

taleor

Manual de usuario de taleor

Desde el primer inicio de sesión hasta el aviso de emergencia. Para operadores de espacios y personal técnico.

Edición: consola tal como estaba el 29 de octubre de 2026. Cada etiqueta entre comillas es el texto exacto que aparece en la pantalla.

Índice

1 Acerca de este manual

- | | | | |
|-----|---------------------|-----|----------------|
| 1.1 | A quién va dirigido | 1.3 | Términos clave |
| 1.2 | Cómo leer un paso | | |

2 Primeros pasos

- | | | | |
|-----|--|-----|-----------------------------|
| 2.1 | Iniciar sesión en la app web | 2.4 | La estructura de la consola |
| 2.2 | Iniciar sesión en la app de escritorio | 2.5 | Su cuenta |
| 2.3 | Su primera visita | | |

3 Configurar un espacio

- | | | | |
|-----|---------------------------|-----|---------|
| 3.1 | Crear un espacio | 3.4 | Zonas |
| 3.2 | Configuración del espacio | 3.5 | Módulos |
| 3.3 | Plantas | | |

4 Pantallas y agentes de pantalla

- | | | | |
|-----|---|-----|---|
| 4.1 | Tres formas de crear una pantalla | 4.5 | Comprobar el estado de una pantalla |
| 4.2 | Instalar la app de taleor en el equipo del módulo | 4.6 | Cambiar el nombre de una pantalla, moverla o quitarla |
| 4.3 | Vincular una pantalla con el código de seis dígitos | 4.7 | Mantener actualizado el agente de pantalla |
| 4.4 | Reproducir en este dispositivo | 4.8 | Claves e identidad |

5 Dispositivos y controladores

- | | | | |
|-----|--------------------------------|-----|-----------------------------|
| 5.1 | Añadir un dispositivo | 5.4 | Placas serie y USB |
| 5.2 | Añadir un dispositivo portátil | 5.5 | Entradas |
| 5.3 | Probar un dispositivo | 5.6 | El registro de equipamiento |

6 Contenido

- | | | | |
|-----|---|-----|-------------------------------------|
| 6.1 | Poner contenido multimedia en un módulo en un solo paso | 6.5 | La página de un elemento multimedia |
| 6.2 | Subir a la biblioteca multimedia | 6.6 | Plantillas |
| 6.3 | Google Drive en su biblioteca multimedia | 6.7 | Reels |
| 6.4 | Subir sin internet (sin conexión) | 6.8 | La playlist de una pantalla |

7 Interactividad

- | | | | |
|-----|----------------------------|-----|--|
| 7.1 | Disparadores | 7.4 | Teclas USB, pedales y presentadores |
| 7.2 | Toque | 7.5 | El dispositivo portátil y el recorrido por los módulos |
| 7.3 | OSC de entrada y de salida | | |

8 Programación

- | | | | |
|-----|-----------------------------|-----|--|
| 8.1 | Horario de apertura | 8.4 | Cambios de contenido programados (días especiales) |
| 8.2 | Festivos y horario especial | | |
| 8.3 | Franjas horarias | 8.5 | Qué prevalece |

9 Trabajar con Oli, el asistente

- | | | | |
|-----|---------------------------|-----|-----------------------------------|
| 9.1 | Preguntar a Oli | 9.4 | Lo que Oli puede y no puede hacer |
| 9.2 | Revisar el plan propuesto | 9.5 | Límites |
| 9.3 | Aplicar o cambiar el plan | | |

10 Estadísticas (análisis)

11 Usuarios y roles

- | | | | |
|------|---------------------|------|--------------------------|
| 11.1 | Los cinco roles | 11.3 | Miembros |
| 11.2 | Invitar a un colega | 11.4 | El registro de auditoría |

12 Aviso de emergencia

- | | | | |
|------|-------------------------------------|------|-----------------------------|
| 12.1 | Iniciar una emergencia desde Inicio | 12.3 | Qué ocurre en las pantallas |
| 12.2 | Iniciar una difusión desde el menú | 12.4 | Finalizar la difusión |

13 Funcionamiento local y sin conexión a internet (air gap)

- | | | | |
|------|--------------------------------------|------|--|
| 13.1 | Instalar el servidor local (Windows) | 13.3 | Conectar una pantalla al servidor local |
| 13.2 | Crear el primer administrador | 13.4 | Copias de seguridad y traslado de un espacio |

14 Qué hacer y qué no

15 Solución de problemas

- | | | | |
|------|--------------------------------|------|--------------------------|
| 15.1 | Una pantalla está sin conexión | 15.5 | Problemas de vinculación |
| 15.2 | Un dispositivo no responde | 15.6 | Problemas con Oli |
| 15.3 | Un disparador no hace nada | 15.7 | Dónde mirar |
| 15.4 | Falla una subida | | |

Acerca de este manual

1.1 A quién va dirigido

- **Operadores de espacios:** las personas que gestionan los módulos en el día a día. Gestores de contenidos, responsables de instalaciones y administradores de espacio.
- **Personal técnico:** las personas que instalan el agente de pantalla en el equipo del módulo, conectan sensores y equipamiento, y mantienen el espacio en funcionamiento.

Cada capítulo se organiza por tareas. Cada tarea empieza con una línea que explica para qué sirve y cuándo se realiza, seguida de una breve lista de pasos numerados. Cada paso nombra el botón, el menú o el campo exactamente como lo muestra la consola, entre comillas, para que pueda compararlo con la página que tiene delante. Debajo de los pasos, «Lo que verá» le indica cómo responde la consola.

La consola está disponible en siete idiomas: inglés, alemán, neerlandés, polaco, francés, español e italiano. Este manual usa las etiquetas en español. Las posiciones en la pantalla y el orden de los pasos son los mismos en todos los idiomas.

1.2 Cómo leer un paso

- «Selecione "Añadir una pantalla".» significa que debe pulsar el control cuya etiqueta es Añadir una pantalla.
- Las palabras en `monoespaciado` son direcciones, rutas de archivo o texto que usted escribe.
- Un recuadro **Consejo** ofrece una práctica segura o un atajo. Un recuadro **Atención** señala un error frecuente o una acción que no se puede deshacer.
- Los números naranjas de una imagen señalan el control que nombra un paso.
- Las imágenes muestran la consola real. Algunas se capturaron una o dos versiones antes de esta edición: donde una imagen muestra todavía el término anterior, la consola dice ahora «Pantalla». Los pasos son los mismos.

1.3 Términos clave

taleor usa el mismo vocabulario para todo tipo de espacios. Estas son las palabras que encontrará.

TÉRMINO	SIGNIFICADO
Espacio	Un lugar físico con su propio horario de apertura y su propio equipo. La consola siempre trabaja dentro de un solo espacio a la vez.
Planta	Una división vertical de un espacio. Un espacio de una sola planta puede prescindir de las plantas.
Zona	Un área de una planta que agrupa módulos. Las programaciones, las alertas y las estadísticas se agregan en ella.

TÉRMINO	SIGNIFICADO
Módulo	Aquello ante lo que se sitúa un visitante. Tiene un nombre, una plantilla, una o varias pantallas, un reel predeterminado, reels activados por disparador y disparadores. En la página del módulo se configura lo que se reproduce.
Pantalla	Así llama la consola al dispositivo de la pared: un PC con monitor, un televisor, una tableta, una pestaña del navegador o una pantalla inteligente. En «Ingeniería» y en los documentos técnicos, lo mismo se denomina agente de pantalla .
Agente de pantalla	El software de la pantalla (el agente de taleor o la página de reproducción del navegador) y la palabra de los técnicos para el equipo que hay detrás del cristal. Un agente de pantalla por pantalla.
Dispositivo	Todo lo que está conectado a una pantalla y registrado en el espacio: un monitor, un proyector, un altavoz, un sensor, un botón, un lector de tarjetas, un dispositivo portátil, un controlador. También se llama equipamiento .
Controlador	El paquete de software firmado que permite a taleor comunicarse con un dispositivo: encenderlo, cambiar su fuente, leer su sensor. Un dispositivo con controlador está gestionado ; uno sin controlador es pasivo (solo inventario).
Plantilla	Cómo dibuja una pantalla sus reels: un fotolibro, un videolibro, una presentación de diapositivas, un explorador multimedia, un carrusel táctil, un mapa interactivo, un quiosco, modelos 3D, etc. Cada pantalla tiene una plantilla, que se muestra en su pestaña «Plantilla utilizada».
Reel	Una lista de fotos y vídeos que se reproduce en orden. Los módulos reproducen reels. Un reel tiene un nombre, etiquetas y ajustes de reproducción.
Playlist	Lo que reproduce una pantalla: su reel predeterminado más los reels activados a los que cambian sus disparadores. La pestaña «Playlist» de una pantalla.
Disparador (cue)	Una regla: cuando se activa una entrada (un toque, un botón, un sensor, una tecla, un mensaje OSC, un dispositivo portátil), se cambia a un reel, se envía un mensaje OSC o se pasa a otro módulo, y después se vuelve. En los textos técnicos, un disparador es un cue .
Programación	El horario de apertura del espacio (la programación general), las franjas horarias, los festivos y los días especiales, además de los cambios de contenido programados.
Aviso de emergencia	Una difusión que toma el control de cada pantalla elegida con su mensaje hasta que usted la termina. Un aviso es la forma más suave: un banner sobre los módulos, que siguen reproduciéndose.
Roles	Administrador de red, Administrador de conjunto, Administrador de espacio, Gestor de contenidos, Responsable de instalaciones. Lo que una persona puede hacer depende de su rol.
Oli	El asistente de taleor. Usted le dice a Oli con palabras sencillas lo que debe hacer una pantalla. Oli propone los cambios exactos. No cambia nada hasta que usted pulsa «Aplicar».

TÉRMINO	SIGNIFICADO
Registro de auditoría	La constancia de quién hizo qué y cuándo. Cada acción con privilegios queda registrada en él y no se puede editar desde la consola.

Primeros pasos

2.1 Iniciar sesión en la app web

La app web es la consola que usa todos los días. Funciona en cualquier navegador actual en `app.taleor.net`; no se instala nada. Usted inicia sesión una vez por navegador y la consola recuerda su sesión.

1. Abra `app.taleor.net`. Se abre la página de entrada; seleccione «Iniciar sesión».
2. Elija cómo iniciar sesión:
 - Seleccione «Continuar con Google» o «Continuar con Apple» para iniciar sesión con esa cuenta.
 - Seleccione «Inicio de sesión del personal» para iniciar sesión con una dirección de correo electrónico y una contraseña. Escriba su «Correo electrónico» y su «Contraseña». Use «Mostrar contraseña» para comprobar lo que ha escrito. Seleccione «Iniciar sesión».
3. Si le ha invitado un compañero, la página dice: «Le han invitado a un espacio. Inicie sesión a continuación con la dirección de correo electrónico para la que se creó la invitación.» Use exactamente esa dirección.

Figura 1 El formulario de inicio de sesión del personal. Escriba su dirección (1) y su contraseña (2); «Mostrar contraseña» (3) muestra lo que ha escrito antes de que seleccione «Iniciar sesión» (4).

LO QUE VERÁ

La consola se abre en su espacio, en «Inicio». Si el inicio de sesión falla, verá «No se pudo iniciar sesión. Inténtelo de nuevo.» Tras varios intentos fallidos, el servidor responde «Demasiados intentos de inicio de sesión desde esta dirección. Espere un minuto y vuelva a intentarlo.» Si su cuenta debe cambiar primero la contraseña, se abre la página «Cambiar contraseña»: «Debe cambiar su contraseña antes de continuar.» Escriba la «Contraseña actual», una «Nueva contraseña» de al menos 8 caracteres y «Confirmar nueva contraseña».

CONSEJO

Inicie sesión con la dirección que figura en su invitación. Una invitación funciona una sola vez, durante siete días y solo para esa dirección.

ATENCIÓN

No comparta una cuenta de personal entre varias personas. Cada acción se registra con la cuenta que la realizó, y el registro de auditoría solo es útil si el nombre es el correcto.

2.2 Iniciar sesión en la app de escritorio

La app de escritorio es el agente de pantalla de taleor, instalado en el equipo del módulo (Windows y Linux). También abre la consola, lo que resulta práctico cuando está junto al módulo con un teclado.

1. En el equipo del módulo, abra el menú Inicio y elija el acceso directo a la consola de taleor. El instalador lo crea.
2. La consola se abre en su propia ventana, en la página de esta pantalla si la pantalla ya está vinculada.
3. Inicie sesión como en 2.1.

LO QUE VERÁ

En el menú lateral de la consola, la fila «Este dispositivo: {name}» indica que el equipo que está usando es a su vez una pantalla de este espacio.

2.3 Su primera visita

No hay un asistente de bienvenida aparte. La consola le guía con tarjetas en «Inicio», y las tarjetas desaparecen a medida que las completa.

