

P0000000867



# **Sistema audiovisual para pantallas**

## **MultiCLASS**

**Versión: 1.0**

**Código: AOSP0000000867**

## ÍNDICE

|           |                                                                                  |           |
|-----------|----------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| <b>1</b>  | <b>INTRODUCCIÓN .....</b>                                                        | <b>3</b>  |
| 1.1       | Prólogo .....                                                                    | 3         |
| 1.2       | Audiencia .....                                                                  | 3         |
| 1.3       | Convenciones y simbolos.....                                                     | 3         |
| 1.4       | Documentos de Referencia.....                                                    | 3         |
| <b>2</b>  | <b>INFRAESTRUCTURA EXISTENTE.....</b>                                            | <b>4</b>  |
| <b>3</b>  | <b>PUESTA EN MARCHA DEL SISTEMA AUDIOVISUAL. ....</b>                            | <b>5</b>  |
| <b>4</b>  | <b>MENÚ LATERAL DE LA TV.....</b>                                                | <b>6</b>  |
| <b>5</b>  | <b>CONEXIÓN POR CABLE DE EQUIPOS EXTERNOS .....</b>                              | <b>7</b>  |
| <b>6</b>  | <b>CONEXIÓN DE UN PC POR CABLE:.....</b>                                         | <b>8</b>  |
| 6.1       | Por HDMI: .....                                                                  | 8         |
| 6.2       | Por SVGA: .....                                                                  | 8         |
| 6.3       | Conexión de un equipo por AV:.....                                               | 9         |
| 6.1       | Conexión de un equipo por HDMI: .....                                            | 9         |
| <b>7</b>  | <b>CONEXIÓN DE UN SMARTPHONE O TABLET POR CABLE HDMI: .....</b>                  | <b>10</b> |
| <b>8</b>  | <b>CONEXIÓN POR WIFI DE EQUIPOS EXTERNOS.....</b>                                | <b>11</b> |
| 8.1       | Dispositivos IOS:.....                                                           | 11        |
| 8.2       | Dispositivos Android: .....                                                      | 12        |
| 8.3       | Dispositivos Windows: .....                                                      | 14        |
| <b>9</b>  | <b>MODO PIZARRA .....</b>                                                        | <b>15</b> |
| 9.1       | Pizarra nativa Android (Whiteboard).....                                         | 16        |
| 9.1.1     | Pizarra blanca completa (nativa Android) .....                                   | 16        |
| 9.1.2     | Barra de herramientas de pizarra, sobre pantalla de cualquier fuente origen..... | 18        |
| 9.1.3     | Escribir o dibujar encima una captura o imagen .....                             | 19        |
| 9.2       | Pizarra MultiCLASS Book (Windows).....                                           | 20        |
| 9.3       | Drawboard PDF (Windows) .....                                                    | 20        |
| <b>10</b> | <b>CONECTAR UN DISPOSITIVO USB.....</b>                                          | <b>21</b> |
| 10.1      | Conectar pendrive USB 2.0 o USB 3.0 .....                                        | 21        |

## **1 INTRODUCCIÓN**

---

### **1.1 PRÓLOGO**

Este manual pretende facilitar la utilización del Sistema Audiovisual MultiClass existente en determinadas las Salas de reuniones de Asepeyo Vía Augusta.

### **1.2 AUDIENCIA**

Este manual está dirigido a cualquier potencial usuario del Sistema Audiovisual MultiClass de Asepeyo.

### **1.3 CONVENCIONES Y SIMBOLOS**

TV o pantalla de la TV: se refiere a la pantalla táctil de 65" o 85" fijada en la pared.

Mirroring: se refiere a la funcionalidad de ver en la pantalla de la TV el contenido de la pantalla de un dispositivo externo.

