

MANUAL DE USUARIO

Del

Gestor de contenidos

Para netmonitores del
sistema Info2000

TABLA DE CONTENIDOS

Descripción general del programa	3
Conceptos generales	3
El menú de contexto	3
Arrastrar y soltar	4
Plantillas	6
Visualización de contenidos	7
Netmonitores	8
Pantalla principal del Gestor de Contenidos	9
El panel de ficheros	10
El panel de plantillas	11
Crear una nueva plantilla.....	11
Duplicar una plantilla	11
Cambiar el nombre a una plantilla.....	11
Borrar una plantilla.....	12
Añadir contenido multimedia a una plantilla	12
Reordenar elementos dentro de una plantilla.....	14
Sustituir elementos de una plantilla.....	15
Gestionar la visualización del contenido.....	16
Mostrar cada vez durante <x> segundos.....	16
Repetir cada <x> segundos (o más)	17
Repetir un máximo de <x> veces.....	17
Mostrar siempre.....	17
Periodo de visualización.....	17
El panel de monitores	19
Gestionar los grupos de netmonitores de usuario	19
Crear un nuevo grupo de usuario	20
Añadir netmonitores a un grupo de usuario.....	20
Quitar un netmonitor de un grupo de usuario	20
Asignar una plantilla a un netmonitor	21
Asignar una plantilla a un grupo de netmonitores	21
Asignar uno o varios ficheros a un netmonitor o grupo de netmonitores	21
Borrar una plantilla asignada a un netmonitor	22
Borrar la programación de un netmonitor	23
Borrar la programación de un grupo.....	23
Enviar la programación al netmonitor	24
Actualizar la programación de un grupo de netmonitores	24
Actualizar la programación de todos los netmonitores	25
Pedir la programación a un monitor.....	25
Ver información sobre un monitor.....	25

Descripción general del programa

Esta aplicación permite gestionar el contenido multimedia que debe mostrarse en los netmonitores controlados por el sistema SIV Info2000.

Se ha intentado simplificar el uso del programa, de forma que prácticamente todas las acciones puedan realizarse usando el ratón.

Básicamente, solo tendrá que arrastrar y soltar elementos sobre la zona del programa adecuada para realizar acciones. Por ejemplo para mostrar una imagen en un monitor solo necesitará arrastrarla desde el panel de ficheros al monitor donde desea que aparezca.

Conceptos generales

Todo el manejo del programa se basa en los menús de contexto y en la característica de arrastrar-y-soltar que ofrece Windows. Por ello, conviene aclarar en que consisten estas dos características.

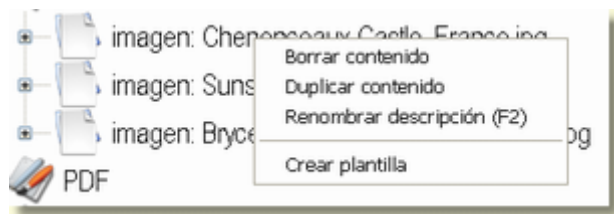
El menú de contexto

El menú de contexto se debe emplear para realizar operaciones sobre los elementos de programa (borrar, modificar, duplicar, actualizar, renombrar, y otras).

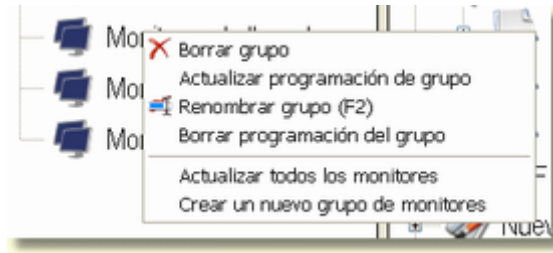
Para mostrar el menú de contexto sitúe el cursor del ratón encima del elemento sobre el que desea operar y pulse el botón derecho del ratón. Aparecerá un menú de contexto con las opciones adecuadas para el elemento sobre el que se encuentra el cursor.

No es necesario seleccionar primero el elemento (usando el botón izquierdo del ratón).

Por ejemplo, las opciones serán distintas si pulsa sobre un contenido (una imagen)



o sobre un grupo de monitores:



Arrastrar y soltar

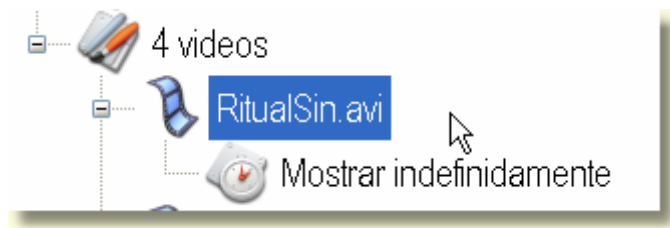
El otro mecanismo básico en que se basa la aplicación es la acción de arrastrar y soltar de Windows™. Se trata de una operación intuitiva que facilita tremendamente ciertas operaciones.

El funcionamiento es simple:

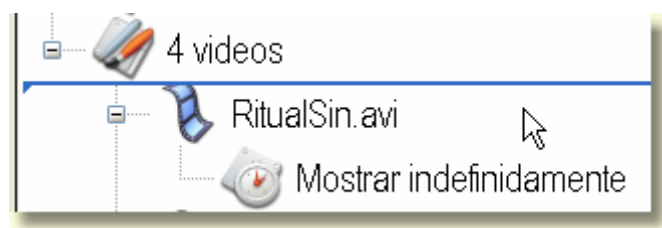
Primero debe **agarrar** un elemento situando el ratón sobre el elemento deseado, pulsando el botón izquierdo del ratón y **sin soltar el botón** (importante) debe mover (**arrastrar**) el ratón hasta la zona en la que desea **soltar** el elemento.

Por ejemplo, puede agarrar una imagen en la zona de ficheros y arrastrarla hasta una plantilla, con lo que habrá conseguido añadir de forma simple y rápida un elemento a una plantilla. Normalmente es posible soltar un elemento encima, antes o después de un elemento:

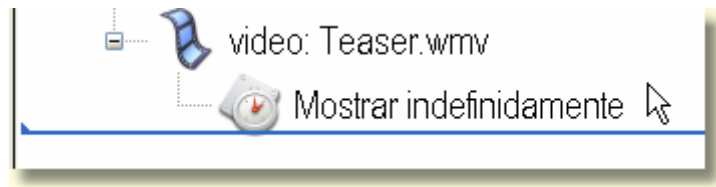
Soltar sobre de otro elemento (que es marcado en oscuro) - esta acción tiene el significado de **reemplazar** normalmente, aunque en algunos casos significa **añadir**.



Soltar antes del elemento (se muestra una línea encima del elemento) – con lo que está añadiendo o moviendo un elemento antes del elemento seleccionando.

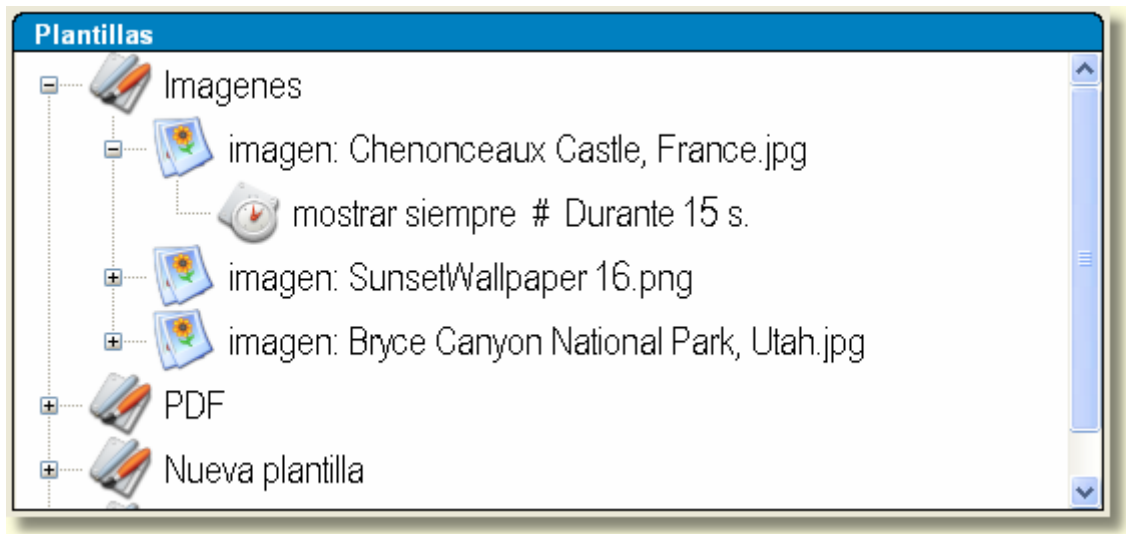


Soltar después del elemento (se muestra la línea bajo el elemento):



Sin embargo, no siempre es posible soltar un elemento sobre una zona del programa. En ese caso, el puntero del cursor muestra un signo de prohibido y la operación de soltado no tendrá ningún efecto. Por ejemplo, no tiene sentido soltar una imagen encima del tiempo de visualización, pero sí tiene sentido soltar una imagen encima de una plantilla o de un monitor.