- Un espacio sin pantallas muestra «Añadir la primera pantalla»: «Abra {address} en cualquier pantalla con navegador (un televisor, una tableta o un equipo) o inicie en ella la app de taleor. Escriba el código en ella y la pantalla se unirá a su espacio.» Seleccione «Añadir una pantalla» para empezar. Consulte el capítulo 4.
- Si se le ofrece el espacio de demostración, aparece una tarjeta «Probar la demo» mientras su propio espacio no tenga ninguna pantalla. La demostración es un espacio en funcionamiento con módulos que puede probar. Es su propia copia: nadie más la modifica.

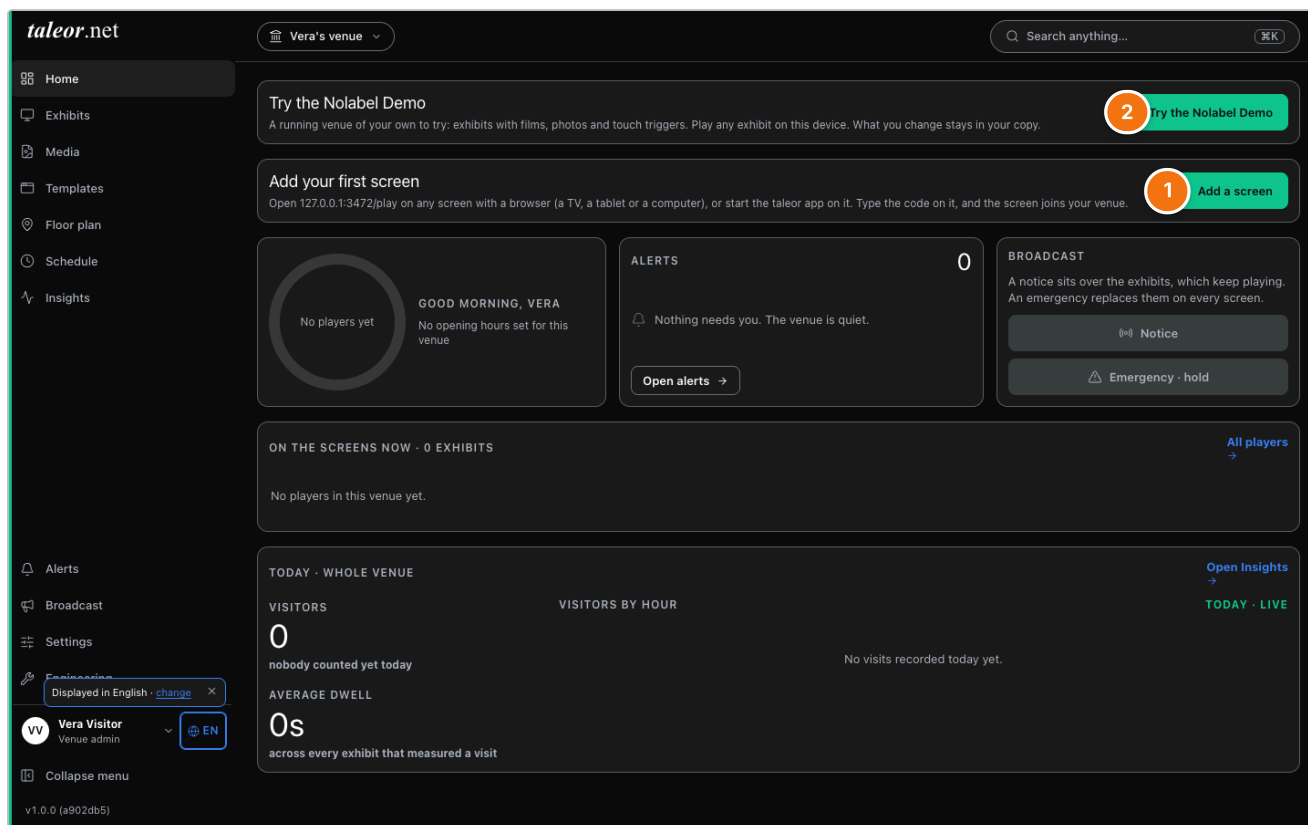


Figura 2 «Inicio» en un espacio vacío: «Añadir una pantalla» (1) inicia la vinculación; «Probar la demo» (2) abre su propia copia del espacio de demostración.

2.4 La estructura de la consola

Todas las páginas de la consola comparten el mismo marco: un menú lateral a la izquierda, una barra superior y la propia página. Si aprende el marco una vez, le resultará fácil situar cada capítulo de este manual.

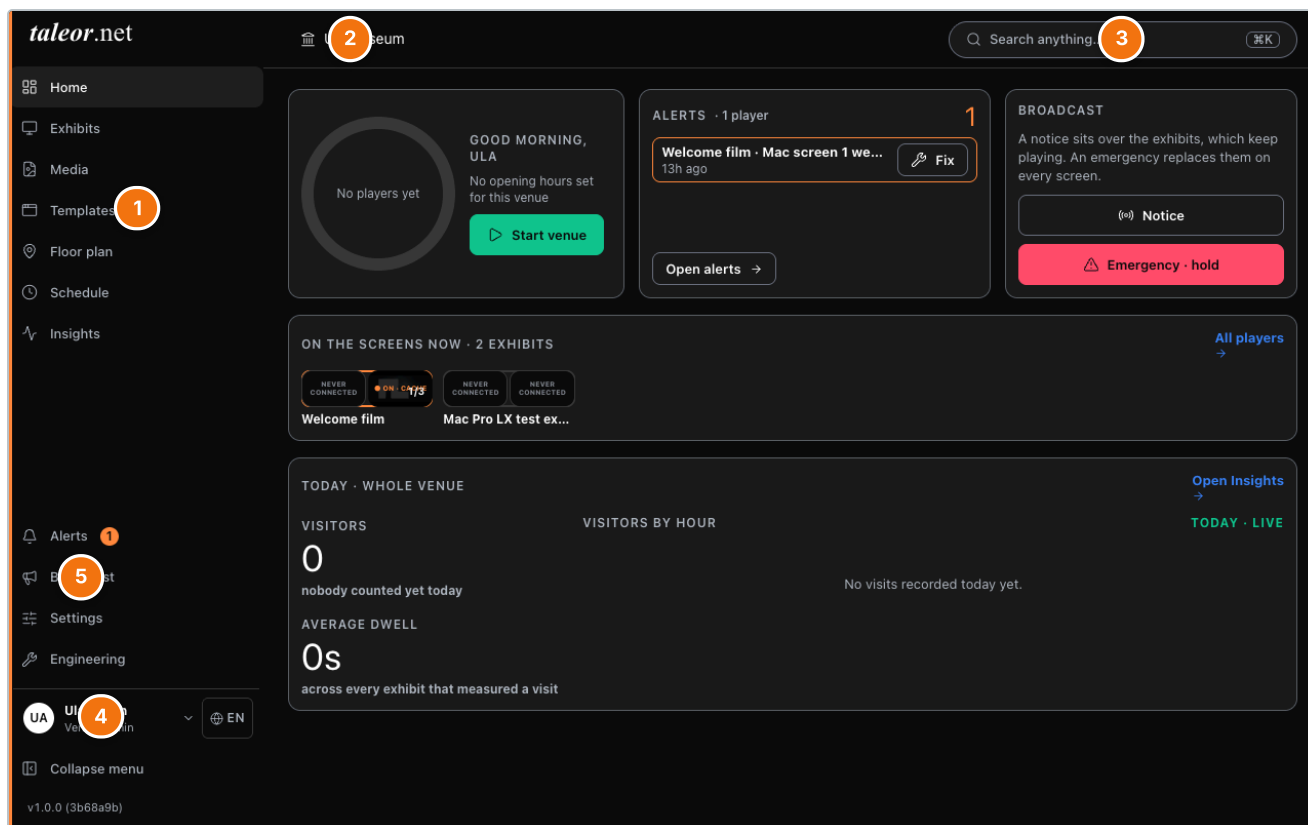


Figura 3 El marco de la consola: el menú lateral (1), el selector de espacios (2), «Buscar cualquier cosa...» (3), el menú de la cuenta (4) y las entradas del pie del menú (5).

El menú lateral (la barra de navegación de la izquierda) representa el edificio:

ENTRADA	QUÉ CONTIENE
«Inicio»	El día de hoy de un vistazo: lo que reproducen los módulos, los visitantes, las alertas, el horario de apertura, el control de emergencia.
«Módulos»	Todos los módulos y sus pantallas. Vistas: «Módulos» y «Todas las pantallas».
«Multimedia»	La biblioteca multimedia: todos los archivos subidos.
«Reels»	Todos los reels. «Un reel es una lista de fotos y vídeos que se reproduce en orden. Los módulos reproducen reels.»
«Plantillas»	Las plantillas que pueden ejecutar las pantallas y sus ajustes para todo el espacio.
«Plano»	Vistas: «Plantas» y «Zonas». El plano del arquitecto con cada pantalla colocada en él.
«Programación»	Horario de apertura, franjas horarias, festivos, horarios especiales y cambios de contenido programados.
«Estadísticas»	Afluencia de visitantes, tiempo de permanencia, lo que mejor funcionó, prueba de reproducción, estado de las pantallas.

En el pie del menú:

ENTRADA	QUÉ HACE
«Alertas»	Fallos abiertos, con un indicador numérico.
«Difusión»	No es una página: abre el cuadro de diálogo de difusión desde cualquier lugar en que se encuentre. Capítulo 12.
«Configuración»	«Usuarios y roles», «Todos los espacios» (administradores de varios espacios), «Espacio», «Cuenta», «Privacidad y conservación», «Registro de auditoría», «Papelería».
«Ingeniería»	«Equipamiento», «Diagnóstico», «Identidad del punto de conexión», «Transferencia de datos y copias de seguridad», «Actualizaciones y asistencia remota».

Solo verá las entradas que su rol le permite. Seleccione «Contraer menú» o «Mantener el menú abierto» en el pie para cambiar el ancho de la barra. La primera parada de tabulación de cada página es «Saltar al contenido».

La barra superior:

- El **selector de espacios**, a la izquierda, muestra el espacio abierto. Selecciónelo para abrir otro espacio, usar «Buscar un espacio...» o crear un «Nuevo espacio». Si hay muchos espacios, también muestra «Abiertos recientemente» y «Todos los espacios...».
- «Buscar cualquier cosa...» encuentra módulos, pantallas, zonas y contenido multimedia por su nombre. Escriba al menos dos caracteres.
- «Decírselo a Oli» abre el panel del asistente (capítulo 9). Muestra «Obtener Oli» cuando el espacio no tiene Oli.
- El **menú de la cuenta**, a la derecha, contiene «Cuenta», «Apariencia» (claro, oscuro o del sistema), «Idioma» y «Cerrar sesión».

CONSEJO

Compruebe el nombre del espacio en la barra superior antes de cambiar nada. Cada página pertenece al espacio que se muestra allí.

2.5 Su cuenta

Use esta página para cambiar su propia contraseña, su tema o su idioma. Solo le afecta a usted, en todos los equipos en los que inicie sesión.

1. Abra «Configuración» y, después, «Cuenta».
2. En «Perfil» verá su nombre, su correo electrónico y su «Rol».
3. En «Contraseña», escriba la «Contraseña actual» y una «Nueva contraseña» (al menos 8 caracteres). Seleccione «Cambiar contraseña».
4. «Tema de la interfaz»: «Sistema» sigue la configuración de su sistema operativo.
5. «Idioma»: el idioma de esta consola. Le acompaña a cualquier equipo en el que inicie sesión.

Configurar un espacio

3.1 Crear un espacio

Un espacio es un lugar físico con su propio horario y su propio equipo. Se crea uno cuando un nuevo centro se une a taleor; la mayoría de las personas solo trabajan dentro de un espacio que creó otra persona. Para crear un espacio necesita el rol de Administrador de red o de Administrador de conjunto.

1. Seleccione el selector de espacios en la barra superior.
2. Seleccione «Nuevo espacio».
3. Escriba el «Nombre del espacio» (como llama la gente al lugar, por ejemplo `The Riverside Centre`).
4. Escriba el «Código del espacio»: un identificador corto y único de letras, números y guiones, por ejemplo `riverside` .
5. Elija la «Zona horaria». Se usa para los cálculos de la programación.
6. Si lo desea, escriba la «Dirección del edificio».
7. Seleccione «Crear espacio».

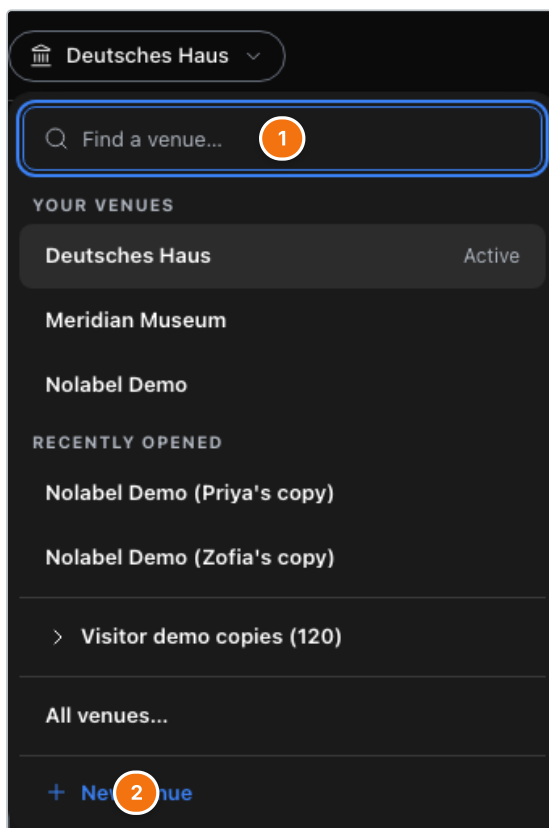


Figura 4 El selector de espacios: «Buscar un espacio...» (1) arriba y «Nuevo espacio» (2) al pie.