TV Mirror: se refiere a la funcionalidad de ver en la pantalla de un dispositivo externo, la pantalla de la TV. Es la funcionalidad contraria al Mirroring

### **1.4 DOCUMENTOS DE REFERENCIA**

- Manual de usuario de la pantalla MultiCLASS

## 2 INFRAESTRUCTURA EXISTENTE

Una TV táctil de 75" 4K UHD (3.840 x 2.160 pixels), 10 toques, con Android V5.0.1 integrado.

Un ordenador personal integrado (OPS) con procesador Intel Core I7, tarjeta gráfica Intel HD4600 (soporta H.265), 8 GB de RAM, 1 TB HDD, conectado a LAN y a WIFI WLAN\_6199, con Windows 10.

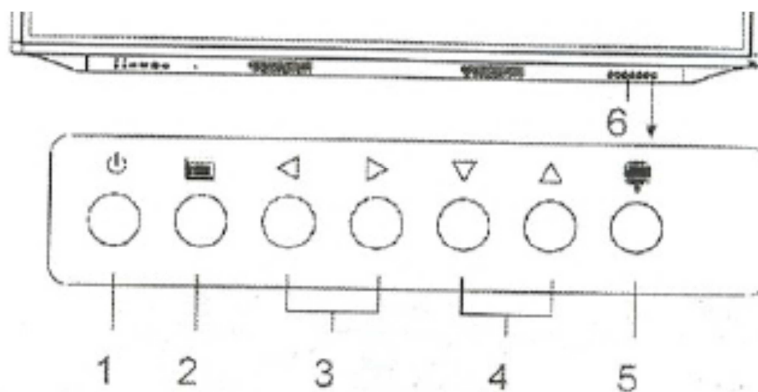
2 punteros, uno en armario y otro enganchado mediante imán en el lateral de la TV.

Cajas de conexiones al TV, desde la pared a la derecha de la TV.

### Notas previas importantes:

Los diferentes sistemas están configurados con los parámetros más adecuados y NO DEBE CAMBIARSE NINGUN PARAMETRO DE LA CONFIGURACION ESTANDAR.

Para gobernar la TV, no es necesario utilizar el mando de la misma. Basta con la botonera existente en el marco inferior derecho de la TV, y el menú lateral (ver más adelante apartado explicativo "Menú lateral de la TV"):



1.  : Botón encendido / standby;
2.  : Presione este botón para ver el menú Ajustes;
3.  /  : Botón VOL + / VOL -; del menú OSD, presione estos dos botones para ajustar el valor analógico de un elemento seleccionado; sus funciones son idénticas a t / u del mando a distancia
4.  /  : Botón CH+ / CH -; del menú OSD, presione estos dos botones para seleccionar los elementos de ajuste arriba y abajo; sus funciones son idénticas a  /  en el mando a distancia;
5.  : Activar / desactivar la función de gesto (que muestra el menú de acceso directo mediante un gesto de desplazamiento en el lado izquierdo o derecho);
6. Indicador y receptor remoto;