Plantillas



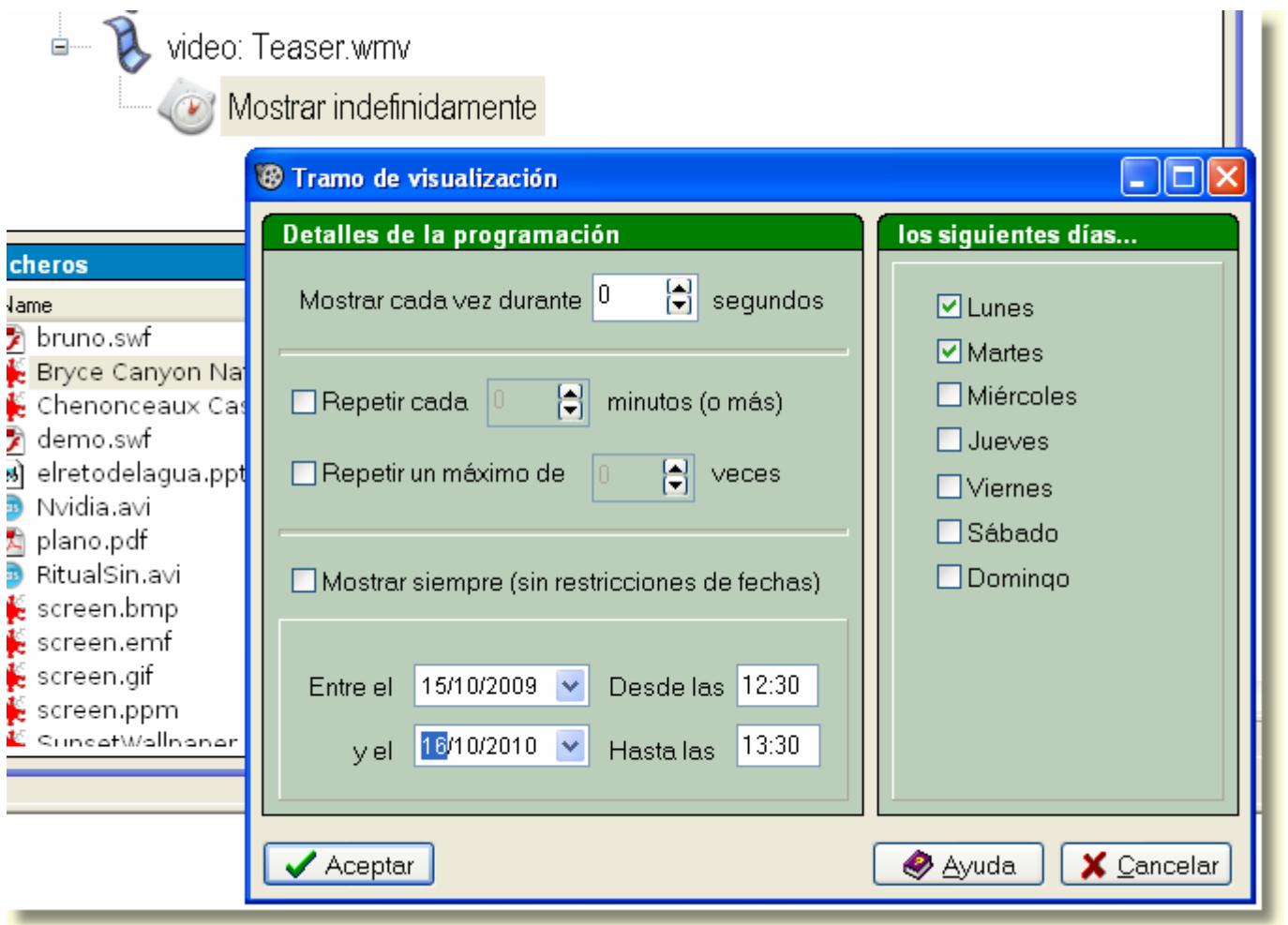
El contenido multimedia se debe organizar en plantillas de contenidos.

Una plantilla está compuesta por elementos multimedia (actualmente: imágenes, vídeos, PowerPoint™, Adobe PDF™ y Adobe Flash™).

Una plantilla puede contener cualquier cantidad de elementos y el orden en que aparecen los elementos en el árbol coincide con el orden en que se presentarán en los netmonitores.

Varias plantillas forman la **programación de contenidos de un netmonitor.**

Visualización de contenidos



Todo elemento multimedia tiene asociadas unas pautas de visualización (periodos de visualización). Estas pautas detallan cuando y durante cuanto tiempo debe mostrarse ese elemento:

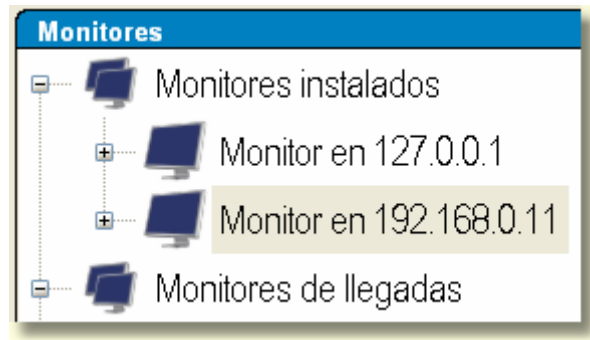
- Indefinidamente o durante ciertas fechas y horas, o días de la semana.
- Dentro de ese tramo de fechas y horas, se puede indicar cada cuanto tiempo debe mostrarse el contenido multimedia o bien el número máximo de veces que aparecerá.

Aunque estas pautas se aplican únicamente a un elemento es muy sencillo extenderlas a todos los elementos de una plantilla usando arrastrar y soltar.

Si suelta la pautas de visualización **sobre** otro elemento, la visualización de ese elemento es sustituida por la que acaba de soltar.

Si suelta las pautas visualización **sobre** una plantilla, la programación de **cada elemento de la plantilla de destino** es sustituida por las nuevas pautas.

Netmonitores



Lógicamente, el objetivo final es mostrar el contenido multimedia en los monitores (netmonitores, ya que se encuentra conectados al sistema por medio de una red ethernet)