CAPTURA DE PANTALLA PENDIENTE

El cuadro de diálogo «Nuevo espacio» con «Nombre del espacio», «Código del espacio» y «Zona horaria»

Figura 5 El cuadro de diálogo «Nuevo espacio» con «Nombre del espacio», «Código del espacio» y «Zona horaria»

LO QUE VERÁ

La notificación dice «Espacio "{name}" creado» y la consola se abre en el nuevo espacio, con la tarjeta «Añadir la primera pantalla» en «Inicio».

3.2 Configuración del espacio

La página del espacio contiene los pocos datos que comparte todo el espacio: su nombre, su zona horaria, su dirección y su logotipo, y si los cambios necesitan aprobación. Visítela una vez al configurar el espacio y de nuevo si la institución cambia de nombre o de logotipo.

1. Abra «Configuración» y, después, «Espacio».
2. En «Espacio», cambie el «Nombre del espacio», la «Zona horaria» o la «Dirección». La barra fija de la parte superior contiene un único botón «Guardar»; «Deshacer» restablece los valores anteriores.
3. En «Logotipo», seleccione «Subir un logotipo» para colocar el logotipo de la institución en el centro de la barra superior. «Retirar» lo quita. Mientras no haya logotipo, el centro de la barra queda vacío.
4. «Exigir aprobación antes de publicar cambios»: cuando esta opción está activada, los reels y los cambios programados que guarda un gestor de contenidos esperan hasta que un administrador de espacio los aprueba. Hasta entonces, las pantallas siguen reproduciendo la versión aprobada. Desactivada de forma predeterminada. Consulte 6.7.
5. «Copiar ID del espacio» copia el identificador del espacio para el servicio de asistencia.

ATENCIÓN

No seleccione «Eliminar espacio» a menos que el espacio se vaya a retirar de verdad. Solo un Administrador de red puede hacerlo, y el espacio deja de poder seleccionarse en la consola.

3.3 Plantas

Las plantas le permiten colocar pantallas sobre el plano del arquitecto y dar a cada nivel su propio horario si lo necesita. Un espacio de una sola planta puede prescindir por completo de las plantas.

1. Abra «Plano». Se abre la vista «Plantas».
2. Seleccione «Añadir planta».

3. Escriba el «Nombre» (por ejemplo Planta baja), un «Código» corto (PB) y el «Nivel». La planta baja es 0; la lista se ordena por nivel, empezando por el más bajo.
4. Seleccione «Crear planta».
5. Para colocar pantallas sobre el plano del arquitecto, abra «Opciones de {name}» y seleccione «Subir plano...». Elija un archivo PNG, JPEG o PDF. Todo lo que se coloca en él se guarda como una fracción de su tamaño, de modo que si sustituye el plano más adelante, los marcadores no se descolocan.
6. En el plano, arrastre una pantalla para colocarla.



Figura 6 Plano con pantallas colocadas y sus puntos de estado

LO QUE VERÁ

Cada pantalla colocada es un punto en el plano. El punto muestra el estado en vivo; el color del anillo es la zona. «{count} aún sin colocar en el plano» le indica lo que falta.

Otras opciones por planta: «Cambiar nombre...», «Cambiar nivel...», «Sustituir plano...», «Eliminar». Al eliminar una planta se eliminan la planta y su plano; no se elimina nada de lo que había en ella.

3.4 Zonas

«Una zona agrupa los módulos de un área física. Las programaciones y los análisis se agregan a ella.» Cree zonas cuando quiera horarios, alertas o estadísticas por sala o galería en lugar de por espacio.

1. Abra «Plano» y, después, la vista «Zonas».
2. Seleccione «Nueva zona».
3. Escriba el «Nombre» (cómo se llama esta área en la planta), el «Código» (una referencia corta que se usa en planos y exportaciones) y elija un «Color» (la franja de la tarjeta de la zona y el marcador del plano). Elija una planta, o «Sin planta» para un espacio de una sola planta.
4. Seleccione «Crear zona».
5. Seleccione «Entrar» en la tarjeta de una zona para ver sus pantallas.

Por zona: «Cambiar nombre...», «Cambiar color...», «Mover a otra planta...» («Todo lo que hay en esta zona se mueve con ella. No se elimina nada.») y «Eliminar».

3.5 Módulos

Un módulo es aquello ante lo que se sitúa un visitante. Se crea uno para cada puesto del espacio, antes o después de que existan sus pantallas: se crea con un nombre y una plantilla, y después se le asignan sus pantallas.

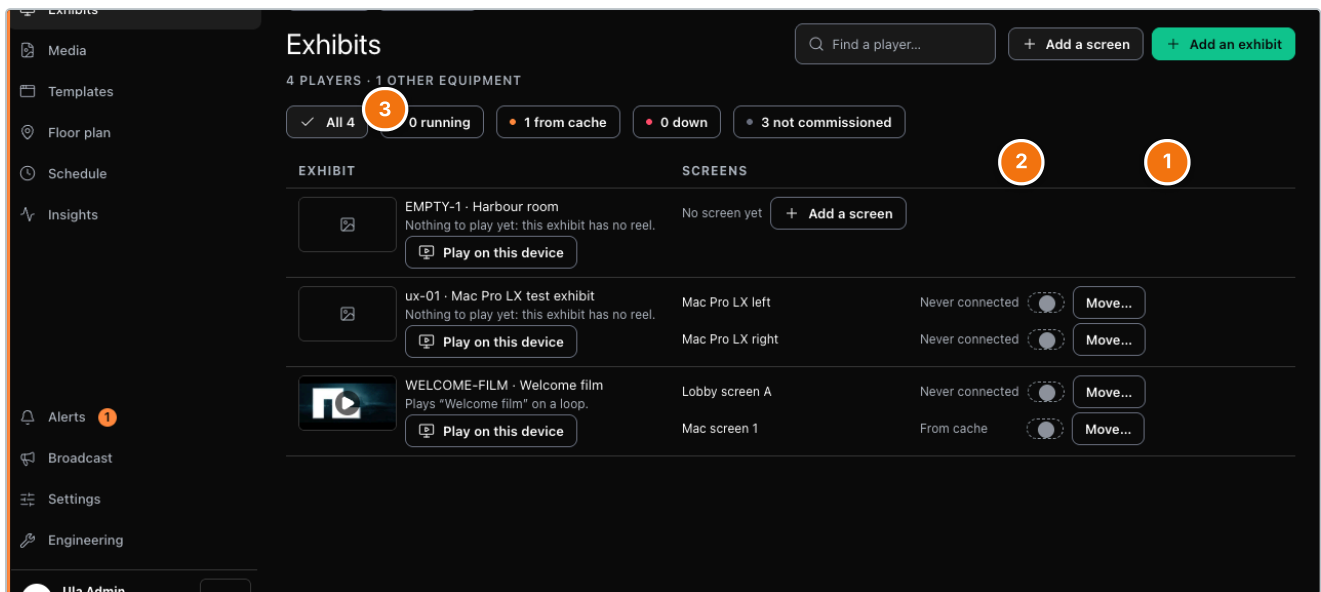


Figura 7 La lista «Módulos»: «Añadir un módulo» (1), «Añadir una pantalla» (2) y la vista «Todas las pantallas» (3). Cada fila muestra el módulo, lo que reproduce y sus pantallas.

1. Abra «Módulos».
2. Seleccione «Añadir un módulo».
3. Escriba el «Nombre del módulo»: cómo lo llamaría un visitante; es el título de su página. El «Código» (el código del plano audiovisual) se rellena a partir del nombre; cámbielo si el plano indica otra cosa.
4. Seleccione «Siguiente» y elija la «Plantilla»: qué tipo de módulo es. Cada plantilla tiene una descripción de una línea. Se puede cambiar más adelante desde la pestaña «Plantilla utilizada» de la propia pantalla.
5. Seleccione «Crear módulo».
6. «¿Qué pantallas pertenecen aquí?» ofrece tres opciones:
 - «Pantallas que ya están en este espacio»: marque pantallas existentes, incluidas las marcadas «Todavía no está en un módulo». Una pantalla pertenece a un solo módulo a la vez.
 - «Vincular una pantalla nueva»: escriba «El código de la pantalla» (capítulo 4). Primero se crea el módulo y después la pantalla se une a él.
 - «Omitir por ahora»: «El módulo se crea sin pantallas. Añádalas más tarde desde su página.»

New exhibit · Photobook

EXHIBIT NAME

1

What a visitor would call it; this is the title on its page.

CODE

The code on the AV drawing. Filled in from the name; change it if the drawing says otherwise.

Template

WHAT KIND OF EXHIBIT THIS IS. CHANGED ANY TIME LATER, FROM THE PLAYER'S OWN TAB.

2 **Photobook**
AUTO-PLAYING SLIDESHOW WITH TOUCH NAVIGATION.

☐ **Slideshow**
HANDS-OFF, AUTO-ADVANCING PHOTO & VIDEO SLIDESHOW WITH TRANSITIONS.

☐ **Media Loop**
ZERO-INTERACTION LOOPING VIDEO OR SLIDESHOW.

☐ **Media Browser**
BROWSABLE PDFS, PHOTOS, AND VIDEOS.

Cancel 3 Next

Figura 8 El cuadro de diálogo «Añadir un módulo»: el «Nombre del módulo» (1), las opciones de plantilla con su descripción de una línea (2) y «Siguiente» (3).

LO QUE VERÁ

La notificación dice «{name} creado» y se abre la página del módulo.

La página del módulo contiene:

- la imagen fija y una línea que dice lo que reproduce, por ejemplo «Reproduce “Bucle de apertura” en bucle. Un toque reproduce “Reel de demostración”; un segundo toque vuelve atrás.» Seleccione la imagen fija para abrir la vista previa y «Probar un toque»;
- «Pantallas de este módulo», con «Añadir pantallas» y «Reproducir en este dispositivo»;
- «Añadir multimedia»: la subida en un solo paso (6.1);
- «Alimentación del módulo»: «Todo lo de este módulo se apaga, con un segundo de diferencia: sus pantallas y su equipamiento.» El interruptor no se muestra mientras el módulo no tenga ninguna pantalla;
- «Cambiar nombre del módulo».

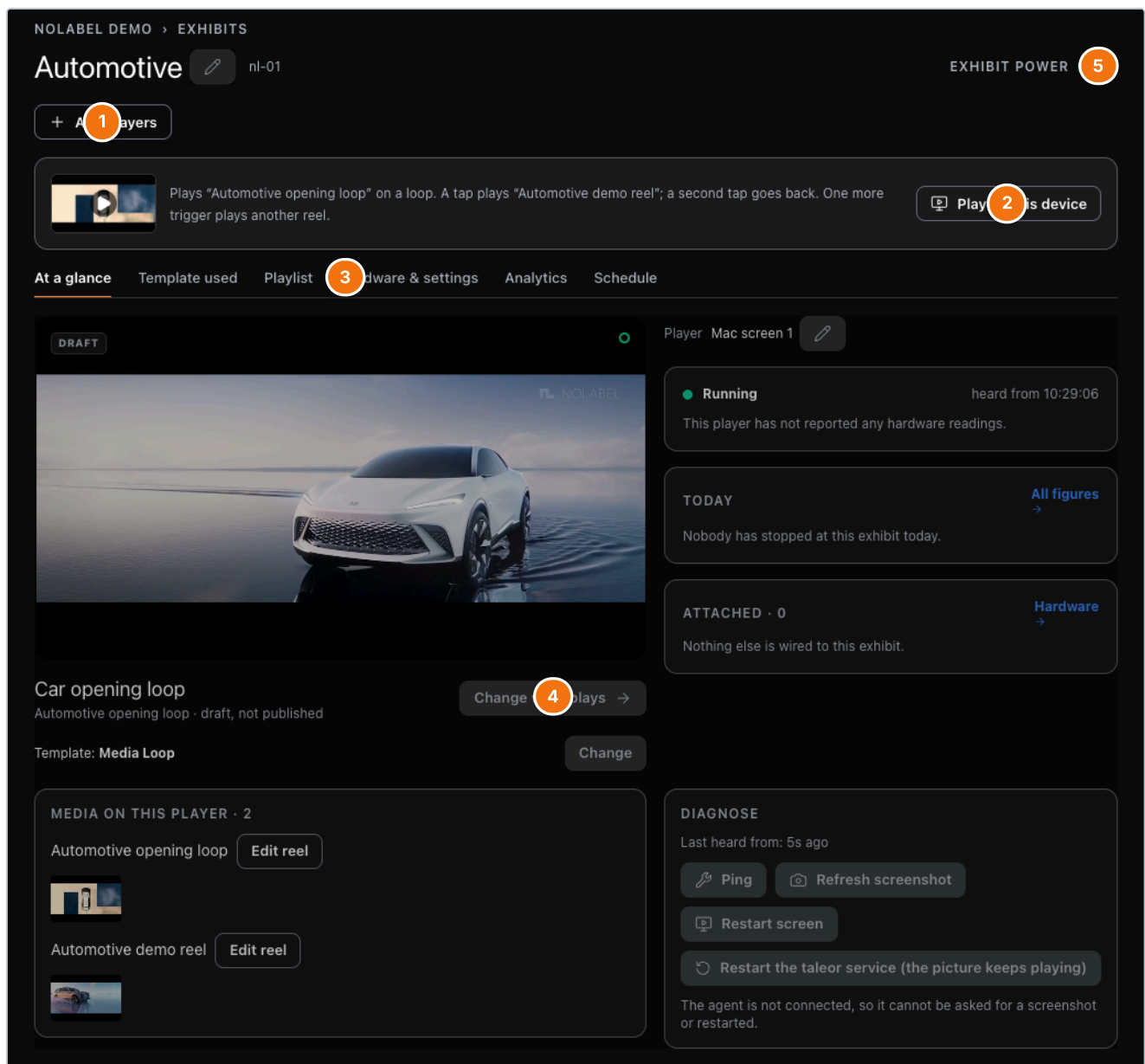


Figura 9 La página de un módulo: «Añadir pantallas» (1), «Reproducir en este dispositivo» (2), las pestañas de la pantalla seleccionada (3), «Cambiar lo que se reproduce» (4) y «Alimentación del módulo» (5).

