



# GUÍA

## Uso de la pantalla interactiva

*V1.3 – febrero 2024*



GENERALITAT  
VALENCIANA

**IVAP**

Institut Valencià  
d'Administració Pública



# Índice

<b>1. Objeto .....</b>	<b>2</b>
<b>2. Descripción del equipo .....</b>	<b>2</b>
2.1. Batería .....	2
2.2. Componentes.....	2
2.3. Pantalla interactiva .....	3
2.3.1. Encendido .....	3
2.3.2. Volumen .....	3
2.3.3. Apagar .....	4
<b>3. Modo de uso simplificado.....</b>	<b>4</b>
3.1. Modo proyección .....	4
3.2. Modo pizarra .....	9
3.3. Cambiar entre proyección y pizarra .....	10
<b>4. Anexo I.....</b>	<b>12</b>
4.1. Notas sobre Bytello .....	12

## 1. Objeto

Ofrecer unos pasos sencillos para usar la pantalla interactiva satisfactoriamente.

## 2. Descripción del equipo

### 2.1. Batería

Solo el mando a distancia de la pantalla necesita baterías. Estas son de tipo AAA de 1.5v y son recargables, disponen de su propio cargador. Es conveniente que estén cargadas previamente a su uso en una sesión, aunque la duración de una carga supera los 6 meses.

El cargador y las baterías las custodia el servicio de estudios del IVAP.

### 2.2. Componentes

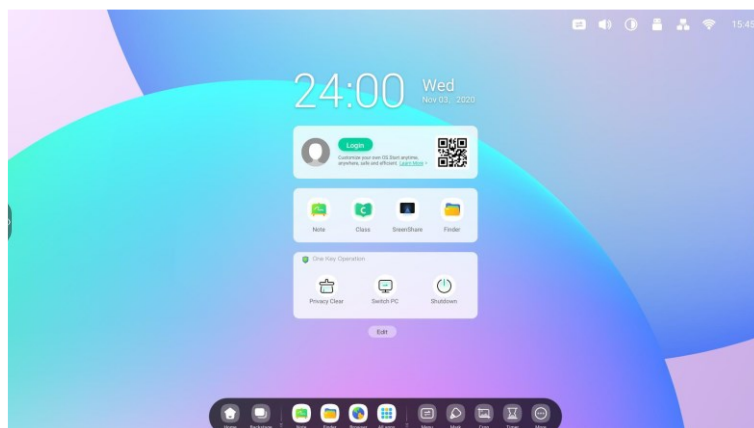


Figura 1: Pantalla interactiva



Figura 2: Mando a distancia



Figura 3: Lápiz electrónico

## 2.3. Pantalla interactiva

La pantalla interactiva, o simplemente pantalla, tiene el aspecto que vemos en la Figura 1.

La pantalla es táctil en su totalidad, pueden usarse el lápiz electrónico (ver Figura 3) y las manos; siendo las manos y los dedos el método preferible de uso. De hecho, la pantalla resiste la dureza de las uñas, por tanto, no deben ser motivo de preocupación.

### 2.3.1. Encendido



*Figura 4: Botón de encendido y apagado – Rojo apagado*

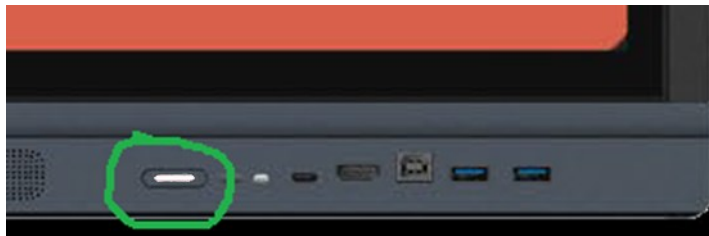
Para encender usaremos el botón que tiene la pantalla en su esquina inferior derecha (ver Figura 4) y que estará iluminado en color rojo. También se puede encender la pantalla pulsando el botón rojo que tiene el mando a distancia en su esquina superior izquierda (ver Figura 2).