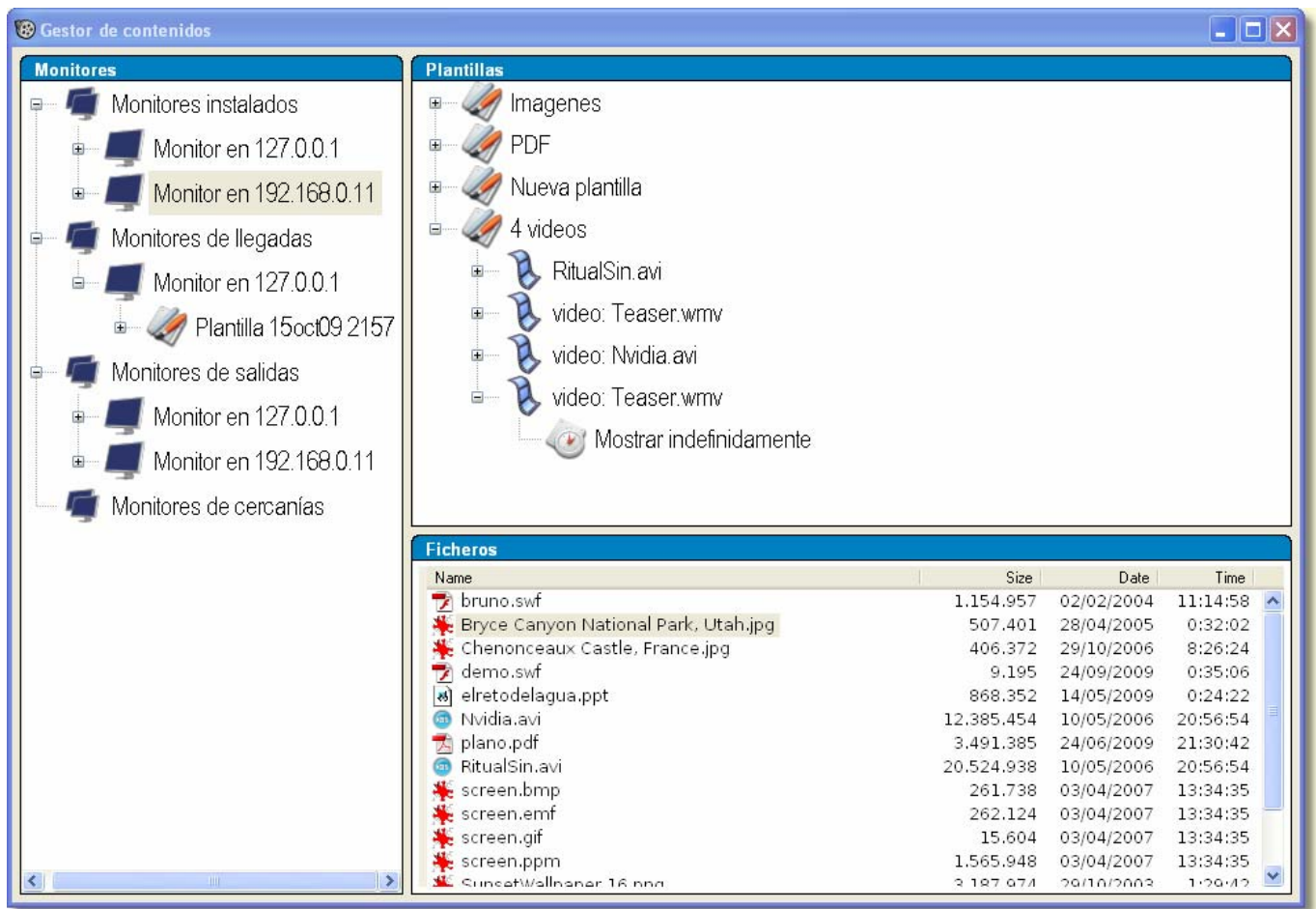
El programa presenta los netmonitores instalados en su sistema en el panel de monitores.

Inicialmente, este panel solo contiene el grupo **Monitores instalados**. Pero puede crear todos los grupos adicionales que considere necesario (llamados grupos creados por el usuario o, para simplificar, grupos de usuario).

Sobre estos grupos de usuario podrá añadir, modificar o borrar monitores fácilmente.

También es muy fácil asignar uno o más plantillas a cada monitor, así como ordenarlas para que se muestren en el orden deseado.

Pantalla principal del Gestor de Contenidos



La ventana principal del programa se divide en tres partes:

El panel izquierdo contiene la lista de monitores instalados y los grupos creados por el usuario.

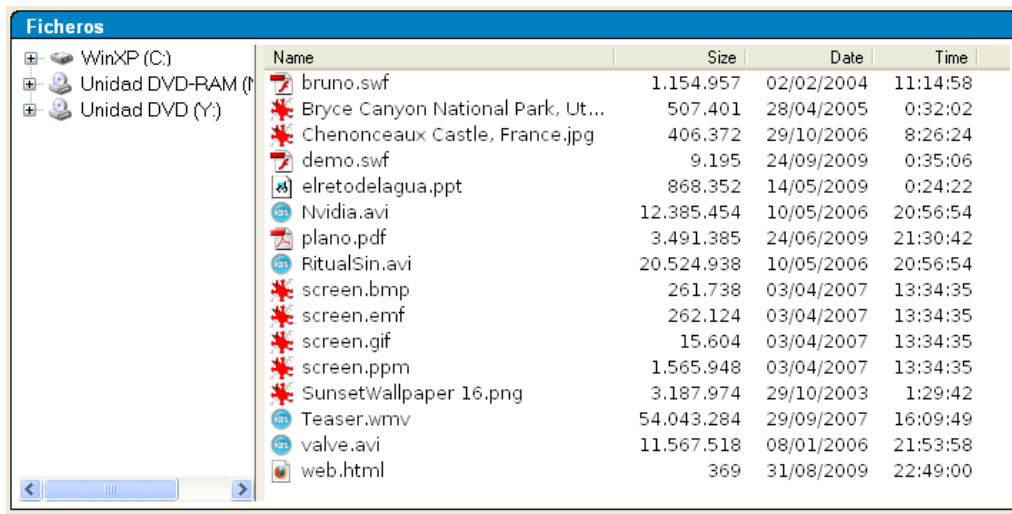
El panel superior derecho contiene las plantillas creadas.

El panel inferior derecho muestra un explorador de ficheros reducido.

Básicamente, el funcionamiento de programa se basa en arrastrar elementos de un panel a otro o dentro del mismo panel.

El panel de ficheros

Desde el panel de ficheros es posible arrastrar ficheros hasta los otros dos paneles.



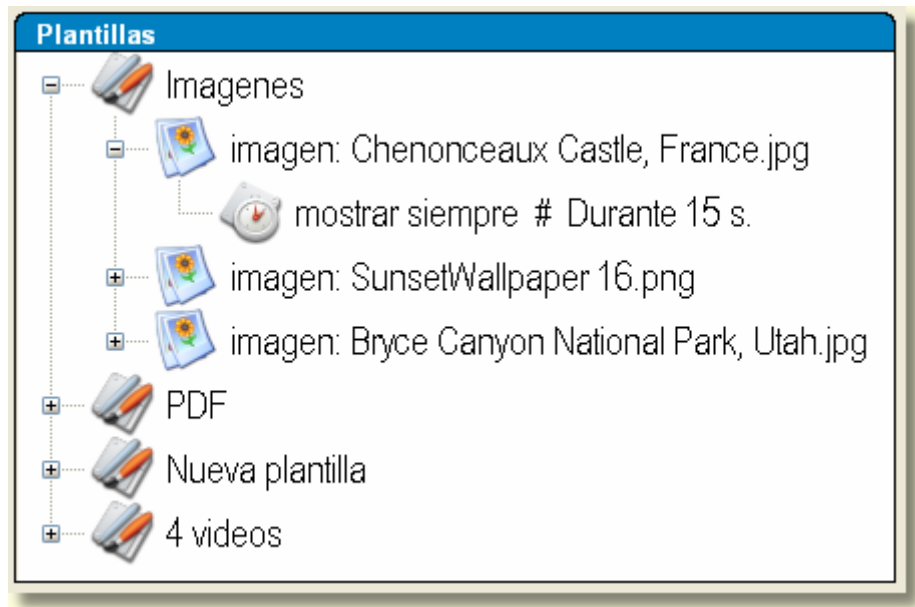
Puede seleccionar uno o varios ficheros (usando las teclas Control, Alt o Shift junto con el ratón), luego solo tiene que arrastrarlos y soltarlos sobre el destino deseado.

Este explorador de ficheros es una versión limitada del que ofrece Windows. Por ejemplo, no es posible borrar ficheros y el botón de contexto no funciona. Simplemente existe para que resulte cómodo añadir el contenido a las plantillas o a los monitores.

Actualmente, no es posible arrastrar y soltar ficheros desde el explorador de Windows.

El panel de plantillas

En este panel se almacenan las plantillas de contenidos que vaya creando.



Para añadir contenido, simplemente arrastre los ficheros deseados desde el panel de ficheros y suéltelos en la plantilla. Dependiendo de donde suelte los ficheros el efecto será distinto, consulte la sección **Añadir contenido multimedia a una plantilla** para más información.