Un módulo sin pantallas dice «Aún no hay ninguna pantalla aquí. Reprodúzcalo en este dispositivo, añada una pantalla que ya esté en este espacio o vincule una pantalla nueva con el código que muestra.»

La lista «Módulos» muestra cada módulo, su imagen fija, su línea y sus pantallas. Las pantallas marcadas «Todavía no está en un módulo» aparecen primero, con «Poner en un módulo...». Cada fila de pantalla dentro de un módulo tiene «Mover...».

Pantallas y agentes de pantalla

Una pantalla se une a un espacio mostrando un código de seis dígitos que usted escribe en la consola. Nunca se escribe a mano ninguna clave ni dirección.

4.1 Tres formas de crear una pantalla

FORMA	CUÁNDO USARLA
La app de taleor en el equipo del módulo (Windows o Linux)	Módulos permanentes. La app sigue reproduciendo sin red, reinicia el navegador cuando se bloquea, guarda el contenido multimedia en el disco y se actualiza sola.
La página de reproducción del navegador en <code>app.taleor.net/play</code>	Un televisor con navegador, una tableta, un PC de reserva, una demostración en un portátil o en un teléfono. Sin instalación. Funcionamiento sin conexión en la medida de lo posible.
«Reproducir en este dispositivo» desde la página de un módulo	La más rápida: el navegador que está usando se convierte en la pantalla del módulo en una pestaña nueva.

4.2 Instalar la app de taleor en el equipo del módulo

Para el personal técnico, una vez por cada equipo del módulo. La app es lo que hace fiable un módulo permanente: reproduce sin red, reinicia el navegador cuando se bloquea y se actualiza sola. taleor proporciona el instalador de Windows y el paquete de Linux (Ubuntu 24.04 y posteriores); cada uno incluye su propio entorno de ejecución y crea e inicia el servicio.

Dónde descargar los instaladores. Descargue el agente de pantalla para Windows, macOS, Linux, Raspberry Pi o Android desde taleor.net, en «Descargar».

Windows, con el script de la consola

1. Abra «Ingeniería» y, después, «Actualizaciones y asistencia remota». La página «Configurar una pantalla» dice: «El servidor funciona en la nube, así que en cada equipo solo hay que configurar la alimentación y la BIOS e instalar el agente.»
2. En el equipo del módulo, abra «PowerShell como administrador».
3. En «Ejecutar el script de configuración (PowerShell con permisos de administrador)», seleccione «Copiar al portapapeles», pegue la línea en la ventana de PowerShell y ejecútela. Instala el servicio de taleor y abre la página de reproducción a pantalla completa.
4. Si el equipo debe activarse y pasar a reposo según la programación del espacio, siga «Configurar BIOS (una sola vez)» y «Ejecutar el script de alimentación (PowerShell con permisos de administrador)». El paso de la BIOS solo es necesario para Wake-on-LAN.
5. En «Vincule la pantalla en esta consola», vincule la pantalla como en 4.3.

CAPTURA DE PANTALLA PENDIENTE

«Ingeniería» > «Actualizaciones y asistencia remota» con el script de configuración y «Copiar al portapapeles»

Figura 10 «Ingeniería» > «Actualizaciones y asistencia remota» con el script de configuración y «Copiar al portapapeles»

Linux: instale el paquete de taleor. Configura el inicio de sesión automático y ejecuta el agente de pantalla en la sesión gráfica del usuario que ha iniciado sesión. En los escritorios Wayland necesita un Chrome o Chromium que no sea snap; el paquete lo exige.

CONSEJO

Ejecute el script de configuración en una ventana con permisos de administrador y espere a que termine. Instala un servicio; una instalación a medias deja una pantalla que nunca informa.

ATENCIÓN

No abra la consola ni la página de reproducción en el equipo del módulo desde la antigua dirección de quiosco con un identificador. La app abre `/play` por sí sola y la consola nunca muestra identificadores para las pantallas nuevas.

4.3 Vincular una pantalla con el código de seis dígitos

La vinculación es la forma en que una pantalla se une a su espacio. Se hace una vez por pantalla, con la pantalla delante o con alguien junto a la pantalla que le lea el código.

En la pantalla verá un código de seis dígitos y un código QR con la línea «Inicie sesión en {host}, elija “Añadir una pantalla” y escriba el código. O escanee el QR con un teléfono con sesión iniciada.» «El código cambia cada 15 minutos.» Se mantiene igual aunque se reinicie, hasta que la pantalla queda vinculada.

CAPTURA DE PANTALLA PENDIENTE

La página de reproducción antes de la vinculación, con el código de seis dígitos y el QR

Figura 11 La página de reproducción antes de la vinculación, con el código de seis dígitos y el QR

1. En la consola, seleccione «Añadir una pantalla» (en «Inicio», en «Módulos» o en la página de un módulo). La página dice «Abra {address} en la pantalla o inicie en ella la app de taleor. Aparecerá un código.»

2. Escriba el código en «El código de la pantalla».
3. Elija el «Módulo» al que se une: uno existente, «Nuevo módulo...» (escriba el «Nombre del módulo» y elija una «Plantilla») o «Todavía no está en un módulo».
4. Seleccione «Añadir».
5. Espere. La consola dice «El código es correcto. La pantalla lo confirmará cuando recoja su clave, normalmente en unos segundos.» y después «Esperando la confirmación de la pantalla...».
6. Cuando la pantalla haya recogido su clave, escriba un «Nombre» que la gente de aquí reconozca (de forma predeterminada, el nombre de host del equipo) y seleccione «Listo» o «Añadir otra pantalla».

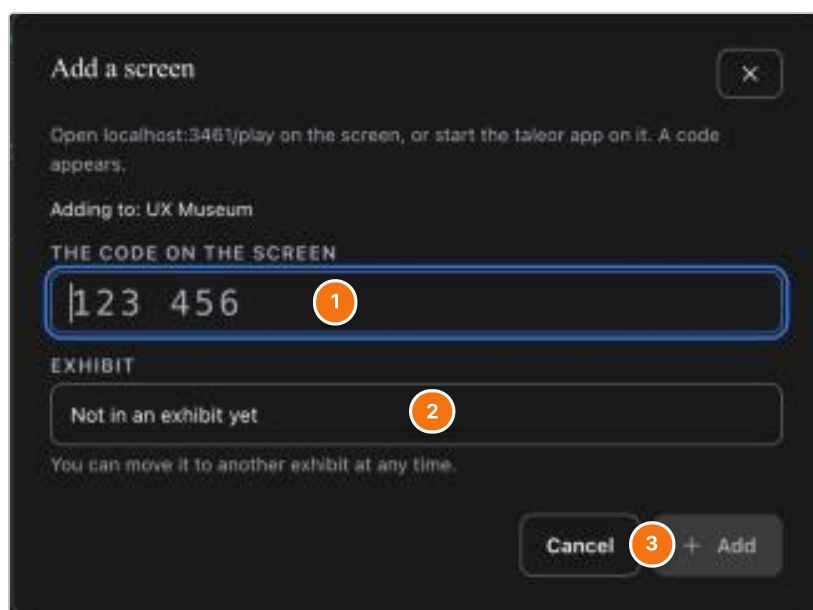


Figura 12 El cuadro de diálogo «Añadir una pantalla»: «El código de la pantalla» (1), el «Módulo» al que se une (2) y «Añadir» (3).

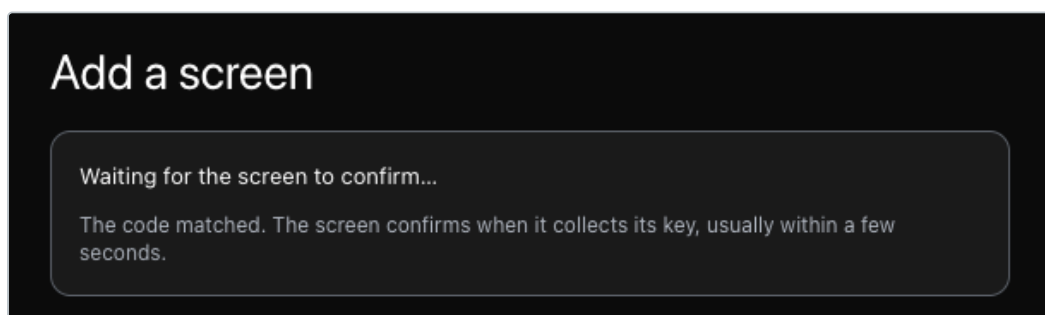


Figura 13 Mientras la pantalla recoge su clave, la consola espera; no tiene que hacer nada más.

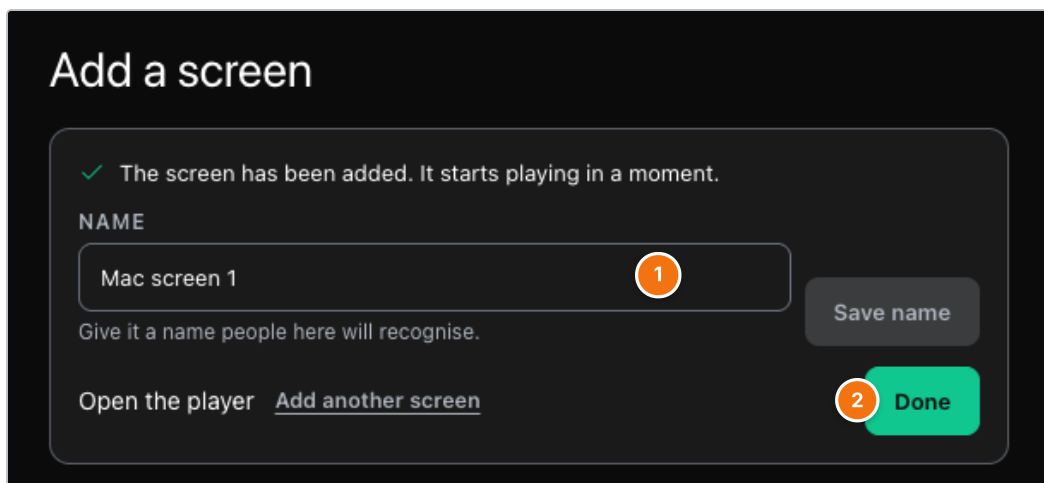


Figura 14 Cuando la pantalla confirme, dele un «Nombre» (1) y seleccione «Listo» (2).

LO QUE VERÁ

«Se ha añadido la pantalla. La reproducción empezará en un momento.» La propia pantalla dice «Esta pantalla ya forma parte de {venue}.» y reproduce un breve reel de bienvenida. Si el módulo aún no tiene ningún reel, la pantalla muestra «Esperando un reel: añada uno a esta pantalla o a su módulo» hasta que le asigne uno (capítulo 6).