### **3 PUESTA EN MARCHA DEL SISTEMA AUDIOVISUAL.**

---

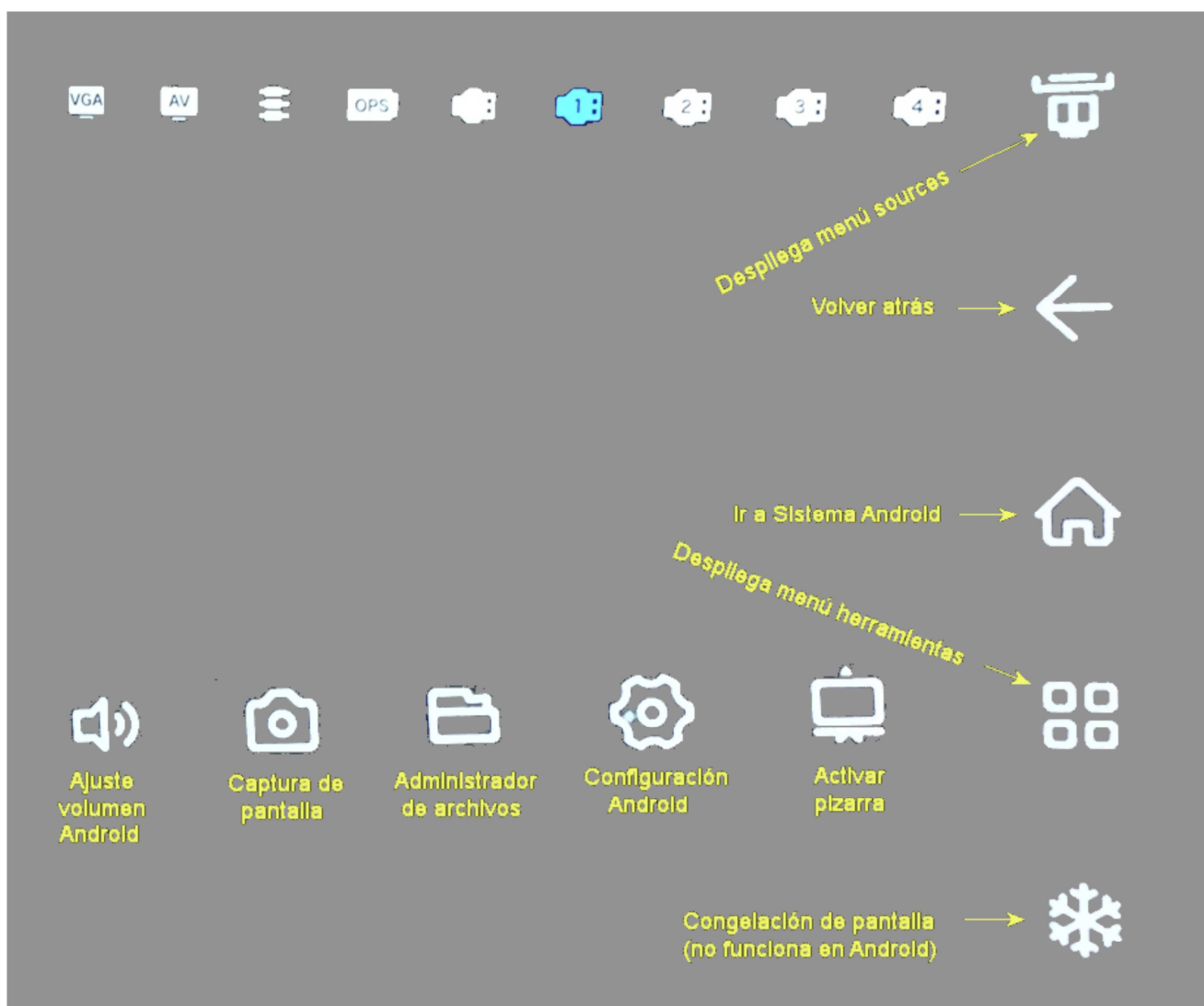
Desde la botonera en el marco inferior derecho de la TV, pulsar la tecla de encendido  (el piloto que estaba en rojo, pasará a estar en verde).

Al encenderse la TV, primero carga el sistema Android y posteriormente el Windows 10. En pantalla aparece la última fuente origen seleccionada en el momento de apagar la TV. Si no aparece en pantalla la fuente deseada, por ejemplo la pantalla del PC Windows integrado (OPS), abrir el menú lateral y seleccionarla. Caso de que no haya fuente seleccionada, aparece NO SIGNAL en pantalla.

El volumen se controla desde la propia fuente origen y/o desde Android. Por ejemplo, desde fuente OPS, pulsando el altavoz en la barra inferior de Windows, y accionando sobre la barra de volumen de Windows que aparece.