Crear una nueva plantilla

Puede crear una plantilla colocando el ratón sobre cualquier zona del panel y pulsando el botón de contexto. Siempre dispondrá de la opción "Crear plantilla". La plantilla se crea vacía.

También es posible crear una plantilla soltando un fichero (desde el panel de ficheros) entre dos plantillas. En este caso, la plantilla contiene los elementos que ha soltado.

En ambos casos, se crea una plantilla con un nombre arbitrario.

Duplicar una plantilla

Seleccione una plantilla, active el menú de contexto y elija la opción *Duplicar plantilla*.

El programa crea una plantilla con los mismos elementos que la plantilla original y como nombre **Copia de <plantilla>**.

Cambiar el nombre a una plantilla

Puede cambiar el nombre a una plantilla de dos formas:

- Seleccionando la plantilla y usando el menú de contexto (la opción **Renombrar plantilla**)
- Seleccionando la plantilla y pulsando F2.

Introduzca el nombre que desee y pulse INTRO o bien pulse con el ratón fuera del nombre.

Este nombre solo sirve para que usted identifique fácilmente el contenido de cada plantilla, por tanto, no existe inconveniente en que varias plantillas tengan el mismo nombre, aunque no es recomendable.

Borrar una plantilla

Marque la plantilla, active el menú de contexto y elija la opción **Borrar plantilla**. El borrado es definitivo, no hay forma de recuperar una plantilla borrada.

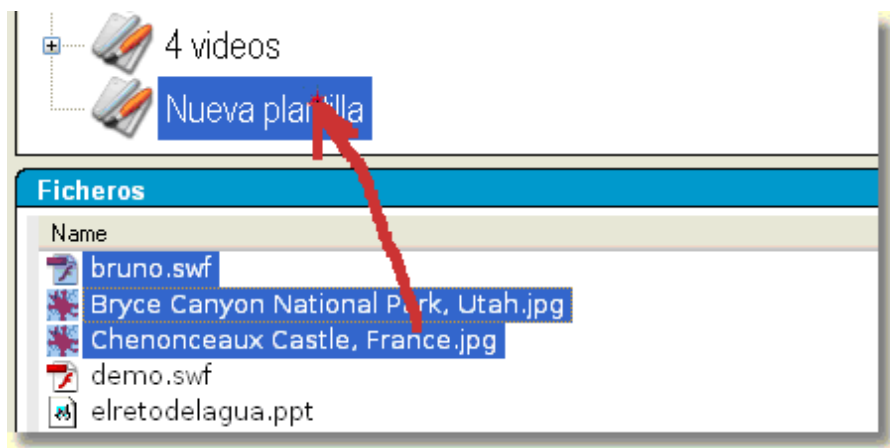
Nota: Los ficheros que componían la plantilla no son borrados en ningún caso.

Añadir contenido multimedia a una plantilla

Simplemente elija los ficheros que desea añadir y suéltelos en la plantilla deseada.

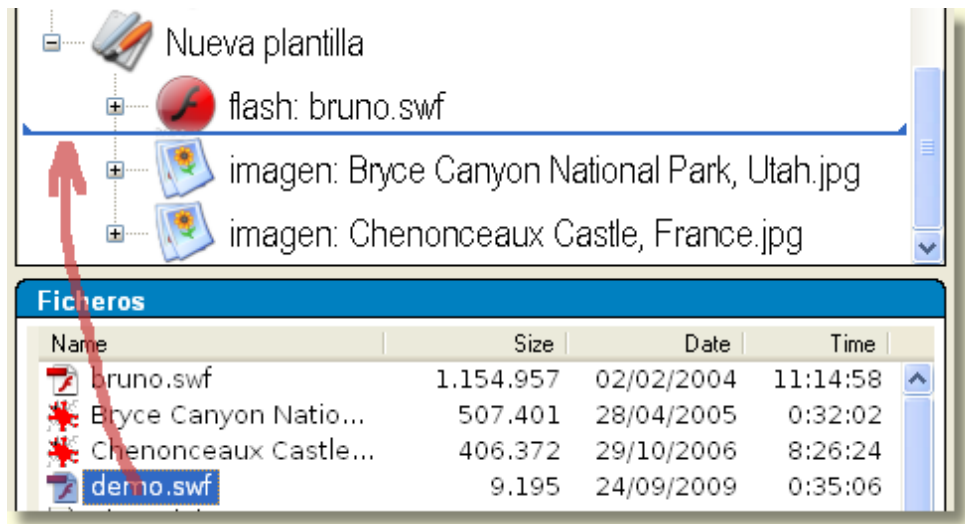
En la imagen se seleccionan tres ficheros y se sueltan sobre el nombre de la plantilla.

En este panel, *soltar sobre* significa **reemplazar**. Por tanto, los tres ficheros pasan a ser el contenido de la nueva plantilla, si la plantilla ya contenía elementos, estos serán borrados y reemplazados por los nuevos ficheros:

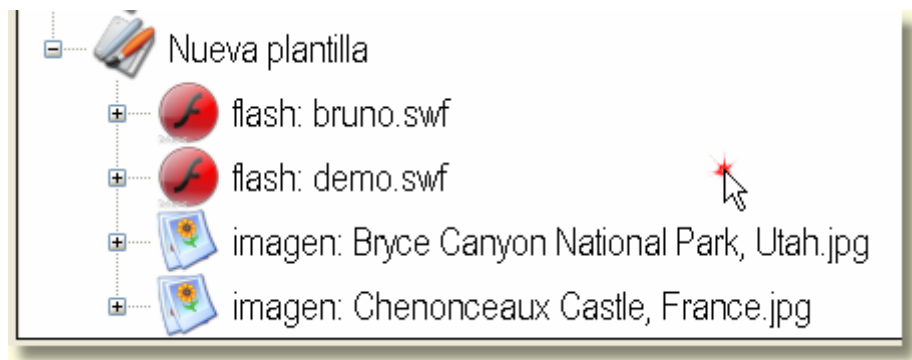


Si más adelante necesita añadir algún elemento adicional puede hacerlo arrastrándolo a la posición deseada.

En el ejemplo, si arrastra y suelta el fichero “demo.swf” entre el primer y segundo elemento (Nota: debe mover el ratón por la parte izquierda del árbol para poder seleccionar el espacio entre elementos).



El resultado es el previsible:

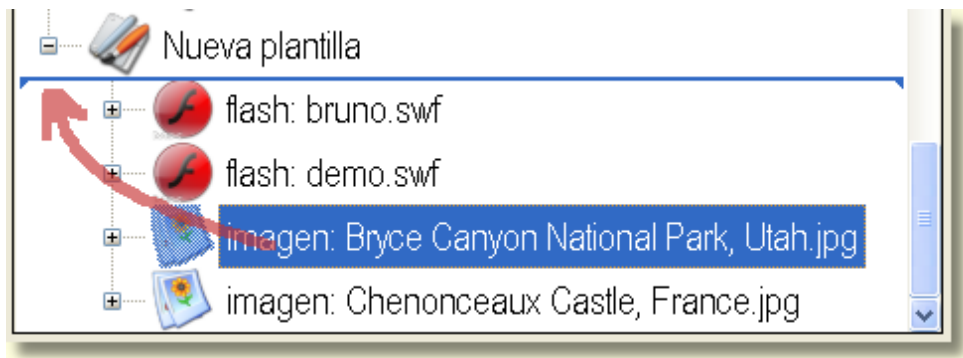


De esta forma puede añadir todos los elementos que desee a una plantilla.