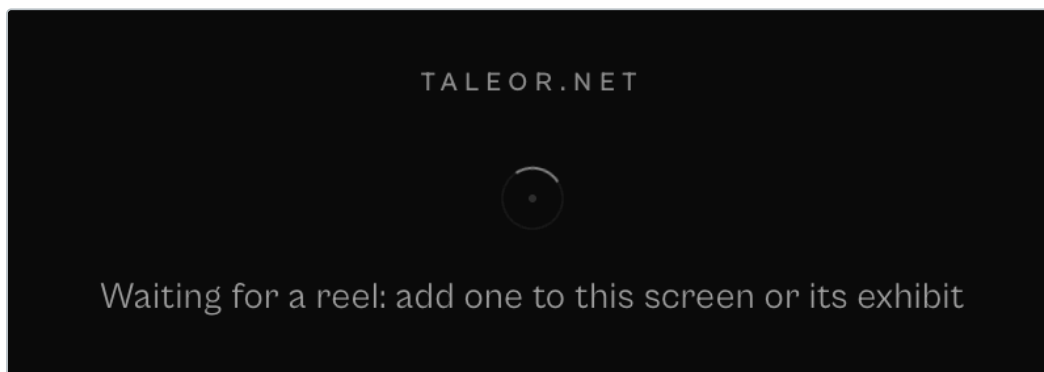


Figura 15 Una pantalla vinculada que todavía no tiene nada que reproducir.

Si se rechaza el código: «Este código ya no es válido: ha caducado, ya se ha usado o no aparece en ninguna pantalla. Escriba el código que aparece ahora en la pantalla.» Vuelva a leer el código en el cristal; si se recarga la página de reproducción, muestra uno nuevo.

Si la pantalla nunca confirma: «La pantalla no ha confirmado. Escriba el nuevo código que aparece ahora en la pantalla.» No se ha añadido nada. Una pantalla que pierde la red durante más de un minuto justo después de que el código coincida se revierte y debe añadirse de nuevo.

CONSEJO

Escriba el código que aparece ahora en la pantalla. La consola rechaza los códigos antiguos a propósito.

ATENCIÓN

No vincule la misma pantalla dos veces. La pantalla responde «Ya vinculada. Esta pantalla tiene sus credenciales.»

También se puede añadir una pantalla antes de que llegue su hardware: «Añadir una pantalla» en la vista «Todas las pantallas» ofrece «Todavía no ha llegado». «Crea la ficha ahora para que pueda ubicarla e imprimir su etiqueta. El equipo la reclama más tarde con un código. No consume ninguna licencia hasta que se conecte realmente.»

4.4 Reproducir en este dispositivo

La forma más rápida de ver un módulo en una pantalla: el navegador que está usando se convierte en la pantalla del módulo. Úsela para una demostración, una prueba o una tableta que se quedará en el módulo.

1. Abra la página de un módulo.
2. Seleccione «Reproducir en este dispositivo».
3. Si este navegador todavía no es una pantalla, se abre una pestaña nueva con la página de reproducción, que reproduce el módulo de inmediato. La consola da nombre a la pantalla según la plataforma, por ejemplo «Pantalla Mac 1».
4. Si este navegador ya es una pantalla en otro lugar, la consola pregunta «Este navegador es la pantalla "{name}" de "{venue}"». ¿Moverla aquí? Elija «Moverla aquí» (solo dentro del mismo espacio) o «Abrir como nueva pantalla» (una pantalla que solo existe en la pestaña nueva).
5. Si el navegador ha bloqueado la ventana emergente, seleccione «Abrir la pantalla».

4.5 Comprobar el estado de una pantalla

La página de la pantalla es donde se mira cuando alguien dice «la pantalla de la sala 2 está a oscuras». Le indica cuándo informó la pantalla por última vez y qué muestra ahora, y le permite reiniciarla desde su mesa.

1. Abra «Módulos» y, después, «Todas las pantallas». La lista muestra cada pantalla con su «Estado», «Plantilla», «Tipo de pantalla» y «Alimentación». Marque pantallas para «Encender», «Apagar», «Reiniciar» o copiarles una playlist.
2. Seleccione una pantalla para abrir su página. Las pestañas son «De un vistazo», «Plantilla utilizada», «Playlist», «Hardware y configuración», «Análisis» y «Programación».
3. «De un vistazo» muestra «Última señal: {when}», «Agente {version}», la última captura de pantalla («Actualizar captura de pantalla»), «Ping», «Reiniciar pantalla», «Reiniciar el servicio», «Memoria», «Almacenamiento», «Temperatura», «Disponibilidad» y lo que hay ahora en la pantalla.
4. «Hardware y configuración» muestra en «Funcionamiento sin conexión y estado» el «Almacenamiento multimedia»: «Lista sin conexión» o «Descargando {held} de {total}», el «Espacio libre» y «Se reproduce desde la caché local» cuando la pantalla funciona con su propia copia.

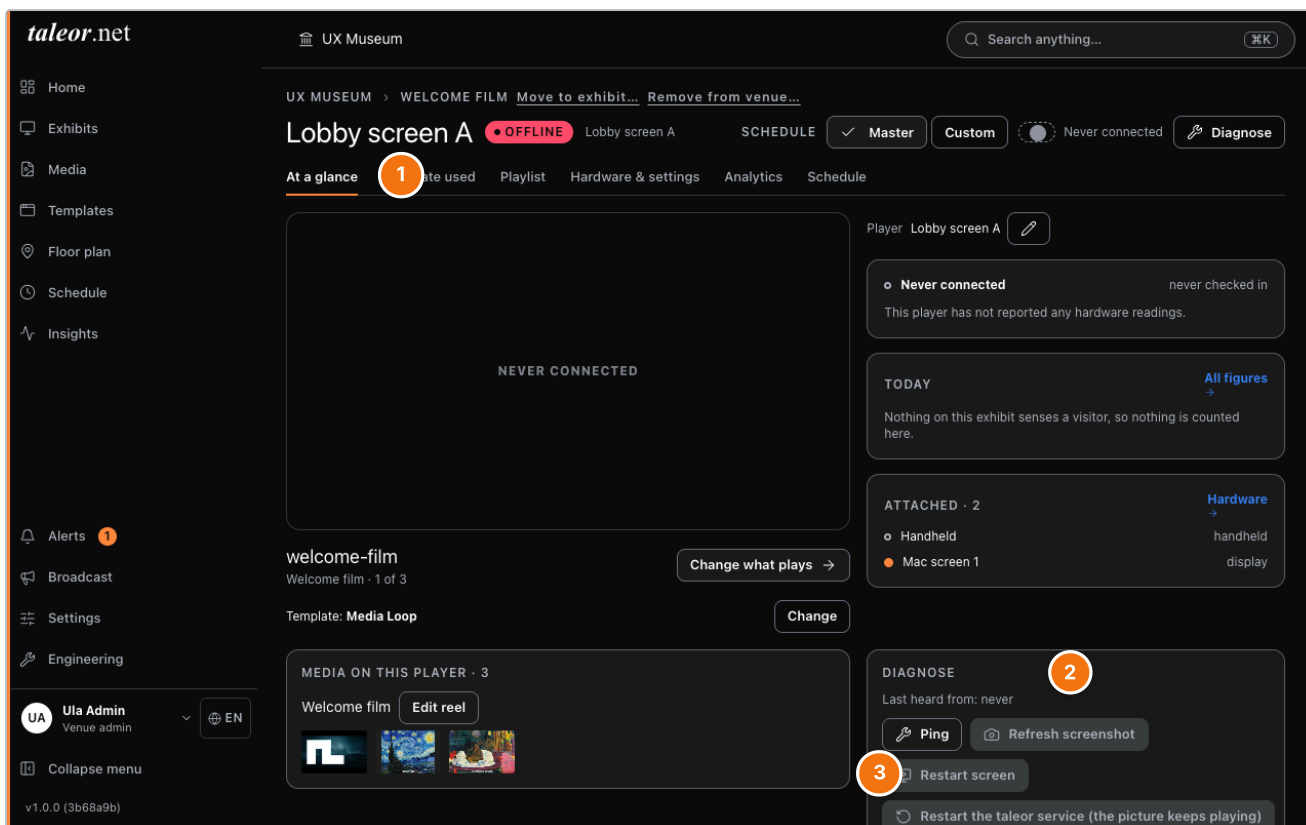


Figura 16 La página de una pantalla en «De un vistazo» (1): la última imagen de la pantalla, lo que reproduce y la tarjeta «Diagnosticar» (2) con «Ping», «Actualizar captura de pantalla», «Reiniciar pantalla» (3) y «Reiniciar el servicio de taleor (la imagen sigue reproduciéndose)».

Los dos reinicios son distintos:

- «Reiniciar pantalla»: «El navegador de esta pantalla se cierra y se vuelve a abrir. La pantalla queda en negro unos segundos y los visitantes que estén en este módulo lo verán.»
- «Reiniciar el servicio de taleor (la imagen sigue reproduciéndose)»: el servicio se vuelve a conectar en unos segundos; la imagen sigue reproduciéndose.

LO QUE VERÁ

Una pantalla sin conexión dice «El agente no está conectado a esta pantalla» y «El agente no está conectado, así que no se le puede pedir una captura de pantalla ni reiniciarlo.» La página vuelve a leer las pantallas cada 15 segundos.

4.6 Cambiar el nombre de una pantalla, moverla o quitarla

Use estas opciones cuando una pantalla cambie de función: un nombre nuevo, otro módulo o su salida del espacio.

- **Cambiar el nombre:** en la página de la pantalla, seleccione el nombre, escriba el «Nombre de la pantalla» y seleccione «Guardar».
- **Mover a otro módulo:** seleccione «Mover a un módulo...» en la ruta de navegación de la página de la pantalla, o «Mover...» en su fila de «Módulos». «Se lleva su propia configuración. Una pantalla pertenece a un solo módulo a la vez.» Si el módulo tiene una configuración guardada,

la pantalla adopta esa configuración. Si un disparador de otro lugar nombra esta pantalla, la consola ofrece «Mover de todos modos y desactivar esos cues».

- **Quitar del espacio:** seleccione «Quitar del espacio...». «La pantalla y su historial se eliminan de taleor.net. El contenido multimedia del almacenamiento no se elimina. Esta acción no se puede deshacer.»
- **Sustituir un equipo averiado:** en «Hardware y configuración», en «Sustituir esta pantalla», seleccione «Liberar el hardware». «Libera su licencia y conserva todo lo que hace que esta pantalla sea esta pantalla: su módulo, su playlist y su historial. La sustituta se registra con un código normal y lo asume todo.»

ATENCIÓN

«Quitar del espacio...» no se puede deshacer. Para cambiar un equipo averiado por uno nuevo, use «Liberar el hardware»; el equipo nuevo asume el módulo, la playlist y el historial de la pantalla.

4.7 Mantener actualizado el agente de pantalla

Las pantallas se actualizan solas fuera del horario de apertura. Solo necesita esta página para comprobar una versión o para enviar una actualización en el momento.

1. En la página de la pantalla, en «Hardware y configuración», busque «Mantener este dispositivo actualizado (recomendado)».
2. Déjelo activado. «Las nuevas versiones se instalan fuera del horario de apertura, o de inmediato si el espacio no tiene horario.» La propia pantalla revierte una versión que no supera su comprobación de estado.
3. «Actualizar agente» envía una actualización en el momento: «Actualización enviada. El agente se reinicia por sí solo cuando la recibe».
4. La vista de lista muestra, por pantalla, «Versión {version}, la más reciente es {latest}» o «Actualizaciones desactivadas».

ATENCIÓN

No desactive las actualizaciones y se olvide. «Este dispositivo no instala nada hasta que se vuelva a activar esta opción. Sigue informando de su versión.» Solo un administrador de espacio puede cambiar el interruptor.

4.8 Claves e identidad

Para el personal técnico. Una pantalla tiene una clave que demuestra que pertenece a su espacio; solo tiene que tocarla si la clave puede haberse filtrado.

- «Renovar credencial» sustituye la clave de la pantalla «por si la clave pudiera haberse filtrado. La clave anterior sigue funcionando unos minutos mientras la pantalla obtiene la nueva.»
- «Identidad del punto de conexión», en «Ingeniería», muestra los certificados de las pantallas cuando TLS mutuo está activado: «Abrir la autoridad de certificación de este espacio» crea la autoridad de certificación propia del espacio; «Retirar» deja de aceptar el certificado de una pantalla en su siguiente conexión. Solo para el personal técnico.

Dispositivos y controladores

Un dispositivo es cualquier cosa conectada a una pantalla. La consola llama al inventario Equipamiento.