#### 4 MENÚ LATERAL DE LA TV

La TV puede controlarse, además de desde el mando remoto, cosa que no se aconseja, mediante el menú lateral que aparece arrastrando el dedo desde cualquiera de los dos marcos laterales, a mitad de la pantalla, hacia el centro de la TV, apareciendo el siguiente menú:



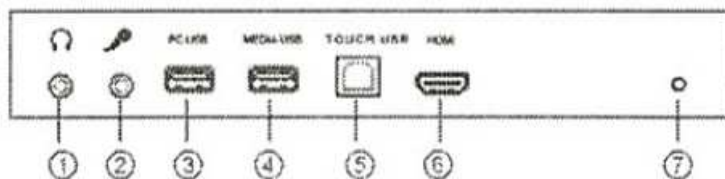
En Windows, conviene hacer aparecer el Menú desde el lateral derecho de la TV, ya que de lo contrario se minimizan las pantallas Windows activas a la vez que aparece el Menú.

## 5 CONEXIÓN POR CABLE DE EQUIPOS EXTERNOS

Todos los equipos se conectan a la TV.

La única excepción es la conexión por bluetooth directamente a la barra de sonido, exclusivamente para reproducir sonido, pero, hay que tener en cuenta que esta conexión dejaría sin audio a la TV.

En la pared, a la derecha mirando la TV, está el cuadro de conexiones que permite la conexión por cable de diferentes equipos externos:



Adicionalmente, hay una serie de conectores delanteros, en la parte inferior izquierda de la TV:

1. Salida de audio/auriculares Android (le afecta el volumen de sonido de Android)
2. Entrada de audio/micrófono Android. Si se conecta, solo se oye esta entrada.
3. USB PC Windows 10 (OPS)
4. USB Android
5. Touch USB asociado al HDMI colindante
6. HDMI (fuente origen HDMI)
7. Sensor de luz ambiente

## **6 CONEXIÓN DE UN PC POR CABLE:**

---

### **6.1 POR HDMI:**

Conectar la salida HDMI del PC a la conexión HDMI 4 y un cable USB a la conexión TOUCH 4.

Seleccionar con el menú lateral de la TV: Source  HDMI4 .

La pantalla de la TV se comporta como la pantalla del PC y permite utilizar las funciones táctiles.

El portátil sigue funcionando como tal de forma que puede interactuarse con el portátil o con la pantalla de la TV indistintamente.

Si solo quiere utilizarse la TV como un proyector, no hace falta conectar el cable USB.

### **6.2 POR SVGA:**

Conectar la salida SVGA del PC a la conexión SVGA, la salida de audio (auriculares) del PC a la conexión AUDIO y un cable USB a la conexión TOUCH 4.

Si fuera necesario, seleccionar en el PC salida a monitor externo o proyector.

Seleccionar en el menú lateral de la TV: Source  VGA .

La pantalla de la TV se comporta como la pantalla del PC y permite utilizar las funciones táctiles como si fuera el ratón.

El portátil sigue funcionando como tal de forma que puede interactuarse con el portátil o con la pantalla de la TV indistintamente.

Si solo quiere utilizarse la TV como un proyector, no hace falta conectar el cable USB.



### 6.3 CONEXIÓN DE UN EQUIPO POR AV:

Conectar la salida RCA de video (conector amarillo) a la conexión A/V y las dos salidas RCA de audio (conectores blanco y rojo) a las correspondientes conexiones A/V en el lateral a la izquierda de la TV.

Seleccionar en el menú lateral de la TV: Source  A/V .

La pantalla de la TV se comporta como un proyector.

### 6.1 CONEXIÓN DE UN EQUIPO POR HDMI:

Previsto para la conexión de dispositivos externos, como sistemas de multiproyección/colaboración, un sintonizador, etc.

Conectar la salida HDMI del equipo al conector HDMI que se desee (n).

Seleccionar en el menú lateral de la TV: Source  HDMI n .

La pantalla de la TV es una simple receptora y se comporta como un proyector.

Nota: el HDMI frontal se selecciona como Source HDMI sin ningún número.

## **7 CONEXIÓN DE UN SMARTPHONE O TABLET POR CABLE HDMI:**

---

Conectar al dispositivo el adaptador que corresponda (lightning, 30 pines o microUSB), para disponer de una salida HDMI.

