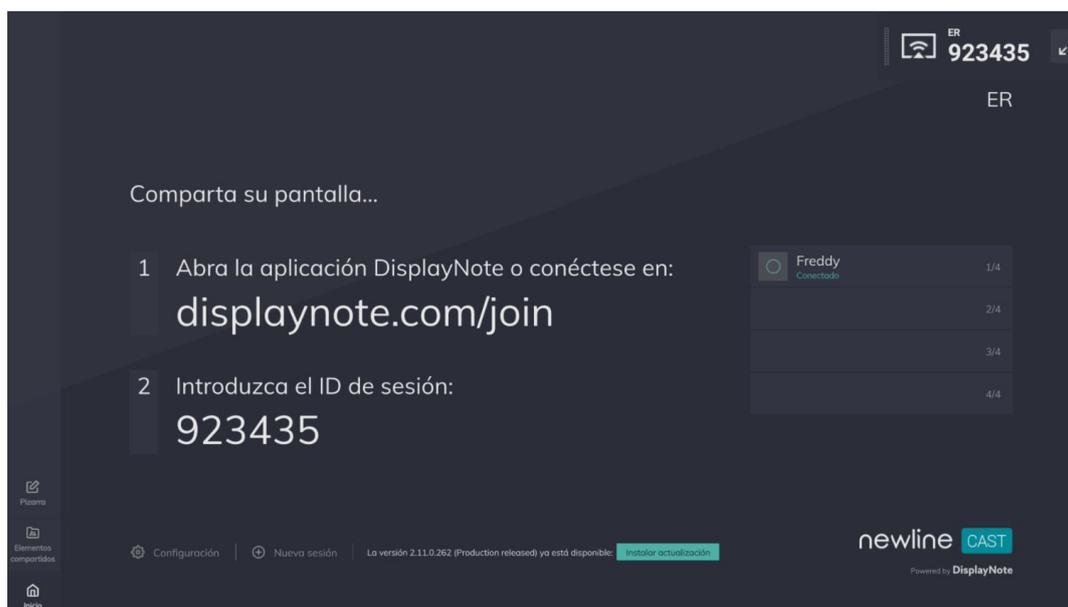
Si queremos proyectar nuestro ordenador en la pantalla, deberemos conectar con un cable HDMI a cualquiera de las conexiones HDMI disponibles. Si además queremos trabajar de forma táctil, deberemos conectar por cable también uno de los puertos USB TOUCH de la pantalla con un puerto USB del ordenador.

b) Por VGA:

Si conectamos el ordenador por cable VGA, será necesario conectar la conexión VGA del ordenador con la VGA de la pantalla. Si necesitamos el audio, se conecta por cable el audio del portátil al puerto pc-audio de la pantalla (parte inferior trasera de la misma). Finalmente, si queremos trabajar de forma táctil, deberemos conectar por cable el TOUCH-USB 2.0 de la pantalla con un puerto USB del ordenador.

8.2. Conexión inalámbrica.

Para poder presentar con múltiples dispositivos, hay que hacer uso de la aplicación **Newline Cast**



Para conectar, simplemente se hace click en el icono de la aplicación Newline cast  y se accede a la página Newline que muestra las siguientes instrucciones:

a) Si se opta por utilizar un navegador, hay que seguir las siguientes instrucciones:

- 1) Abrir el navegador.
- 2) Escribir en la barra de la dirección lo siguiente: displaynote.com/join
- 3) Te dirigirá a la siguiente web: <https://join-montage.displaynote.com/>

DisplayNote

Descargas

¿Necesita ayuda?

Comparta su pantalla

Conéctese a la sesión para compartir su pantalla

ID de sesión

p. ej., 876543

Su nombre

Conectar →

Calidad de retransmisión (1080p)

O conéctese como Profesor

Invite a los asistentes conectados a que compartan su pantalla desde este dispositivo

 Inicie sesión con Google



Descargue DisplayNote para su dispositivo

Con la aplicación DisplayNote, compartir su pantalla está a solo un clic

 Mac v2.11.0 · macOS 10.15+	Descargar ↓	 Windows v2.11.1 · Windows 10+	Descargar ↓
 Windows Guest v2.11.1 · Windows 10+ · No requiere instalación	Descargar ↓	 Windows MSI v2.11.1 · Windows 10+	Descargar ↓