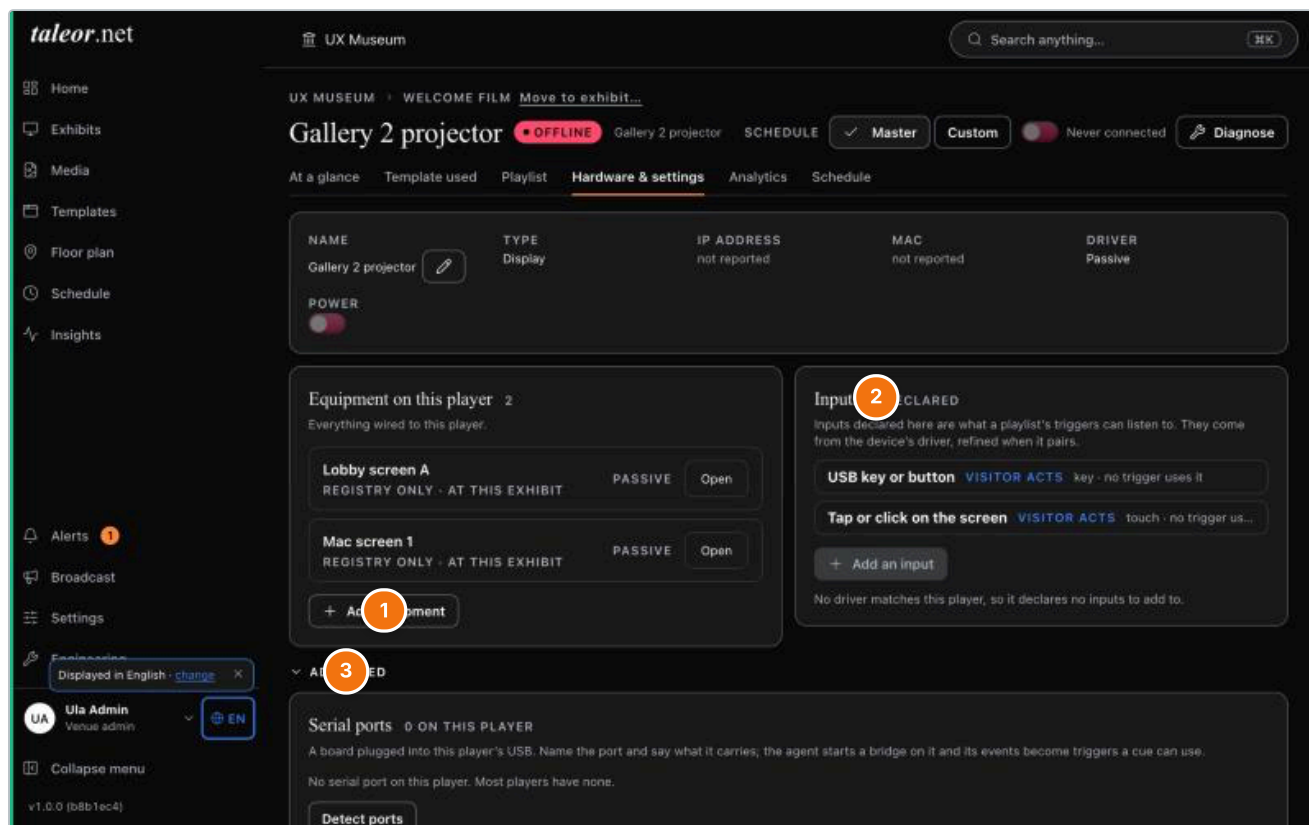


Figura 17 La pestaña «Hardware y configuración» de una pantalla: «Equipamiento de esta pantalla» con «Añadir equipamiento» (1), las «Entradas» que declara la pantalla (2) y la sección «Avanzado» con «Puertos serie» (3).

5.1 Añadir un dispositivo

Registre un dispositivo cuando esté conectado a una pantalla: un proyector que taleor deba encender o apagar, un sensor que activará disparadores o un altavoz pasivo que solo tiene que figurar en el inventario.

1. Abra la página de la pantalla y, después, «Hardware y configuración». En «Equipamiento de esta pantalla», seleccione «Añadir equipamiento». (O abra «Ingeniería», después «Equipamiento», después «Añadir equipamiento», y elija la pantalla en «Conectado a».)
2. Elija «Qué es»: el tipo de dispositivo. Si el espacio tiene un catálogo de piezas, elija la «Pieza del catálogo»; «La marca, el modelo y la referencia se incluyen en la exportación para licitaciones.»
3. Elija «Cómo se controla»:
 - «Gestionado»: taleor puede decirle lo que debe hacer. Elija el «Controlador» y escriba la «Dirección»: «Dirección por la que se accede a él en la red.»

- «Pasivo»: se registra para que el inventario del espacio esté completo. Nada de aquí puede encenderlo. Es una respuesta válida, no un fallo.

4. Escriba el «Nombre» y seleccione «Añadir».

Figura 18 El cuadro de diálogo «Añadir equipamiento»: «Gestionado» o «Pasivo» (1), «Qué es» (2), «Cómo se controla» (3), la «Dirección» (4) y «Añadir» (5).

LO QUE VERÁ

La notificación dice «{item} añadido a {player}» y el dispositivo aparece en «Equipamiento de esta pantalla». Algunos controladores muestran «Todavía no confirmado con hardware real de esta familia». Trate ese controlador como un punto de partida y pruébelo (5.3).

5.2 Añadir un dispositivo portátil

Un dispositivo portátil es el mando a distancia del visitante o del guía: entradas de toque, siguiente, anterior, agitar y sonido y, opcionalmente, el mensaje de emergencia. Añádalo cuando un guía vaya a llevar a un grupo por los módulos.

1. En «Añadir equipamiento», elija «Dispositivo portátil».
2. Elija la pantalla en cuyo módulo funciona, o «Aún no hay módulo» y asígnelo más tarde.
3. Seleccione «Añadir». El cuadro de diálogo «Dispositivo portátil añadido» muestra un «Código de configuración» y un QR: «Escanee este código con un teléfono, o abra {address} e introduzca el código. El teléfono mostrará cada ajuste con un botón "Copiar".» «Válido una vez, durante 30 minutos.»

4. En la página del teléfono «Configurar un dispositivo portátil»: inicie el dispositivo portátil en modo de configuración, conéctese a su red Wi-Fi, abra 192.168.4.1 y pegue «Server», «Device ID» y «Device key» en los campos con el mismo nombre. Pulse «Save and restart» en el dispositivo portátil.
5. En los ajustes del dispositivo portátil, «Puede enviar un mensaje de emergencia»: «Si está activado, mantener pulsado el botón 2 segundos envía el mensaje de emergencia del espacio.»

ATENCIÓN

No cierre el cuadro de diálogo «Dispositivo portátil añadido» antes de que el dispositivo portátil tenga sus ajustes. «La clave solo aparece esta vez: nada en la consola puede recuperarla.» Si se pierde, quite el dispositivo portátil y vuelva a añadirlo.

5.3 Probar un dispositivo

Pruebe cada dispositivo gestionado y cada sensor el mismo día en que se conecta, mientras el instalador sigue en el edificio.

1. En «Hardware y configuración», busque el dispositivo en «Equipamiento de esta pantalla».
2. Para un dispositivo gestionado, seleccione «Leer estado» para consultarlo. «Alimentación: controlable · {method}» o «Alimentación: no controlable» le indica lo que puede hacer el controlador.
3. Use el control de alimentación. La notificación dice «{action}: enviado». Al apagar un dispositivo aparece la advertencia: «{name} se apaga. Todo lo que alimenta se apaga con él.»
4. Para sensores y botones, abra «Ingeniería» y, después, «Banco de pruebas». «Puesta en marcha: conecte una pantalla, observe sus entradas, vea qué hizo cada una y cierre un contacto manualmente.» Pulse el botón o pase por delante del sensor.

CAPTURA DE PANTALLA PENDIENTE

«Ingeniería» > «Banco de pruebas» con el registro de entradas en vivo de una pantalla

Figura 19 «Ingeniería» > «Banco de pruebas» con el registro de entradas en vivo de una pantalla

LO QUE VERÁ

Cada evento aparece en el registro del banco de pruebas en el momento en que ocurre, incluidos los que no cambiaron nada. Una entrada que se activa en el registro pero no hace nada en la pantalla necesita un disparador (capítulo 7), no una reparación.

5.4 Placas serie y USB

Una placa conectada al puerto USB de la pantalla (un sensor de distancia, un lector de tarjetas, una caja de botones) se declara aquí para que sus eventos se conviertan en entradas de disparadores.

1. En «Hardware y configuración», en «Puertos serie», seleccione «Detectar puertos». La pantalla informa de los puertos que detecta (en Windows `COM`, en Linux `/dev/ttyUSB*` y `/dev/ttyACM*`).
2. Seleccione «Añadir {port}» e indique en «Qué transmite {port}»: un sensor de distancia, un lector de tarjetas, botones, un sensor de gestos. «El agente inicia un puente en él y sus eventos se convierten en disparadores que puede usar un cue.»
3. Seleccione «Guardar puerto».

LO QUE VERÁ

«La pantalla no indica ningún puerto serie. Compruebe el cable USB.» significa que el sistema operativo no detecta la placa. Vuelva a conectar el cable y seleccione de nuevo «Detectar puertos».

5.5 Entradas

La sección «Entradas» enumera lo que puede activar esta pantalla: «Las entradas declaradas aquí son las que pueden escuchar los disparadores de una playlist. Proceden del controlador del dispositivo y se ajustan al vincularlo.» Una pantalla de navegador declara la entrada táctil. Algunos controladores ponen un número distinto de botones en cada instalación: defina «Cuántos» y cada uno se convierte en una entrada de disparador.

5.6 El registro de equipamiento

«Ingeniería» y, después, «Equipamiento» muestra todo el espacio como «Árbol de inventario» o como «Registrar», con «Número de serie», «Proveedor», «Garantía hasta» e «Instalado el». «Exportar para licitación» genera un archivo CSV; «Importar desde hoja de cálculo» vuelve a cargar las mismas columnas. La pestaña «Catálogo» contiene las referencias de las piezas.

Contenido

6.1 Poner contenido multimedia en un módulo en un solo paso

El camino más rápido de un archivo a una pantalla. Úselo cuando tenga los archivos a mano y quiera que se reproduzcan ya en un módulo.

1. Abra la página del módulo.
2. Seleccione «Añadir multimedia».
3. «Suelte los archivos aquí o selecciónelos», o «Elegir de la biblioteca». «Se reproducen en el orden en que los suelte.»
4. El cuadro de diálogo permanece abierto y muestra el progreso de cada archivo: «Subido», «En espera, reintentando», «Error al subir ({status})».
5. Seleccione «Listo».

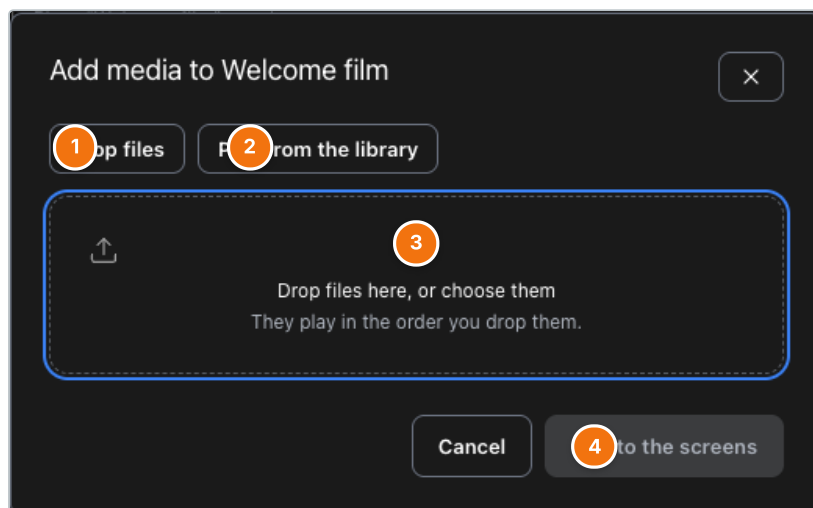


Figura 20 El cuadro de diálogo «Añadir multimedia» del módulo: «Soltar archivos» (1) o «Elegir de la biblioteca» (2), la zona para soltar archivos (3) y «Añadir a las pantallas» (4).

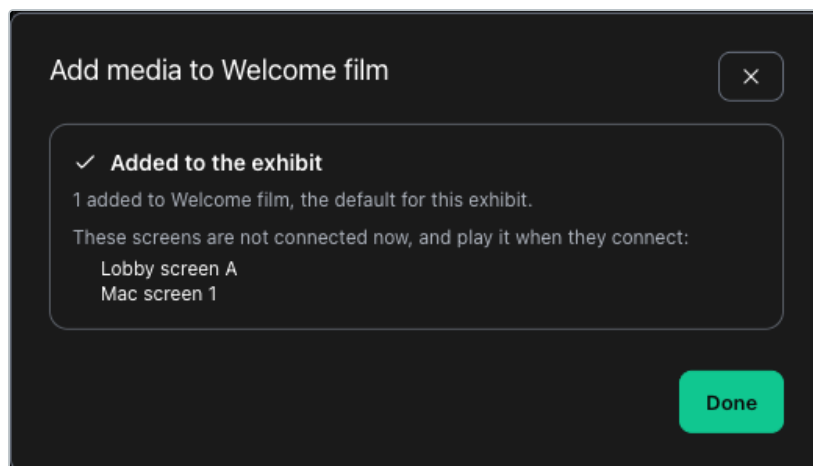


Figura 21 Cuando termina la subida, el cuadro de diálogo nombra el reel y enumera las pantallas que lo reproducen ahora y las que lo harán cuando se conecten.