Conectar la salida HDMI del adaptador a la conexión HDMI 4 (MHL).

Seleccionar en el menú lateral de la TV: Source  HDMI4 

La pantalla de la TV se comporta como un proyector.

Para que este tipo de conexión funcione, el dispositivo ha de soportar MHL. Esto ocurre siempre en IOS pero en Android depende de cada dispositivo.

## 8 CONEXIÓN POR WIFI DE EQUIPOS EXTERNOS

---

Asegurarse que el dispositivo que se desea conectar, está conectado a la red Wifi WLAN\_6199.

### 8.1 DISPOSITIVOS IOS:

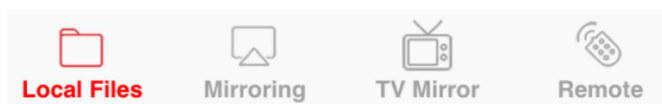
La TV dispone de un sistema AirPlay preinstalado por lo que la conexión estándar de estos equipos es sencilla.

En el dispositivo, ir al menú que aparece arrastrando desde la parte inferior y seleccionar AirPlay o Duplicación de pantalla y en la lista de redes que aparece, seleccionar EShare-7777.

En la TV se verá la pantalla del dispositivo, como si de un proyector se tratara.

Para finalizar la duplicación, volver al menú que aparece arrastrando desde la parte inferior, seleccionar AirPlay o Duplicación de pantalla y finalizar la duplicación.

Si se instala la App EShare, siguiendo el procedimiento que se indica en los dispositivos Android (apartado siguiente), tendremos las siguientes funcionalidades adicionales:



**Local Files**, permite navegar por los archivos del dispositivo y cuando se ejecuta uno de ellos, por ejemplo, una foto o un vídeo, éste se ejecuta en el dispositivo pero se ve en la pantalla de la TV.

**Mirroring**, proyecta en la TV la pantalla del dispositivo.

En los Ipad esta función es directa, mientras que en los Iphone redirige a la función de Airplay estándar del propio dispositivo.

De esta función se sale, en los Iphone volviendo a entrar en la App EShare y en los Ipad por el menú inferior que aparece arrastrando desde la parte inferior, botón AirPlay, desactivar deslizando duplicación y ejecutar de nuevo EShare.

**Remote**, convierte el dispositivo en el mando remoto de la TV.

**TV Mirror**, es lo inverso del Mirroring, transforma la pantalla del dispositivo en la pantalla de la TV y puede gobernarse ésta desde la pantalla del dispositivo, mediante la barra de herramientas que aparece:

|                                                                                   |                                                                      |
|-----------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------|
|  | Esconder la barra de herramientas                                    |
|  | Ir a la pantalla principal de Android                                |
|  | Retroceder pantalla                                                  |
|  | Abrir explorador de archivos locales                                 |
|  | Modo de interacción táctil ordinaria con la pantalla                 |
|  | Modo de dibujo sobre la pantalla                                     |
|  | Borrar todo lo dibujado                                              |
|  | Activar cámara del dispositivo (puede usarse como cámara de objetos) |

De cada una de las funciones, se sale, bien clicando en el aspa roja que aparece en el caso de los Iphone, bien seleccionando otra función de la barra inferior que aparece fija en los Ipad.

En los Ipad aparece otra función más  , que equivale al botón “All apps” de la pantalla Android.

Para finalizar la conexión, dar doble clic en el botón frontal del dispositivo y proceder a eliminar la aplicación EShare de la memoria.

## **8.2 DISPOSITIVOS ANDROID:**

La primera vez debe instalarse en el dispositivo la aplicación EShare.

Para ello, Ir al sistema Android de la TV a través del botón Inicio  del menú lateral y arrancar la aplicación EShareServer pulsando en su icono que aparece en la pantalla.

Ir a la URL mostrada en la TV (o escanear QR) e instalar en el dispositivo la APP EShare que corresponda a nuestro sistema operativo.