De la que se pueden descargar las aplicaciones para Windows y para MAC
Se añade la ID de sesión, el nombre y se hace click en “Conectar”

Comparta su pantalla

Conéctese a la sesión para compartir su pantalla

ID de sesión

p. ej., 876543

Su nombre

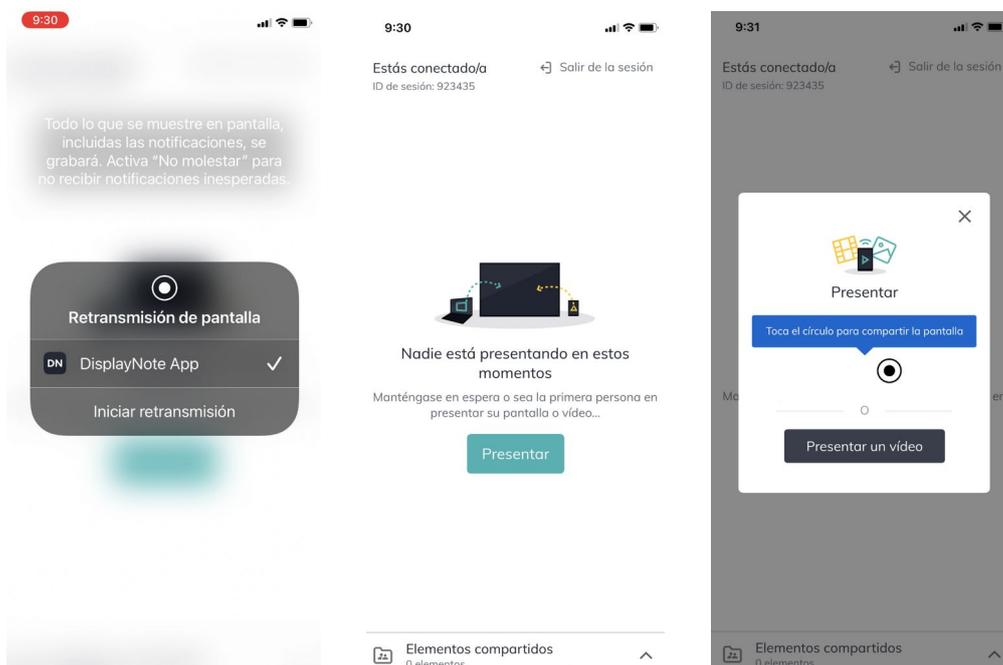
Conectar →

Calidad de retransmisión (1080p)

b) Si se opta por utilizar la App DisplayNote



Hay que seguir los pasos que indica la aplicación para poder presentar con el dispositivo de cada cual.



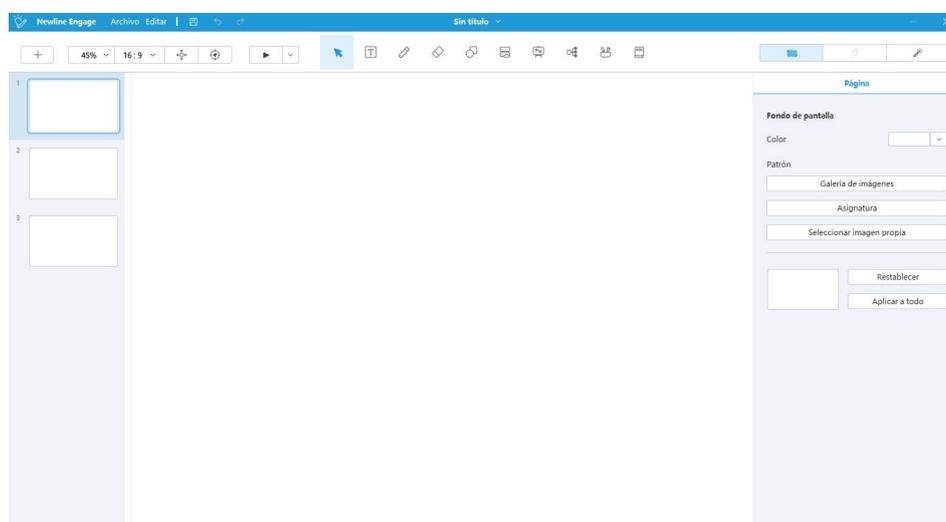
Nota: No es necesario que la pantalla y los dispositivos a conectar estén en la misma red.