Reordenar elementos dentro de una plantilla

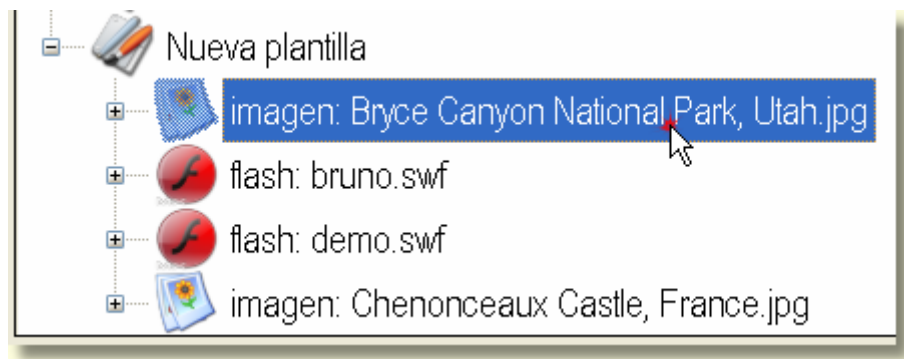
El orden en que aparecen los elementos en el árbol (de arriba a abajo) es el mismo en el que se mostrarán en el netmonitor, de forma que le puede interesar reordenar los elementos dentro de una plantilla. Para ello, arrastre el elemento **dentro de la misma plantilla** a la nueva posición.

Por ejemplo, para mover la tercera imagen a la primera posición, solo hay que marcarla, arrastlarla y soltarla en la primera posición. Observe que parece una ralla sobre el primer elemento, este es el indicador que le muestra donde se moverá el elemento (encima del primer elemento):



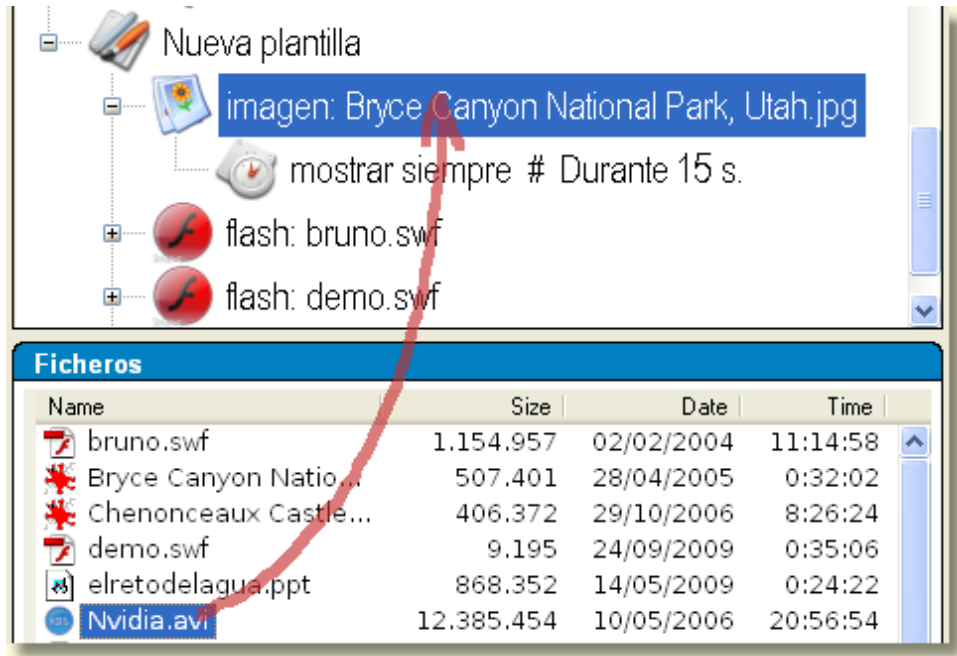
Para soltar un elemento entre otros, debe mover el ratón a la parte izquierda del árbol.

El resultado es el previsto:

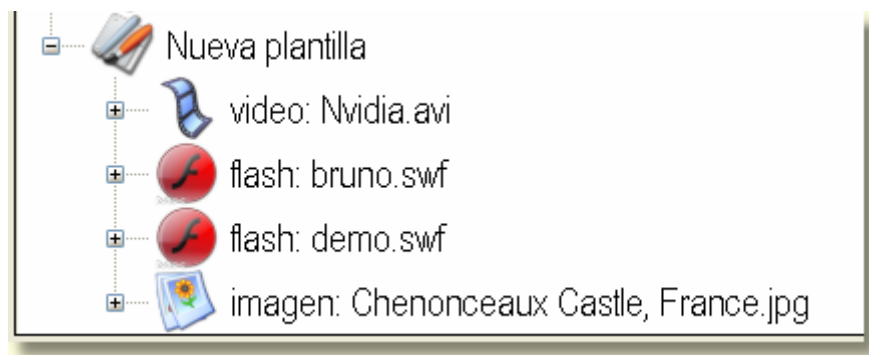


Sustituir elementos de una plantilla

Si necesita cambiar un elemento de una plantilla por otro, puede hacerlo soltando el nuevo elemento encima del que desea eliminar (recuerde que *soltar sobre* significa reemplazar). En el ejemplo, se arrastra un fichero y se suelta encima de la primera imagen de la plantilla:



Como resultado, la imagen desaparece y es sustituida por el vídeo:



El elemento de origen puede estar en el panel de ficheros o en otra plantilla (con lo que puede copiar contenidos previamente añadidos a una plantilla distinta o incluso dentro de la misma plantilla).

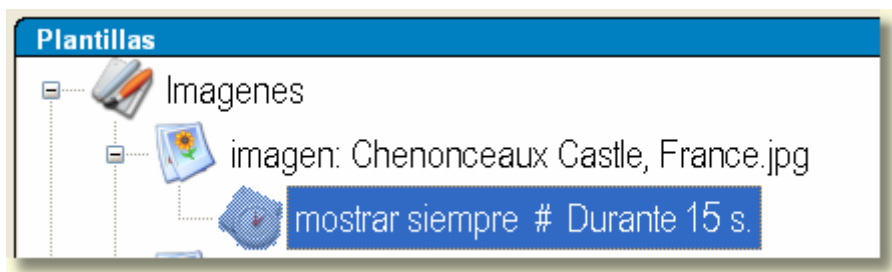
Es posible seleccionar varios ficheros en el panel de ficheros y soltarlos sobre un elemento dentro de una plantilla. El resultado será reemplazar ese elemento por todos los ficheros seleccionados. En cambio, solo puede copiar un elemento cada vez cuando el origen está en otra plantilla.

Como se ha comentado anteriormente, si copia un elemento (o varios) sobre **el nombre de una plantilla**. Reemplazará todo el contenido de la plantilla con el elemento o elementos soltados.

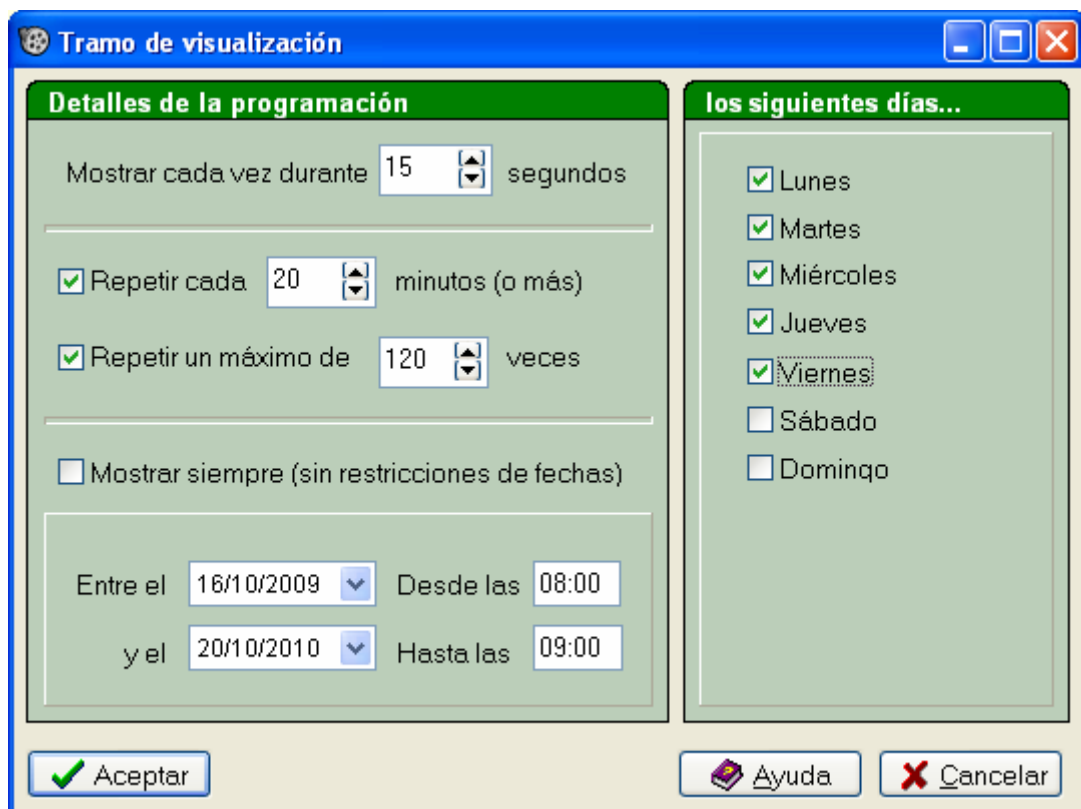
Si el elemento proviene del panel de ficheros, se le asigna una programación por defecto (visualización indefinida). Si el elemento proviene de otra plantilla, se conserva su programación de visualización.