Una vez instalada EShare, cada vez que queramos conectar nuestro dispositivo a la TV, ejecutamos EShare, seleccionamos EShare-7777 y, cuando solicite el código de acceso, introducimos el código mostrado por EShareServer en la TV.

Para veces sucesivas, en función de las últimas conexiones que se hayan realizado, puede que no pida el código de acceso. Si lo pide, hay que ir a la pantalla Android, ejecutar EShareServer y veremos el código que debemos introducir.

Cuando la aplicación está activa, aparece su icono en la barra superior del dispositivo.

En la App EShare, que siempre arranca en modo TVMirror, aparece la siguiente barra de herramientas:

|                                                                                     |                                                                                         |
|-------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------|
|    | Esconder la barra de herramientas                                                       |
|    | Ir a la pantalla principal de Android                                                   |
|   | Retroceder pantalla                                                                     |
|  | Abrir explorador de archivos locales                                                    |
|  | Modo de interacción táctil ordinaria con la pantalla                                    |
|  | Modo de dibujo sobre la pantalla                                                        |
|  | Borrar todo lo dibujado                                                                 |
|  | Activar cámara del dispositivo (puede usarse como cámara de objetos)                    |
|  | Pasar a Modo Mirroring. En la pantalla de la TV se proyecta la pantalla del dispositivo |

En el modo Mirroring, aparece un lápiz en la pantalla del dispositivo, que permite dibujar sobre la misma.

Para salir del modo Mirroring, abrir la barra superior del dispositivo, arrastrando donde aparece el icono de la aplicación, y clicando en EShare pasamos de nuevo a TVMirror.

Si se abre el explorador de archivos locales, permite navegar por los archivos del dispositivo y cuando se activa uno de ellos, por ejemplo, una foto, un vídeo, etc, se ejecuta en el dispositivo pero se ve en la pantalla de la TV.

Para finalizar la conexión, abrir la barra superior del dispositivo, arrastrando donde aparece el icono de EShare, y finalizar la conexión.

### **8.3 DISPOSITIVOS WINDOWS:**

La primera vez, debe instalarse en el dispositivo la aplicación EShare, siguiendo el procedimiento que se indica en los dispositivos Android (apartado anterior).

Una vez instalada EShare, cada vez que queramos conectar nuestro dispositivo a la TV, ejecutamos EShare, seleccionamos EShare-7777 y, cuando solicite el código de acceso o password, introducir el código mostrado por EShareServer en la TV.

Para veces sucesivas, cuando pida el código de acceso o password, hay que ir a la pantalla Android, ejecutar EShareServer y veremos el código que debemos introducir.

Una vez conectados, queda activada la función mirroring (la única soportada en Windows) de forma que la pantalla de la TV se comporta como la pantalla del PC y permite utilizar las funciones táctiles.

El portátil sigue funcionando como tal de forma que puede interactuarse con el portátil o con la pantalla de la TV indistintamente.

Aparece un lápiz en la pantalla, que permite dibujar sobre la misma.

Para desconectar de la TV, ejecutar la aplicación EShare de nuevo y proceder a la desconexión.

## **9 MODO PIZARRA**

---

Existen dos modalidades de pizarra: Pizarra nativa Android y el software de pizarra MultiCLASS Book.

La pizarra Android puede utilizarse en cualquier momento y con cualquier fuente origen, mientras que el software MultiCLASS Book, solo puede utilizarse en el PC Windows integrado (OPS).

La pizarra Android, a su vez, puede usarse completa, como pizarra blanca y con todas sus funciones, o como barra de herramientas de pizarra, sobre la pantalla de cualquier fuente origen.

Adicionalmente, solo en OPS Windows 10 y para archivos PDF, existe la utilidad Drawboard PDF, que permite marcar, subrayar, resaltar, dibujar, etc. sobre el propio documento.