LO QUE VERÁ

«{count} añadido a {reel}, el predeterminado de este módulo.» o, en una primera subida, «{count} añadido a un nuevo reel, {reel}, el predeterminado de este módulo.» En «En pantalla ahora» se enumeran las pantallas conectadas; las demás aparecen como no conectadas y lo reproducirán cuando se conecten. «Todavía no hay pantallas en este módulo. La próxima que se una lo reproducirá.»

La plantilla del nuevo reel depende de los archivos: un videolibro para vídeos, un fotolibro para fotos y un videolibro en el orden establecido para una mezcla.

6.2 Subir a la biblioteca multimedia

Suba los archivos a la biblioteca cuando vayan a usarse en varios módulos o cuando quiera añadir los datos de la licencia antes de que se reproduzca nada.

1. Abra «Multimedia».
2. Seleccione «Subir contenido multimedia». El cuadro de diálogo admite «Fotografías, vídeo, audio, objetos 3D y documentos».
3. «Suelte los archivos aquí o selecciónelos». Quite un archivo con «Quitar {name}».
4. Seleccione «Subir {count}». La biblioteca envía tres archivos a la vez; cuando el servidor está ocupado, un archivo muestra «En espera, reintentando» y se vuelve a intentar.
5. Tras la subida, seleccione «Añadir detalles» para cada elemento, o «Definir datos para los {count}» a partir de dos elementos: «Licencia», «Titular», «Etiquetas que añadir, separadas por comas», «Idioma», «Marcar los datos como revisados». «Solo se cambia lo que usted rellene.»

Upload media [X]

1 Drop files here, or choose them
Photographs, film, audio, 3D objects and documents

_thumb.jpg Add details
_poster.jpg Add details

2 uploaded
Each of these needs a caption, tags, a language and its licence confirmed. Previews appear as they are generated.

2 **tails for all 2**
Only what you fill in is changed. Tags are added to each item's own.

Licence
Venue only

Holder
[empty text box]

Tags to add, separated by commas
harbour, opening

Language
Leave as it is

☐ Mark the details as checked

Close 3 **Upload**

Figura 22 El cuadro de diálogo «Subir contenido multimedia»: la zona para soltar archivos (1), los datos de todos los elementos subidos a la vez (2) y «Subir» (3).

CONSEJO

Rellene la licencia y el titular al subir los archivos. La página del elemento muestra «Faltan datos» hasta que se selecciona «Marcar datos como completos». Este indicador es un recordatorio, no un bloqueo.

ATENCIÓN

En un teléfono, un vídeo no se reproduce con sonido hasta que el visitante ha tocado la página una vez. El primer toque activa el sonido.

6.3 Google Drive en su biblioteca multimedia

Use Google Drive cuando sus fotos y vídeos ya estén allí. Los archivos se quedan en su Google Drive; taleor los muestra en sus pantallas sin copiarlos en taleor y solo lee los archivos que usted elige. Las pantallas guardan una copia para reproducirla sin conexión (6.4).

1. Abra «Multimedia» y seleccione «Añadir desde Google Drive». Está junto a «Subir contenido multimedia» y, mientras la biblioteca sigue vacía, también en el centro de la página.
2. La primera vez, «Conectar Google Drive» explica lo que ocurrirá a continuación. Seleccione «Continuar en Google».
3. En la página de Google, elija la cuenta de Google de su espacio y permita el acceso. Volverá a la biblioteca multimedia, que muestra el nombre de la cuenta conectada.
4. Seleccione de nuevo «Añadir desde Google Drive». Se abre la ventana propia de Google.
5. Marque las fotos y los vídeos que quiera y seleccione «Seleccionar». Mientras se añaden, el botón los cuenta: «Añadiendo {count} archivos desde Google Drive...».
6. Use los nuevos elementos en reels y en módulos como cualquier otra foto o vídeo.

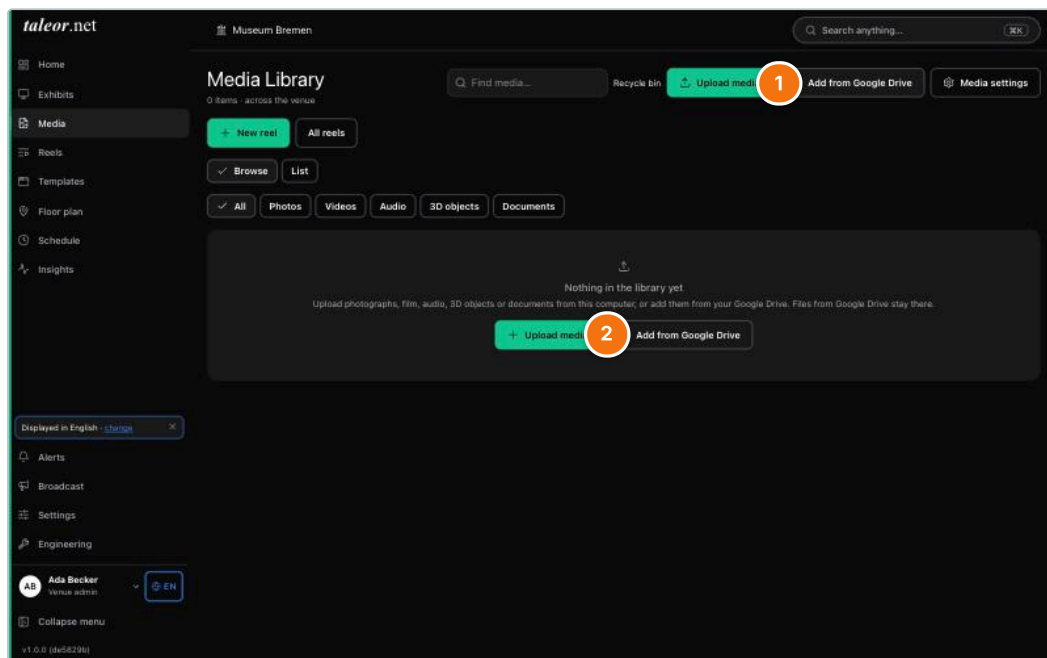


Figura 23 La biblioteca multimedia vacía: «Añadir desde Google Drive» junto a «Subir contenido multimedia» (1) y en el centro de la página (2).

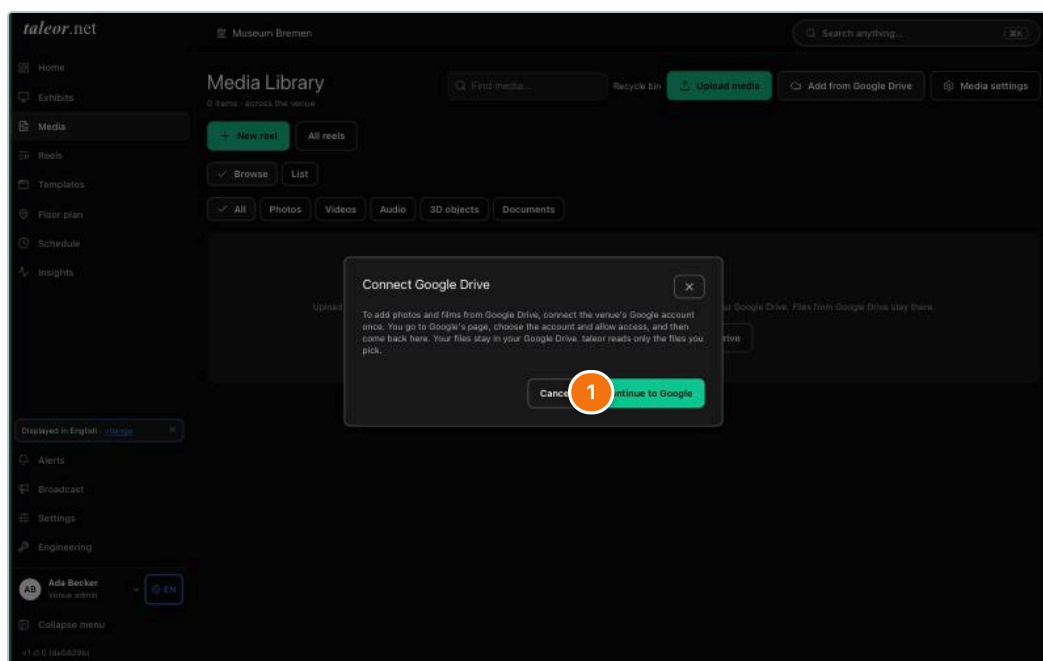


Figura 24 La primera vez, «Conectar Google Drive» explica el paso; «Continuar en Google» (1) abre la página de Google.

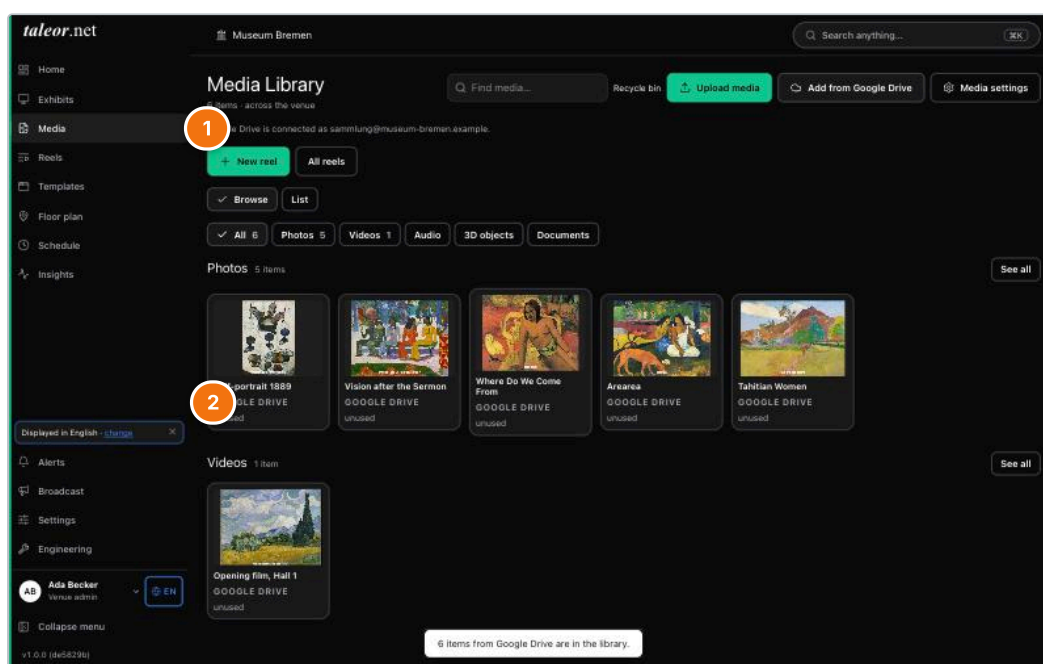


Figura 25 La biblioteca después de elegir archivos: la cuenta conectada (1) y cada elemento marcado como «Google Drive» (2).

LO QUE VERÁ

Cada elemento procedente de Google Drive lleva la marca «Google Drive». Cuando cambia un archivo en Google Drive, las pantallas reproducen la nueva versión; para cambiar una foto o un vídeo, cámbielo en Google Drive. Cuando se elimina un archivo en Google Drive, la página lo indica en la parte superior y el elemento muestra «No disponible en Google Drive». Una pantalla que ya tiene una copia sigue reproduciéndola; las demás pantallas lo omiten.

ATENCIÓN

Un archivo eliminado en Google Drive deja de llegar a las pantallas nuevas. Restáurelo en Google Drive (vuelve por sí solo) o seleccione «Comprobar de nuevo»; o bien mueva el elemento a la papelera. Cuando Google pone fin a la conexión (se retiró el acceso en la cuenta de Google o la sesión caducó), la página dice «Google Drive ya no está conectado». Seleccione «Volver a conectar».

Para dejar de usar Google Drive:

1. Abra «Configuración multimedia» en la biblioteca multimedia, o «Configuración» y, después, «Google Drive».
2. Seleccione «Desconectar». Antes de que confirme, taleor indica cuántos elementos, reels y pantallas usan Google Drive.
3. Seleccione «Desconectar» de nuevo para confirmar. Los elementos permanecen en la biblioteca, marcados como no disponibles, hasta que vuelva a conectar Google Drive.