Gestionar la visualización del contenido

Cada elemento tiene asociado un periodo de visualización:



Si pulsa dos veces (doble click) sobre el elemento programación de visualización (o utiliza el menú de contexto) aparecerá la ventana de edición de la visualización:



Mostrar cada vez durante <x> segundos

Este tiempo indica el tiempo durante el que se mostrará el contenido multimedia asociado. Según el tipo de contenido, este valor puede ser más o menos aproximado:

- para imágenes y PDF, este es el tiempo durante el que se mostrará ese contenido,
- para PowerPoint, se muestra el tiempo indicado. Si la presentación es más corta, aparecerá la última imagen hasta que se complete el tiempo establecido..

- para vídeos, se muestra el tiempo indicado como máximo, pero si el vídeo acaba antes, el contenido desaparece y se avanza al siguiente elemento.
- para Flash, se muestra el tiempo indicado como máximo. Si el contenido acaba antes, se repite desde el principio.

Repetir cada <x> segundos (o más)

Este valor indica el tiempo mínimo que debe pasar entre dos visualizaciones del contenido. Tenga en cuenta que este tiempo **no** refleja cada cuanto se muestra el contenido, puesto que puede haber otros contenidos con sus tiempos de visualización propios y no es posible garantizar una frecuencia constante.

Por ejemplo, si tiene un valor de 120 seg, estará indicando realmente *“no mostrar este contenido más de una vez cada dos minutos”*. En la práctica podrá mostrarse cada 120 segundos o más (dependiendo de la duración total del contenido multimedia).

Use el valor cero para no establecer ninguna restricción en particular.

Puede combinar este valor con cualquiera de los otros.

Repetir un máximo de <x> veces

Opcionalmente, si este valor es mayor de cero, este campo establece el número máximo de veces que se mostrará el contenido multimedia. Una vez alcanzado el número de visualizaciones indicado, el contenido no volverá a mostrarse. Si envía la programación de nuevo o reinicia el monitor, el contenido volverá a mostrarse (siempre que esté dentro del rango de fechas de visualización establecido).

Puede combinar este valor con cualquiera de los otros.

Mostrar siempre

Por defecto, los contenidos se marcan para mostrarse sin restricciones de fecha, día de la semana u hora.

Si desea limitar la visualización a ciertas fechas y horas o incluso a ciertos días de la semana, puede hacerlo desactivando esta casilla.

Periodo de visualización

Es posible indicar durante que fechas se mostrará el contenido. Es importante que elija las fechas correctas, porque el elemento multimedia no se mostrará fuera de ese rango.

Opcionalmente puede especificar una franja horaria (de 12:00 a 16:00 por ejemplo). Si no es necesario, use 00:00 en ambos campos de hora.

La primera visualización se realizará el primer día a la hora inicial (en el ejemplo, el 16/10/2009 a las 08:00) y la última visualización el último día a la hora final (el 20/10/2009 a las 09:00).

De igual forma, puede limitar la visualización a ciertos días de la semana. Si no necesita establecer esta restricción, no marque ningún día.

El panel de monitores

El panel de monitores muestra el grupo de monitores instalados y todos los grupos que el usuario haya creado.



Inicialmente el programa solo contiene un grupo: el de los monitores instalados.

No es posible cambiar el nombre de este grupo y aunque es posible modificar el nombre de los netmonitores, estos recuperarán los nombres que tienen asignados en Info2000 la siguiente vez que inicie el programa. Por tanto, si desea cambiar el nombre de un netmonitor es preferible que lo haga en Info2000.

(Nota: si su sistema no está asociado a Info2000 podrá cambiar el nombre de los monitores y el cambio se recordará).

Tampoco puede borrar o añadir monitores en este grupo.

Sin embargo, el programa le ofrece la posibilidad de crear cualquier cantidad de grupos adicionales (*grupos de usuario*) a los que podrá añadir y quitar monitores siempre que desee.

Gestionar los grupos de netmonitores de usuario

Un monitor puede pertenecer a varios grupos a la vez (por ejemplo al grupo de llegadas y al grupo de vestíbulo).

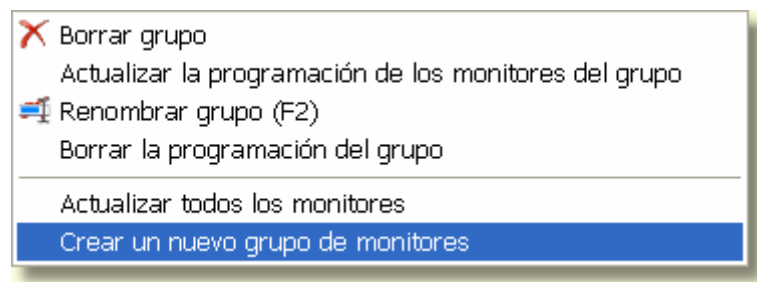
La ventaja de los grupos es que puede asignar una plantilla a todos los monitores de un grupo con la sencilla acción de soltar la plantilla **sobre el nombre del grupo**.

Es importante que recuerde que solo existe una versión del monitor, aunque se encuentre en tres grupos diferentes, y que las operaciones que realice sobre un monitor se reflejarán en las "copias" del mismo monitor en los otros grupos.

Por ejemplo, imaginemos que el **monitor A** está en el grupo de llegadas, de salidas y de vestíbulo. Si añade una plantilla al **monitor A** del grupo de llegadas, también la estará añadiendo la **monitor A** del grupo de salidas y al **monitor A** del grupo de vestíbulo, puesto que realidad solo hay un único **monitor A**.

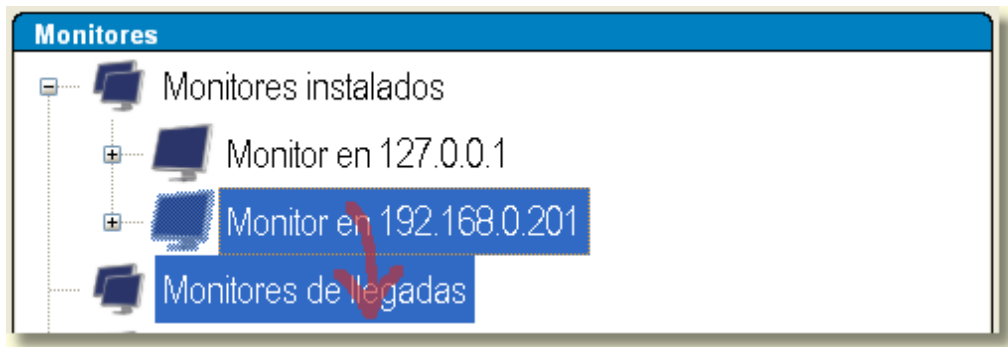
Crear un nuevo grupo de usuario

Para crear un grupo pulse el botón de contexto sobre cualquier zona del panel de netmonitores y elija la opción *Crear un nuevo grupo de monitores*. El grupo se crea con un nombre arbitrario que puede modificar seleccionándolo y pulsando F2 o bien usando el menú de contexto.