Podrás encontrar más información sobre el modelo de la pantalla Newline Atlas en <https://newline-interactive.com/es/atlas/>

9. Newline Engage.

La pantalla interactiva multitáctil viene con un software propio para PC que permitirá al profesorado crear lecciones para utilizar en la pantalla. Este software se incorpora al ecosistema interactivo Newline para importar de forma nativa materiales de IWB, SMART Notebook y Promethean Flipchart. Permite importar cualquier contenido, imágenes, vídeo, PDF, PPT, texto, formas, etc. Dispone de plantillas, recursos, herramientas y actividades para crear actividades interactivas de forma fácil.

Al iniciar la aplicación por primera vez, pregunta el modo de uso predeterminado, bien el modo “lectura” o el modo “preparación”. Se debe elegir “preparación”. Siempre se puede cambiar posteriormente accediendo a las preferencias de la aplicación.

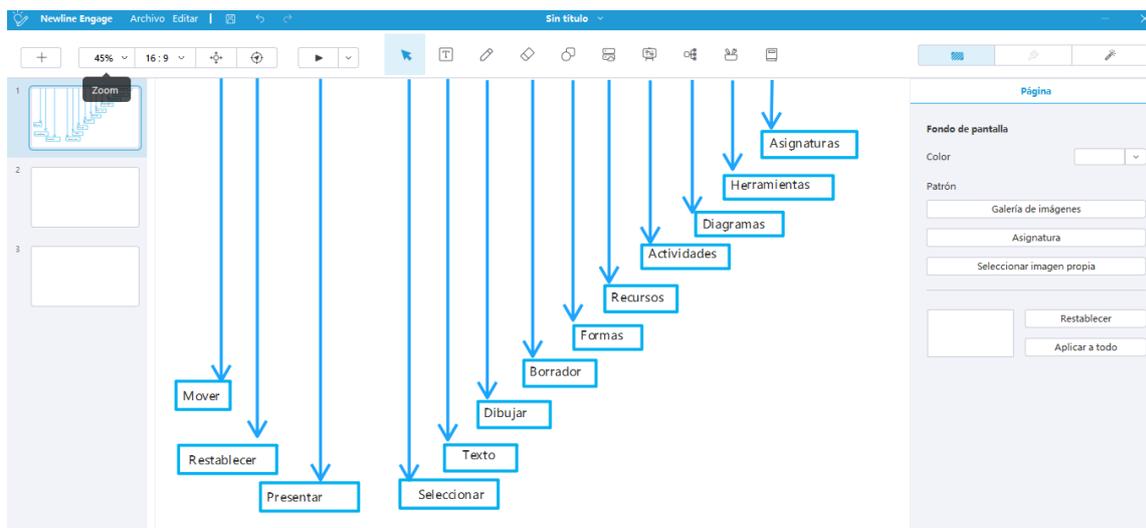


Su aspecto y algunas funcionalidades son similares a otros software ya conocidos como el Smart Notebook.

Newline Engage requiere una clave de licencia de 20 dígitos para operar por más tiempo que el período de prueba de 30 días disponible en la instalación. La licencia es perpetua y una vez añadida, el software se actualizará automáticamente si fuese necesario. Cada clave de licencia se puede usar hasta 10 veces.



Veamos rápidamente algunas de las funcionalidades más destacables que nos ofrece este software.



Recurso.

Desde la opción de recurso de librería se podrán añadir principalmente archivos de vídeo e imágenes directamente a la pizarra.

Actividad.

Permite añadir actividades interactivas con diferentes plantillas de fondo, de relacionar, de clasificar, de rellenar huecos, de competiciones, de voltear tarjetas, componer frases, de verdadero y falso y de comparación ($>= <$).