Si el botón de la pantalla no está iluminado, la pantalla no funciona bien y hay que avisar al personal del IVAP

### 2.3.2. Volumen

La pantalla dispone de altavoces estéreo y de un botón para adecuar su volumen. No obstante, la manera más conveniente de ajustarlo a las necesidades de la actividad formativa es utilizar el mando (ver Figura 2)

### 2.3.3. Apagar



*Figura 5: Botón de encendido y apagado – Blanco encendido*

Para apagar usaremos el botón que tiene la pantalla en su esquina inferior derecha (ver Figura 5) y que estará iluminado con color blanco. Hay que mantener pulsado el botón hasta que aparezca una pequeña ventana con una cuenta atrás. La pantalla se apagará al finalizar la cuenta atrás o pulsando sobre “Aceptar”.

Alternativamente, se puede apagar la pantalla manteniendo pulsado el botón rojo que tiene el mando a distancia en su esquina superior izquierda (ver Figura 2). También aparece la ventana con la cuenta atrás.

## 3. Modo de uso simplificado

La pantalla dispone de distintas formas de utilización, pero para usarla de manera inmediata, esta guía va a explicar cómo usarla de un modo que nos resulte familiar, es decir, como si fuera un proyector y una pizarra tradicional.

### 3.1. Modo proyección

Una vez encendemos la pantalla veremos que aparece la imagen del escudo de la Generalitat y una animación posterior, tarda unos segundos en arrancar; generalmente menos de un minuto. Al final se debe llegar a la pantalla de inicio. Debemos pulsar en el icono de la casa tras lo cual aparecerá una pantalla como la siguiente:



Figura 6: Aspecto de la pantalla interactiva

Una vez encendida vamos a conectar el PC del profesor a la pantalla. Lo primero es entrar en el PC y para ello seguiremos la **Guía de uso del PTN de Aula**. Una vez tengamos acceso al escritorio ejecutaremos el programa “Bytello Share”. Podemos encontrar el programa como un acceso directo en el escritorio (ver Figura 7).

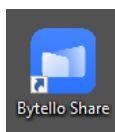


Figura 7: Icono del acceso directo a “Bytello Share”

Si no encontramos el acceso directo en el escritorio, pulsaremos la tecla “Windows” (son dos teclas situadas a izquierda y derecha del teclado representado una ventana) y escribiremos la palabra Bytello. Veremos que el icono de la aplicación nos aparecerá a la izquierda (ver Figura 8) y pulsando la tecla “Intro” o clicando sobre él arrancará el programa.

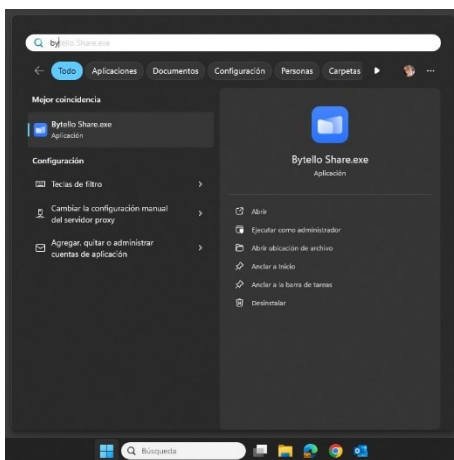


Figura 8: Buscando “Bytello” en el menú de inicio

Al cabo de unos segundos (pueden ser unos 20s), aparecerá la pantalla siguiente:

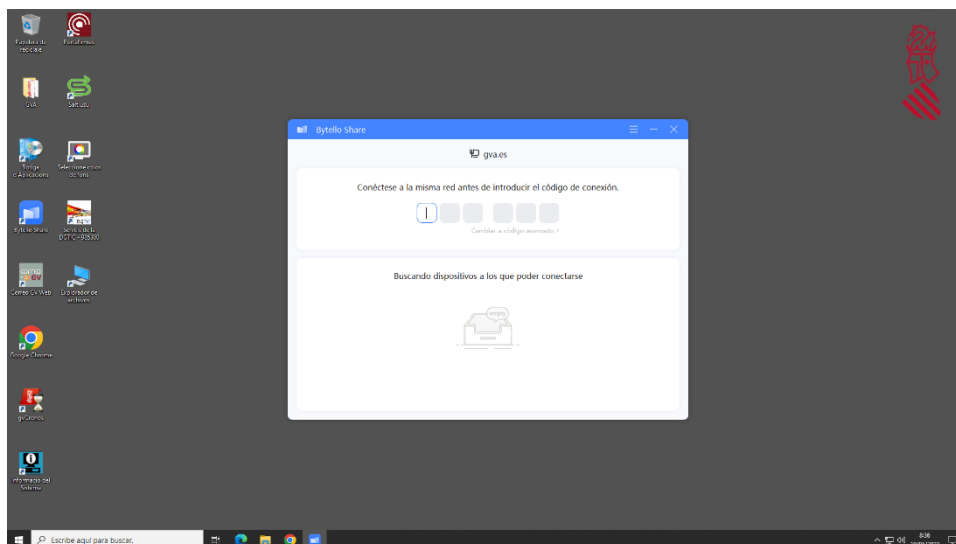


Figura 9: Pantalla de conexión de Bytello

(NOTA: Para otras pantallas que pueden aparecer, ver el [Anexo 1 Notas sobre Bytello](#))

Como puede observarse, nos solicita que introduzcamos un código de conexión. Dicho código lo encontraréis en la parte superior de la pantalla, no en el monitor del equipo del profesor, y tiene este aspecto:



Figura 10: Código de conexión

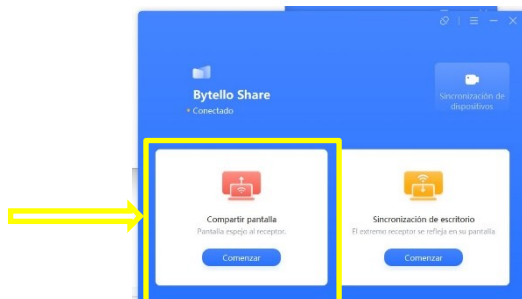
(NOTA: Para otros tipos de código de conexión, ver el [Anexo 1 Notas sobre Bytello](#))

El código que muestra la pantalla ahora no varía a lo largo del día, así que lo podéis anotar; si por alguna razón "Bytello" os vuelve a solicitar un código de conexión, simplemente debéis teclear el mismo código:



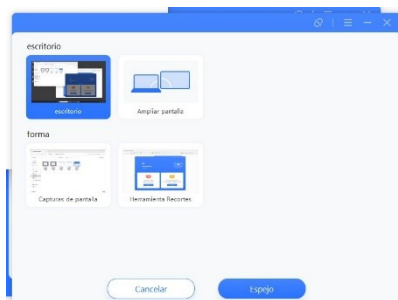
Figura 11: Introduciendo el código de conexión

Una vez introduzcáis el código se os mostrará la pantalla inicial de Bytello:



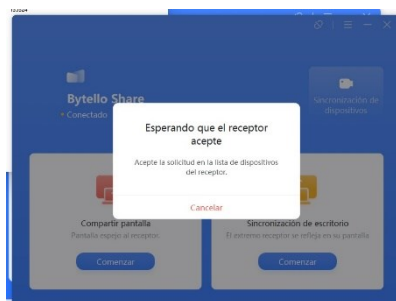
*Figura 12: Pantalla inicial de Bytello.*

Para proyectar el contenido de vuestro escritorio en la pantalla, debéis pulsar la opción de la izquierda con lo que os aparecerá una pantalla parecida a esta:



*Figura 13: Selección del contenido a proyectar*

Ahora debéis seleccionar 'Escritorio' – normalmente ya estará seleccionado – y después clicáis sobre el botón 'Espejo' (ver Figura 13). Por razones de seguridad, se os pedirá que permitáis conectar el dispositivo a la pantalla, para ello aparecerá un mensaje en el PC del profesor indicando que en el receptor (pantalla interactiva) hay un mensaje con el nombre del equipo del profesor que deberéis aceptar. Hay que pulsar en 'Aceptar' en la pantalla interactiva, (ver Figura 15) y no en el mensaje del PC. El mensaje que aparece en el PC es este:



*Figura 14: Esperando a aceptar la conexión a la pantalla interactiva.*  
**(NOTA: Para otros tipos de mensaje, ver el [Anexo 1 Notas sobre Bytello](#))**



Y este es el mensaje que aparece en la pantalla:



Figura 15: Mensaje en la pantalla interactiva.