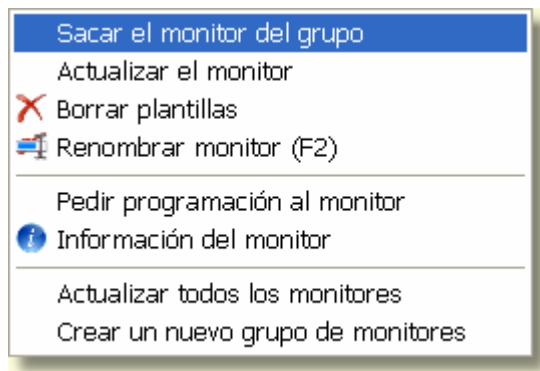
Añadir netmonitores a un grupo de usuario

Simplemente coja el monitor, arrástrelo y suéltelo en el grupo deseado. Puede coger un monitor del grupo principal (monitores instalados) o de cualquier otro grupo de usuario.



Quitar un netmonitor de un grupo de usuario

Coja el monitor que desea borrar y suéltelo en el grupo principal (monitores instalados). El monitor será borrado del grupo de usuario. También puede usar el menú de contexto para borrarlo.



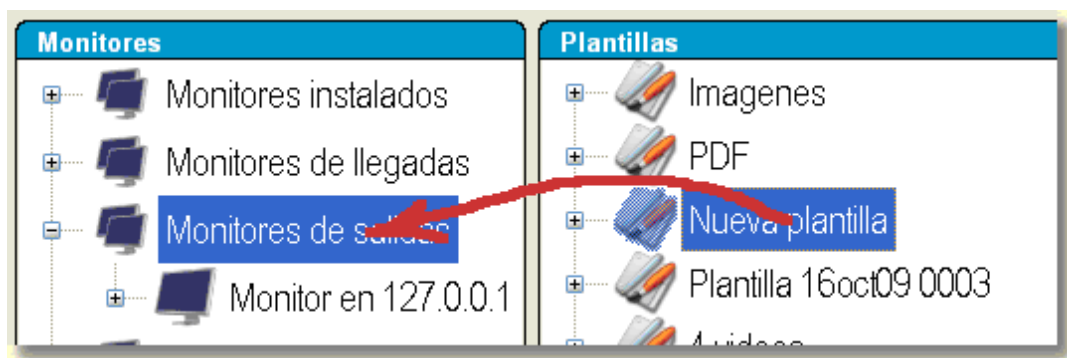
Asignar una plantilla a un netmonitor

Arrastre y suelte la plantilla con los contenidos deseados **sobre el netmonitor**. La plantilla puede provenir del panel de plantillas o ser una plantilla previamente asignada a otro netmonitor.



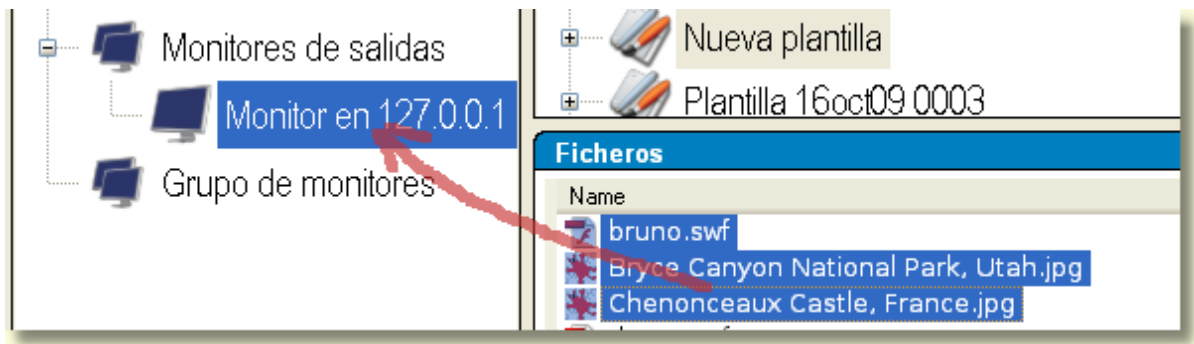
Asignar una plantilla a un grupo de netmonitores

Arrastre y suelte la plantilla **sobre el nombre del grupo**. La nueva plantilla reemplaza las plantillas existentes en todos los monitores del grupo. Actualmente no es posible añadir una plantilla a un grupo (de forma que se mantenga la programa individual de cada monitor y se añada la nueva plantilla a todos ellos).

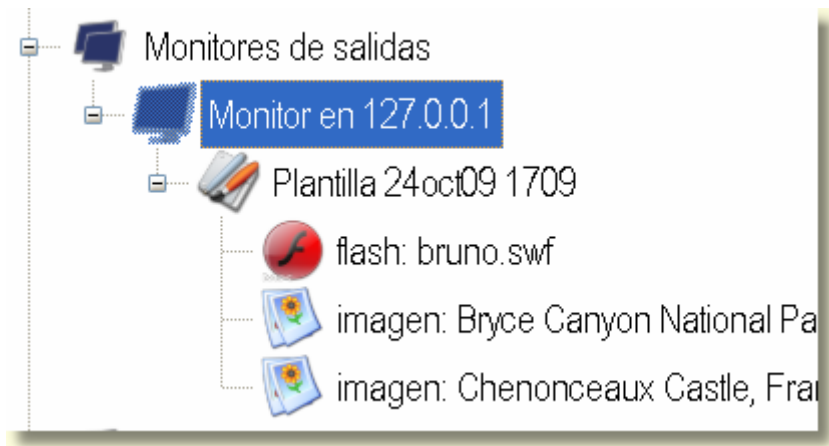


Asignar uno o varios ficheros a un netmonitor o grupo de netmonitores

Puede seleccionar uno o varios ficheros en el panel de ficheros y soltarlos encima de un monitor o sobre del nombre de un grupo de monitores:

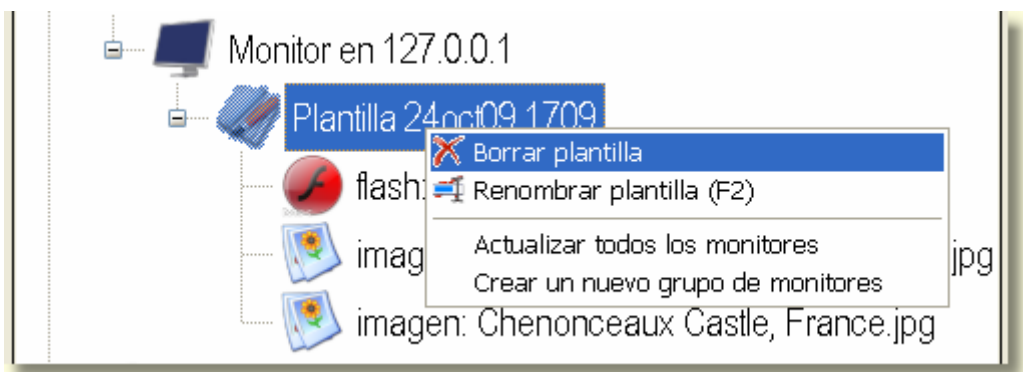


El programa crea automáticamente una plantilla, la rellena con los elementos seleccionados y la asigna al monitor o grupo de monitores seleccionados:



Borrar una plantilla asignada a un netmonitor

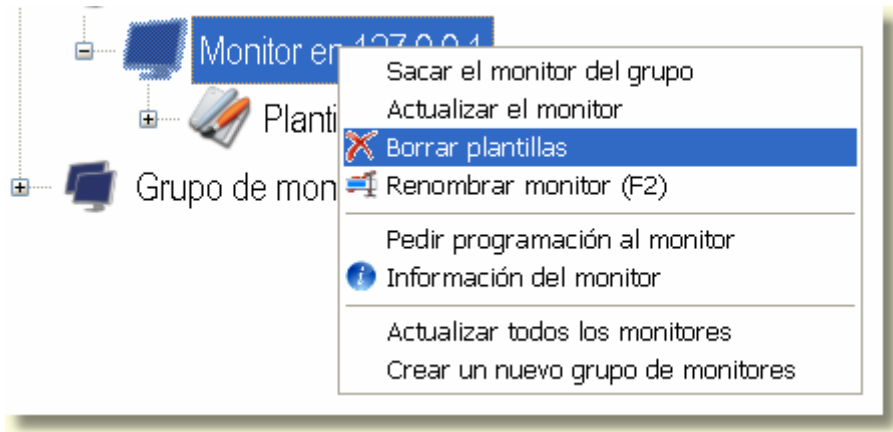
Seleccione la plantilla (dentro del monitor deseado) y use el menú de contexto para borrarla.