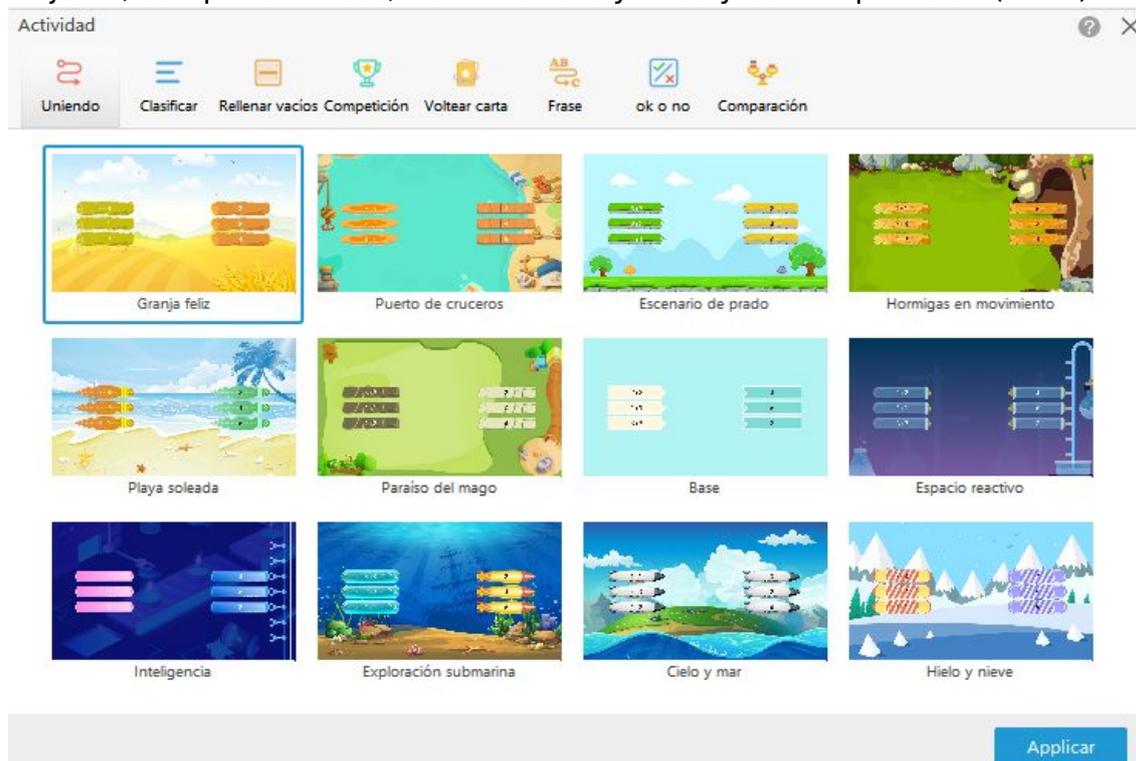
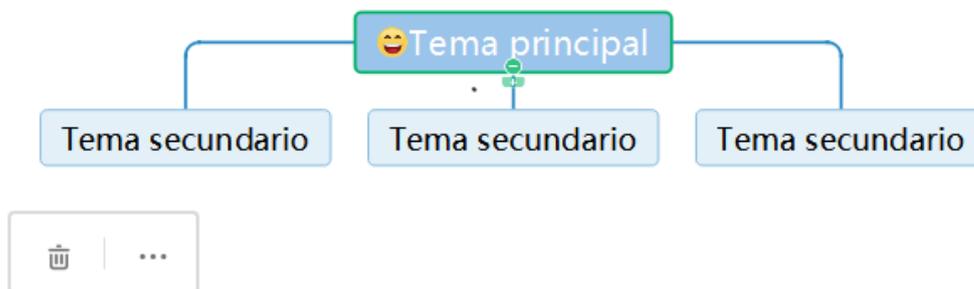


Diagrama.

Es posible añadir diagramas personalizables directamente a la pizarra.



Herramientas.

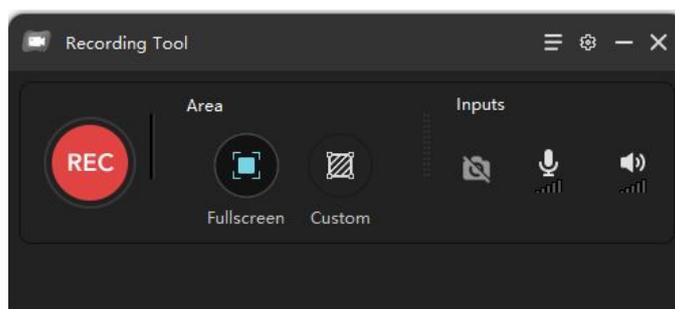
Esta opción permite hacer uso de distintas herramientas útiles como:



- Herramienta común.