## 9.1 PIZARRA NATIVA ANDROID (WHITEBOARD)

### 9.1.1 Pizarra blanca completa (nativa Android)

Ir al sistema Android de la TV a través del botón de Inicio  del menú lateral y arrancar la aplicación Whiteboard desde su icono  en la parte inferior

Aparece la pizarra limpia y la siguiente barra de herramientas:



1. Salir
2. Seleccionar color de fondo
3. Seleccionar color, forma y trazo del lápiz y seleccionar el modo dibujo (seleccionado por defecto).
4. Abrir archivo desde estructura archivos Android
5. Guardar presentación. Puede guardarse en pdf o en formato gráfico editable de Android. El formato editable puede abrirse posteriormente en la pizarra.  
Puede darse un nombre diferente al sugerido por defecto, incluso protegerlo con contraseña. Adicionalmente, ofrece enviarla a un móvil. Si no se desea esto último, dar Close.
6. Escritura de Texto
7. Ocultar barra de herramientas
8. Deshacer desde la última interacción no definitiva
9. Rehacer desde la última interacción no definitiva
10. Goma de borrar. Al seleccionarlo se borra el objeto seleccionado, si lo hubiera, y queda activada la función que borra todo objeto que se toca. Aparece también una papelera que si se selecciona, borra todo lo dibujado
11. Permite seleccionar cualquier objeto, salvo texto, y moverlo (arrastrándolo con uno o dos dedos), girarlo (con dos dedos), duplicarlo (con icono al efecto) o borrarlo (con icono papelera).
12. Añadir página a la presentación.
13. Avanzar/retroceder página

Podemos aumentar o reducir la imagen con 2 dedos, como hacemos habitualmente en los smartphones o tabletas.



Si tocamos con 3 dedos y los movemos simultáneamente, se activa la goma de borrar (aparece un icono de goma de borrar) y podemos borrar trazos dibujados (siempre el trazo entero, por ejemplo, si hemos dibujado un círculo, al tocar el círculo con la goma, se borrará el círculo entero).

Una vez se ha activado la goma de borrar, podemos mantener tocando un solo dedo para mover la goma.

### 9.1.2 Barra de herramientas de pizarra, sobre pantalla de cualquier fuente origen

Esta modalidad de pizarra, se usa normalmente para dibujar temporalmente, sabiendo que determinadas acciones provocan la pérdida de todo lo dibujado.

Para dibujar de forma más permanente, existe la funcionalidad de captura de pantalla y dibujar sobre ella (ver apartado más adelante) o bien utilizar la aplicación multiCLASS Book.

Desde el menú lateral, tocar el icono de herramientas  y seguidamente el de la pizarra . Aparece la barra de herramientas de pizarra, sobre la imagen que tenemos en pantalla.

Una vez haya aparecido la barra de herramientas de pizarra, hay que esconder el menú lateral, pulsando en el icono herramientas  y arrastrándolo hacia el marco.

Barra de herramientas de pizarra:



1. Ir a pantalla inicio Android
2. Deshacer
3. Navegar. Desactiva el modo pizarra para permitir navegar normalmente por la pantalla.
4. Lápiz. Activa el modo dibujo
5. Abrir archivo desde estructura archivos Android
6. Oculta la barra de herramientas y desactiva el modo pizarra
7. Guardar la pantalla. Graba una captura en sdcard\MagicBoard y, adicionalmente, ofrece enviarla a un móvil. Si no se desea esto último, dar Close.
8. Borrar todo lo dibujado
9. Recortar. Aparece una zona dimensionable que permite recortar un trozo de la pantalla. Una vez acotada la zona, permite guardar un screenshot en Android, SDCARD\MagicBoard, mediante el botón  , expandir lo recortado a pantalla completa en pizarra  todo Android pulsando  , o simplemente salir del modo recorte sin más, mediante .
10. Foco de atención, para ocultar lo que no interese y llevar el foco de atención a una parte determinada. Aparece una zona dimensionable que puede moverse. Adicionalmente, aparece un nuevo icono que, si se selecciona, muestra una cortina negra que permite ir destapando la pantalla según se quiera.
11. Abrir el modo de pizarra completa Android (en blanco).