Una vez seguidos esos pasos veréis el contenido del escritorio del PC del profesor en la pantalla. A partir de ahí, simplemente seguís trabajando como con cualquier otro proyector.

Para desplazarse por una presentación u otros documentos, en la pantalla interactiva se podrán usar los dedos o el lápiz de igual manera que si se emplease el ratón conectado a dicho PC. La pantalla interactiva dispone de un icono que muestra un teclado, pero es más sencillo utilizar el teclado conectado al PC.

Una vez conectados el PC y la pantalla interactiva, veremos que en el escritorio del PC del profesor tenemos una pequeña barra de Bytello en la parte superior:

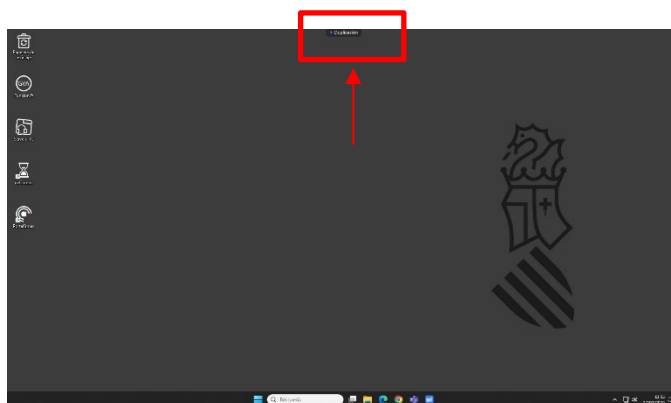


Figura 16: Barra de Bytello

Si acercamos el ratón aparecerá la botonera siguiente:

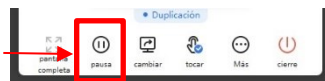


Figura 17: Botonera

La utilidad más importante de la misma es la indicada por el símbolo de 'Poner en pausa'. Esta opción nos permite dejar una imagen en negro sobre la pantalla mientras hacemos otras cosas en el escritorio que no deseamos mostrar en la pantalla. Para continuar compartiendo el escritorio simplemente volvemos a clicar sobre 'Poner en pausa'.

## 3.2. Modo pizarra

La pantalla es inteligente y dispone de aplicaciones para distintos usos. La que nos interesa aquí es la aplicación 'Pizarra'. Para llegar a ella disponemos de una barra de tareas muy parecida a la que tiene Windows o Mac, dicha barra la podemos ver aquí:

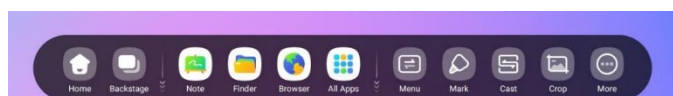


Figura 18: Botonera de la pantalla

Esa barra la podemos visualizar en el lado izquierdo, en el derecho y abajo. Simplemente debemos tocar con un dedo, o con el lápiz, sobre los símbolos '<' o '>' o '~' que se ven en la pantalla.

Si deseamos ocultar la barra para que no estorbe a nuestra presentación, debemos tocar en:

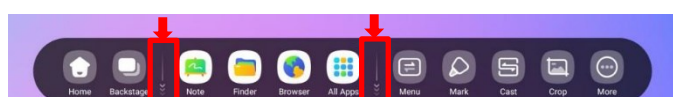


Figura 19: Botonera de la pantalla - Ocultadores

Con la barra visible, hemos de pulsar sobre el icono siguiente para iniciar la pizarra por primera vez:

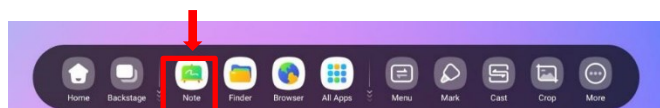


Figura 20: Botonera de la pantalla - Pizarra

Una vez abierta, todas las opciones posibles se muestran en las barras de herramientas que se sitúan abajo.