- "Guardar como" para marcar, recortar y resaltar las capturas de pantalla que pueden añadirse directamente en una página de la pizarra.

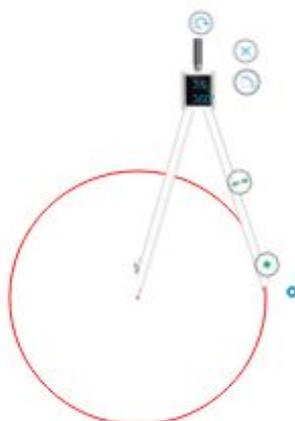
- "Grabar" toda la pantalla o el escritorio.



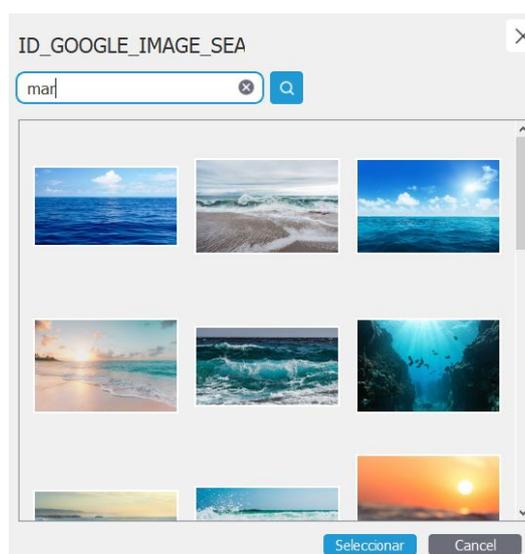
- “Cortinas” para ocultar las página de la pizarra y descubrir posteriormente.

- **Herramienta del sector.**

Se ofrecen las clásicas herramientas de dibujo como la regla, la escuadra, el cartabón, transportador de ángulos y compás.

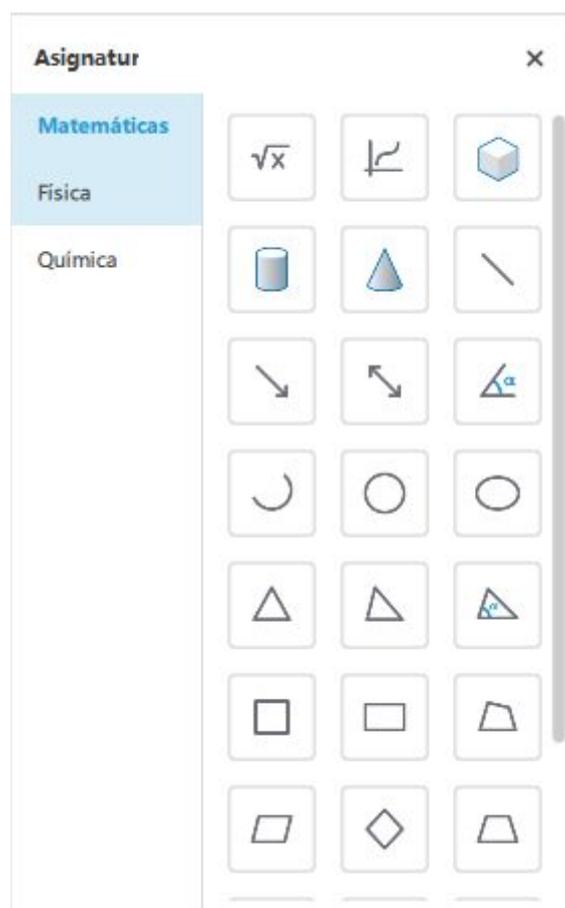


- Otras herramientas como el buscador de imágenes de Google, buscador en la web y vídeos de Youtube para añadir directamente a las páginas de la pizarra.



Asignaturas.

Permite añadir elementos relacionados con las materias de matemáticas, física y química.



Existen algunos elementos de la aplicación Geogebra que se integran directamente en la página de la pizarra.



FONDO EUROPEO DE DESARROLLO REGIONAL



Gobierno de Canarias
Consejería de Educación
y Universidades



UNIÓN EUROPEA

Ucticee