Borrar la programación de un netmonitor

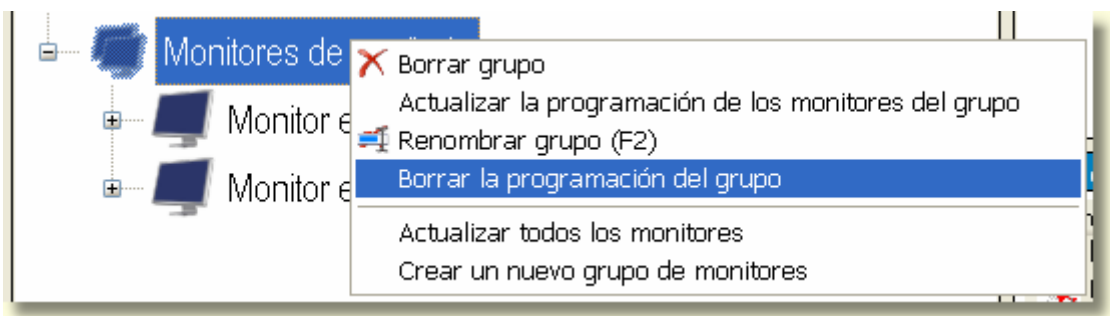
Nota: La programación de un netmonitor es el conjunto de plantillas que tiene asignadas.

Seleccione el monitor y use el menú de contexto para borrar su programación (todas las plantillas asignadas a ese monitor).



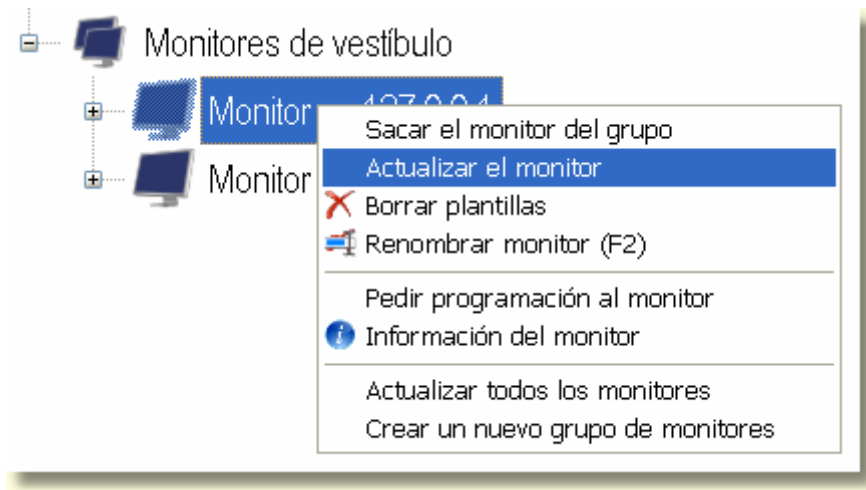
Borrar la programación de un grupo

Seleccione el grupo y use el menú de contexto para borrar la programación de todo el grupo. Tenga en cuenta que esta acción borra la programación de todos los monitores pertenecientes al grupo y que afectará a todas las apariciones del monitor en todos los grupos en que se encuentre.



Enviar la programación al netmonitor

Cuando añades plantillas a un netmonitor que está trabajando localmente. Una vez haya terminado de trabajar con las programaciones y las plantillas, necesitará enviar los nuevos contenidos a los monitores. Para ello, seleccione un netmonitor, active el menú de contexto y elija la opción Actualizar programación del monitor.

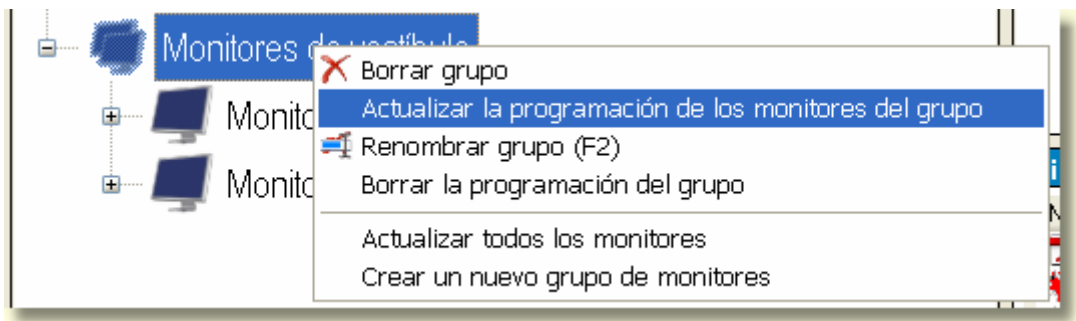


El programa conectará con el netmonitor y transferirá todos los contenidos necesarios, así como la programación asignada. Este proceso será más o menos largo en función de la cantidad de información que deba transferirse; por ejemplo, los vídeos tardarán mucho más que las imágenes.

Puede seguir la evolución de la operación en la ventana de transmisión que aparecerá.

Actualizar la programación de un grupo de netmonitores

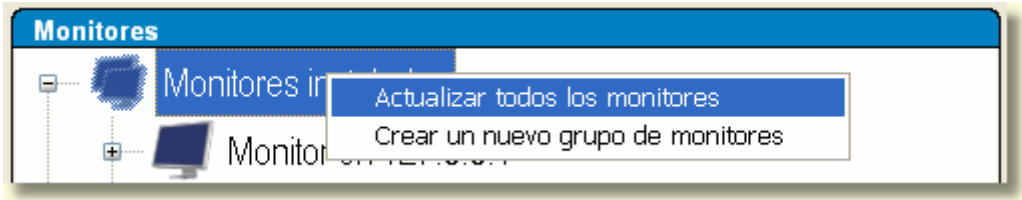
Seleccione el grupo y use el menú de contexto para acceder a la opción *Actualizar programación del grupo*.



El programa actualizará uno a uno todos los monitores del grupo.

Actualizar la programación de todos los netmonitores

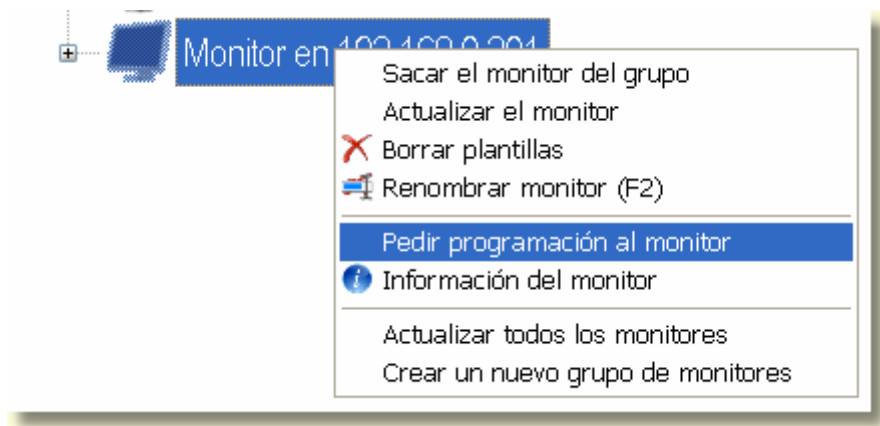
Active el menú de contexto sobre cualquier zona del panel de netmonitores y use la opción *Actualizar todos los monitores*.



Pedir la programación a un monitor

Cada vez que inicia la aplicación, esta intenta conectarse con cada monitor para solicitar la programación actual que está mostrando. Si el monitor no está accesible en ese momento, no aparecerá ninguna plantilla asignada a ese monitor.

Sin embargo, puede solicitar en cualquier momento la programación que se está visualizando en un monitor concreto usando la opción **Pedir programación al monitor** del menú de contexto (seleccione antes el monitor o coloque el cursor del ratón sobre él). El programa intentará conectarse con él y recuperar la programación activa. En caso de que no sea posible, se mostrará un error.



Ver información sobre un monitor

Opción que muestra información básica sobre el monitor, en general solo será útil para el personal de mantenimiento.