**ATENCIÓN:** todo lo dibujado se perderá si vamos a la pantalla Android (icono 1), pedimos deshacer (icono 2), desactivamos el modo pizarra para permitir navegar normalmente por la pantalla (icono 3), escondemos la barra (icono 6) o abrimos el modo de pizarra completa Android (icono 11).

En consecuencia, si queremos guardar lo dibujado, deberemos guardarlo, bien mediante

guardar pantalla , almacenándose la imagen en sdcard\MagicBoard, bien mediante una captura desde el menú lateral de la TV, en cuyo caso se guarda la captura en sdcard\Pictures\Screenshots.

Si tocamos con 2 dedos o más y los movemos simultáneamente, se activa la función goma de borrar (aparece un icono de goma de borrar) y podemos borrar trazos dibujados (siempre el trazo entero, por ejemplo, si hemos dibujado un círculo, al tocar el círculo con la goma, se borrará el círculo entero).

Una vez se ha activado la goma de borrar, podemos mantener tocando un solo dedo para mover la goma.

### **9.1.3 Escribir o dibujar encima una captura o imagen**

Puede hacerse de dos maneras:

a)

Haciendo una captura de pantalla (screenshot), desde el menú lateral de la TV, herramientas  y captura pantalla .

Pasar a Android desde el menú lateral de la TV .

Arrancar WhiteBoard y abrir la captura realizada  que estará en sdcard\Pictures\Screenshots

b)

Desde el menú lateral TV, pulsar icono de congelar imagen  y activar la barra de pizarra para dibujar sobre la imagen congelada (icono herramientas  y seguidamente el de la pizarra .

Se puede dibujar sobre la pantalla congelada que se muestra.

## **9.2 PIZARRA MULTICLASS BOOK (WINDOWS)**

Se trata de una aplicación instalada en el PC Windows integrado (OPS), que tiene muchas funciones de pizarra, de reconocimiento de texto, de gestión de presentaciones, etc. De hecho su utilidad principal es el de preparar presentaciones (tipo powerpoint).

Todo ello está explicado detalladamente en el manual de usuario de MultiCLASS Book.

Adicionalmente, existe una barra de herramientas, llamada MultiCLASS Book Lite, que se integra con diversas aplicaciones, como la familia Office de Microsoft.

En el caso del Word, por ejemplo, si la pantalla MultiCLASS está activa, aparecerá en la barra superior del menú “Revisar”, un icono para llamar a la barra de herramientas diseñada para esta aplicación.

## **9.3 DRAWBOARD PDF (WINDOWS)**

Se trata de una aplicación instalada en el PC Windows integrado (OPS), diseñada para trabajar exclusivamente en documentos pdf, que tiene, entre otras, muchas funciones que podemos considerar de pizarra.

Así, podremos abrir un documento PDF y sobre el mismo dibujar, resaltar, escribir, recortar, etc.

Drawboard PDF, puede arrancarse directamente desde su icono  en la barra inferior de acceso rápido de Windows.

## 10 CONECTAR UN DISPOSITIVO USB

### 10.1 CONECTAR PENDRIVE USB 2.0 O USB 3.0

Puede conectarse a las conexiones frontales de la TV (solo USB 2.0), para el PC Windows (OPS) en PC USB o para Android en MEDIA USB, o bien en la conexión lateral, a la izquierda de la TV, que corresponda. En la parte superior hay dos USB2 y 2 USB3 para el PC (OPS) y en la inferior un USB2 y dos USB3 para Android.

Si se conecta al PC Windows, se comporta como cualquier puerto USB de Windows.

Si se conecta a Android, el sistema dispone de facilidades para reproducir medias, como imágenes, audios y vídeos.

Nota: Los dos USB 2 del PC (OPS), están ocupados con la cámara de Videoconferencia y el emisor/receptor del teclado y ratón inalámbricos.