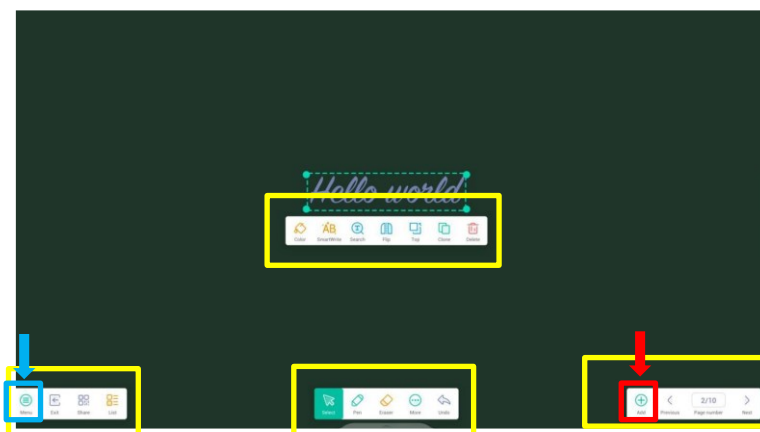


Figura 21: Pizarra

La pizarra admite que se comience a dibujar en ella de inmediato. El botón '+' (Figura 21: recuadro rojo) nos permite añadir hojas y las flechas a su lado permiten movernos entre las hojas de la pizarra, si hay más de una.

También podemos guardar o exportar la pizarra, opciones a las que se accede mediante el botón menú que vemos en la barra de la izquierda (Figura 16: recuadro azul).

### 3.3. Cambiar entre proyección y pizarra

Si hemos decidido trabajar con la proyección y la pizarra a la vez, observaremos que solo estará visible en pantalla una de las dos presentaciones, pero podemos volver a una u otra de un modo muy sencillo y sin cerrar las pantallas. Para ello disponemos del icono siguiente en la barra de tareas (Figura 22: recuadro rojo):

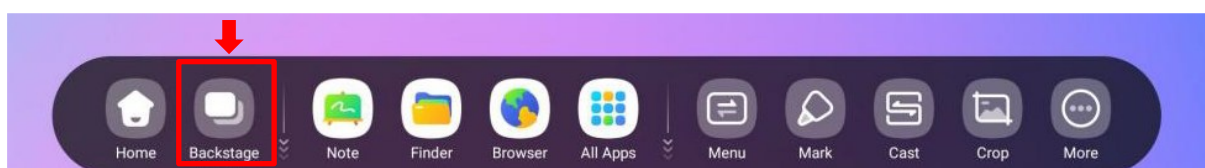


Figura 22: Botonera de la pantalla – Backstage

Una vez lo pulsemos, y tras unos segundos, nos mostrará las ventanas que hayamos abierto: pizarra, proyección, etc. Simplemente tocamos la ventana que queramos ver y esta pasará a ocupar toda la pantalla. Si nos equivocamos, no pasa nada, simplemente volvemos a pulsar sobre *Backstage* (Figura 23: recuadro amarillo 1) y elegimos la ventana correcta (Figura 23: ventanas 1, 2 y 3 de ejemplo dentro de recuadro amarillo 2). Este método permite cambiar



muy rápidamente entre todas las partes de nuestra presentación y siempre en el lugar donde la habíamos dejado. No hay riesgo de perder nada.

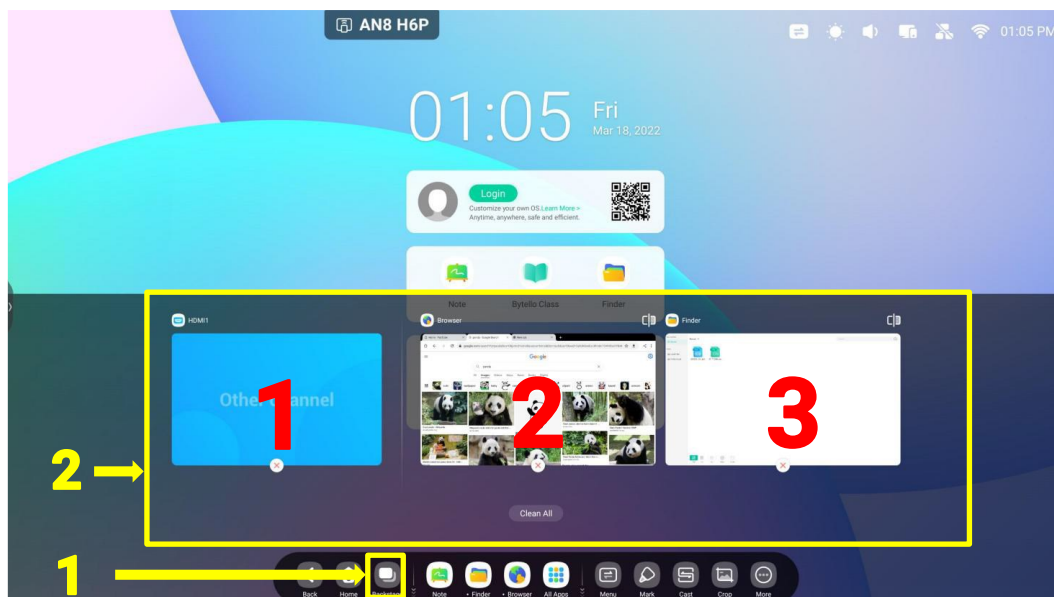
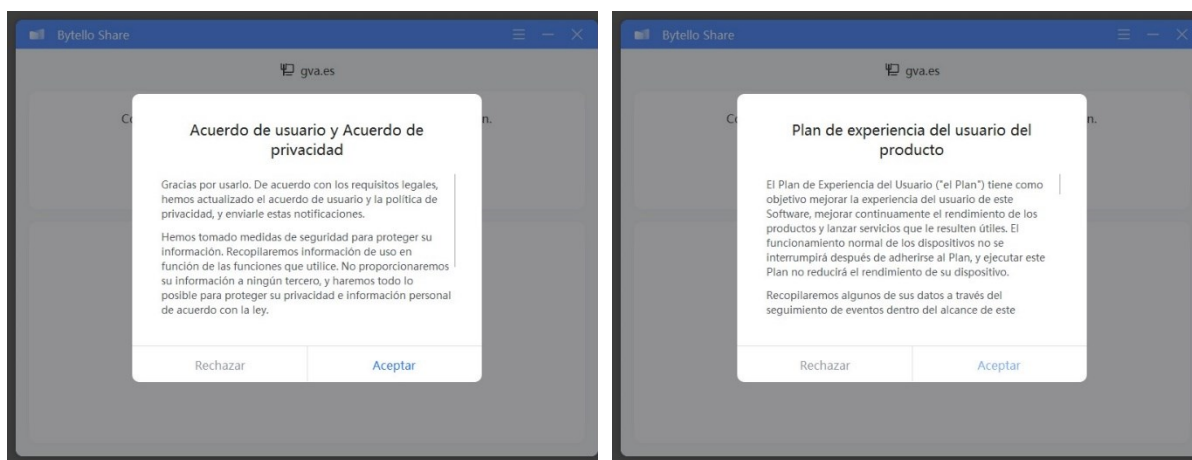


Figura 23

## 4. Anexo I

### 4.1. Notas sobre Bytello

Como se indica en [Modo proyección](#), cuando arrancamos Bytello debe aparecer la pantalla que se muestra en la explicación. No obstante, es posible que Bytello se ejecute por primera vez, en cuyo caso aparecerán las pantallas siguientes:



Se ha de pulsar sobre aceptar en ambos mensajes y ya se podrá entrar en Bytello normalmente y como se describe [Modo proyección](#).

En [Modo proyección](#) se describe el código de conexión. Hay que tener en cuenta que el código mostrado en la pantalla siempre ha de mostrar una combinación aleatoria de 6 letras mayúsculas y números. Si en lugar de letras y números aparecen solo 6 números o 6 guiones entonces hay un problema con la pantalla. En esa situación hay que avisar al personal del IVAP para que ayude a resolver el problema.

Finalmente, cuando en [Modo proyección](#) se describe la conexión a la pantalla puede que antes de conectar a la misma aparezca el mensaje siguiente:



Si se muestra, simplemente hay que aceptar el mensaje clicando sobre “Ahorrar”. El nombre que se muestra es el del equipo en el que estamos trabajando.



GENERALITAT  
VALENCIANA

**IVAP**

Institut Valencià  
d'Administració Pública



GENERALITAT  
VALENCIANA

**IVAP**

Institut Valencià  
d'Administració Pública