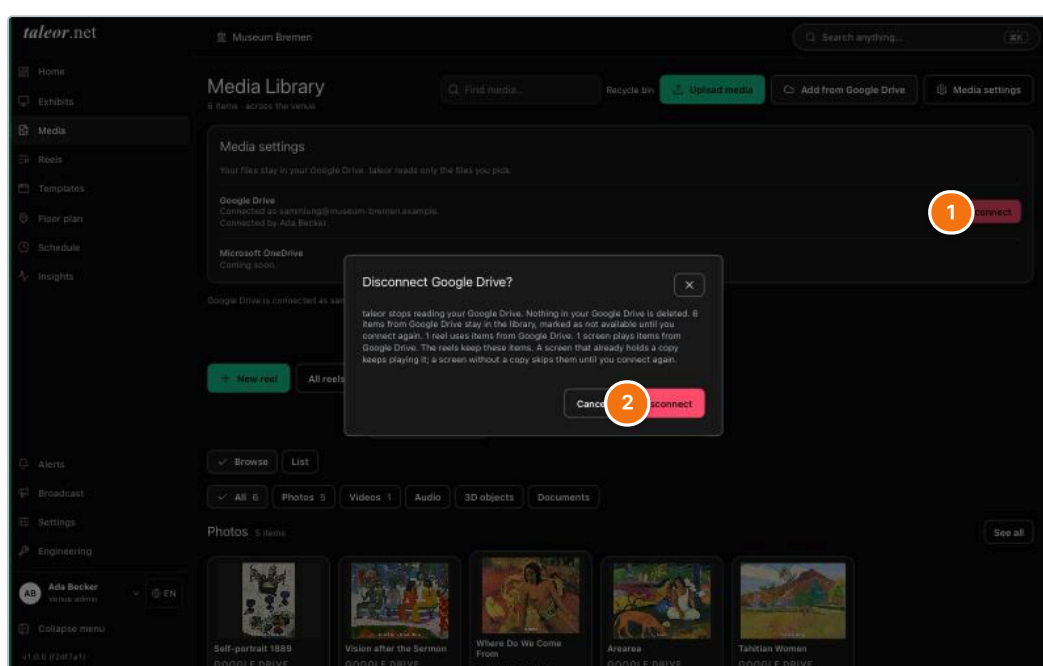


Figura 26 Configuración multimedia con «Desconectar» (1) para Google Drive; la confirmación cuenta los elementos, reels y pantallas que lo usan antes de «Desconectar» (2).

CONSEJO

«Desconectar» nunca elimina nada de su Google Drive. Para usar una carpeta, ábrala en la ventana de Google y marque sus archivos. Microsoft OneDrive estará disponible próximamente. Solo las personas que gestionan el contenido multimedia del espacio pueden conectar o desconectar Google Drive.

6.4 Subir sin internet (sin conexión)

Las pantallas guardan su propio contenido multimedia. La app de taleor descarga todos los archivos que la pantalla puede reproducir (su reel predeterminado, sus reels activados por disparador, los reels de su módulo) al iniciarse, cuando cambia la playlist y cada 10 minutos, y los

guarda en el disco (Windows `C:\ProgramData\taleor.net\media`, Linux `/var/lib/taleor/media`). Así, la pantalla reproduce desde su almacenamiento cuando no se puede acceder al servidor, y responde por sí sola a toques y teclas.

- La pestaña «Hardware y configuración» de la pantalla indica «Lista sin conexión» o «Descargando {held} de {total}», y «No hay espacio suficiente para el contenido multimedia de este módulo» cuando falta espacio en el disco (la app mantiene 2 GB libres).
- Una pantalla de navegador en `/play` guarda la playlist actual en la caché del navegador, en la medida de lo posible. Un navegador puede borrarla, sobre todo en un teléfono tras una semana sin visitarla.
- Cuando vuelve la red, la pantalla informa de las pulsaciones que gestionó por sí sola y la consola las registra.

Subir contenido multimedia nuevo siempre requiere una conexión con el servidor. En un espacio sin ninguna conexión a internet, use el servidor local (capítulo 13); las subidas van entonces a ese servidor a través de la red del espacio.

6.5 La página de un elemento multimedia

Abra un elemento cuando necesite cambiarle el título, recortar un vídeo, añadir rótulos, ver dónde se usa o moverlo a la papelera. Abra «Multimedia» y seleccione un elemento.

- «Título», «Rótulo», «Etiquetas», «Idioma», «Licencia», «Titular», «Atribución», «Finaliza el». Los cambios se mantienen pendientes hasta que se selecciona «Guardar» en la barra fija; «Deshacer» los revierte.
- Vídeos: «Fijar el fotograma de portada aquí», «Recortar inicio desde aquí», «Recortar final desde aquí», «Subtítulos sincronizados» con «Importar .srt».
- Objetos 3D: «Vista previa en 3D», «Elegir una imagen de portada», «Añadir una versión más ligera» («Opcional: el mismo objeto 3D con menos puntos, para teléfonos y pantallas lentas.»).
- «Dónde se usa»: los reels y las pantallas que lo usan. «Añadir a un reel...».
- «Compartir»: «" {title} " será visible para personas ajenas a este espacio.» «Compartido · hacer privado» lo revierte.
- «Mover a la papelera»: espera 30 días en «Configuración» y, después, «Papelera», donde «Restaurar» lo recupera.

6.6 Plantillas

Una plantilla decide cómo dibuja una pantalla sus reels. Cámbiela cuando un módulo cambie de carácter: un bucle pasa a ser un carrusel táctil o un fotolibro pasa a ser un quiosco.

1. Abra «Plantillas». «Abra una plantilla para definir lo que comparten todos los dispositivos que la usan.» Los ajustes que son por dispositivo indican «{template} se configura por dispositivo».
2. Para cambiar la plantilla de una pantalla, abra la página de la pantalla, después «Plantilla utilizada» y, después, «Cambiar plantilla».

LO QUE VERÁ

La notificación dice «Plantilla cambiada a {template}». La pantalla vuelve a dibujar sus reels con la nueva plantilla.

Entre las plantillas de la consola están el fotolibro, el videolibro, el bucle multimedia, la presentación de diapositivas, el carrusel táctil, el explorador multimedia, el mapa interactivo, el quiosco, el programa de recepción, la cronología, el contenido activado, el contenido con varios disparadores, los modelos 3D y un creador personalizado.

6.7 Reels

Un reel es una lista de fotos y vídeos que se reproduce en orden. Cree uno cuando quiera ordenar los elementos a mano, definir los tiempos de una presentación de diapositivas o reutilizar la misma secuencia en varios módulos.

Crear un reel

1. Abra «Reels».
2. Seleccione «Nuevo reel», escriba el «Nombre» y seleccione «Crear». Se abre el editor de reels.
3. Seleccione «Añadir multimedia», marque elementos de la biblioteca y seleccione «Añadir {count}».
4. Cambie el orden con «Subir {name}» y «Bajar {name}». Añada «Etiquetas».
5. Seleccione «Guardar» en la barra fija. Al guardar una sola vez se envía todo y se avisa a todas las pantallas a la vez.

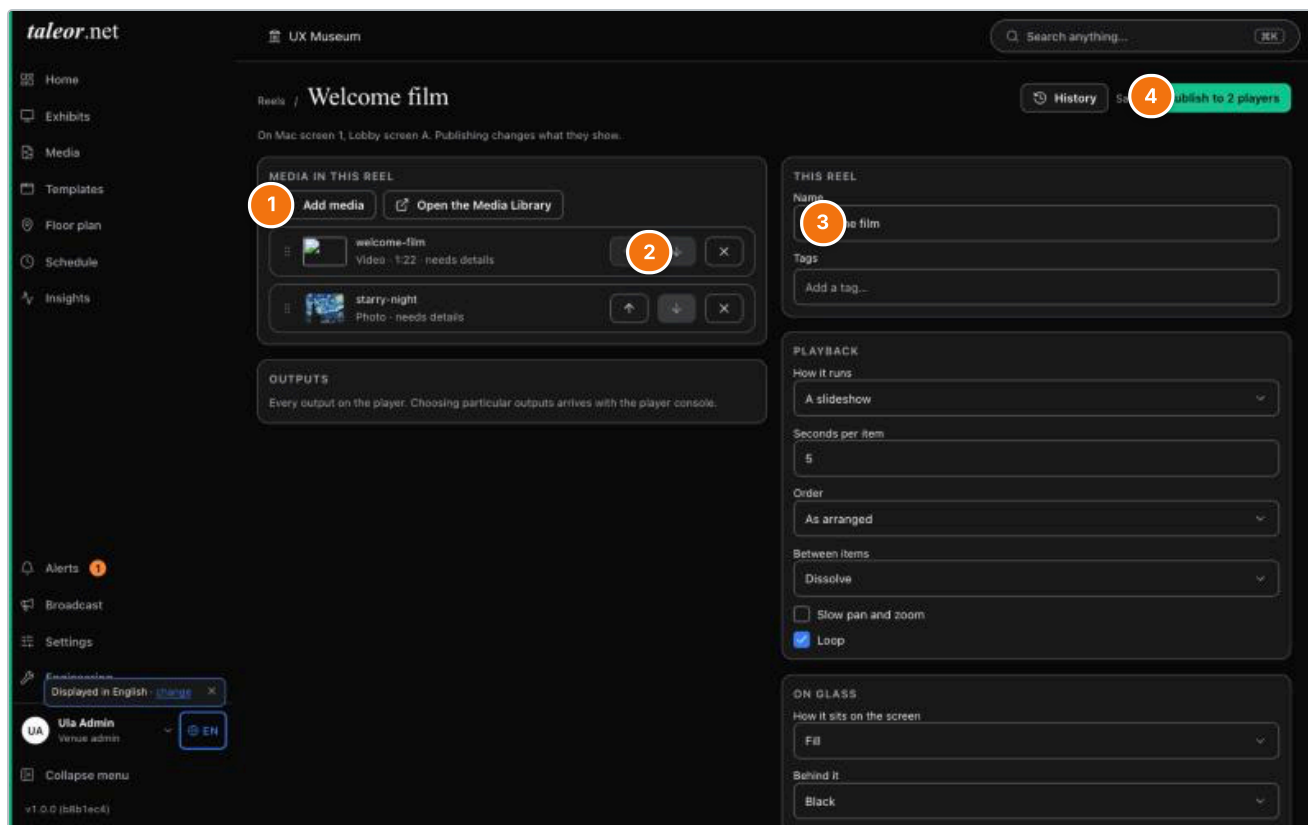


Figura 27 El editor de reels: «Añadir multimedia» (1), las flechas arriba y abajo que reordenan los elementos (2), el «Nombre» y las etiquetas del reel (3) y la barra fija en la parte superior derecha (4). «Reproducción» define cómo se ejecuta el reel y cuánto tiempo se muestra cada elemento.

LO QUE VERÁ

La notificación dice «Guardado. {count} pantallas lo reproducen ahora.» o «Guardado. Ninguna pantalla reproduce este reel todavía.» «Deshacer» revierte el guardado. Un reel vacío se queda en negro y en silencio: «Este reel todavía está vacío.»

ATENCIÓN

En «Reproducción», «Un elemento, fijo» solo reproduce el primer elemento. Si añade más, el editor se lo advierte; elija «Una presentación de diapositivas» para reproducirlos todos.

Poner un reel en una pantalla

- Desde «Reels»: seleccione «Poner en una pantalla» en el reel, elija las pantallas y confirme.
- Desde la página de la pantalla, pestaña «Playlist»: «Elegir el reel predeterminado» o «Cambiar reel». El selector se abre en «Sus reels», con una imagen fija por reel; «Nuevo reel vacío» aparece al final.

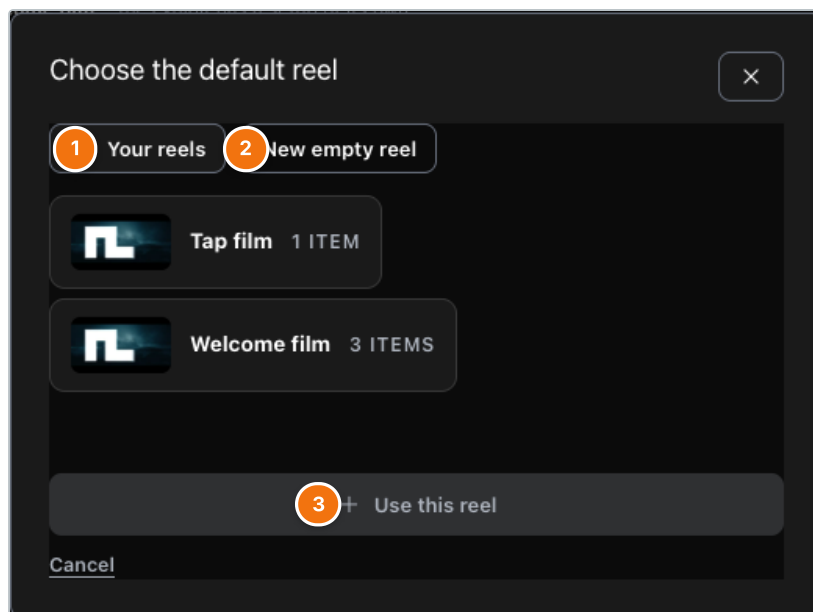


Figura 28 El selector de reels desde la pestaña «Playlist» de una pantalla: «Sus reels» (1), «Nuevo reel vacío» (2) y «Usar este reel» (3).

Aprobación: cuando «Exigir aprobación antes de publicar cambios» está activado en la configuración del espacio, al guardar alguien que no puede aprobar se muestra «Pendiente de aprobación. Los cambios guardados aún no están en las pantallas.» Quien aprueba ve «Aprobar y enviar a las pantallas» o «Devolver...» con una nota. Al autor nunca se le ofrece aprobar su propio cambio.

6.8 La playlist de una pantalla

La playlist es la respuesta completa a «¿qué hace esta pantalla?»: su reel predeterminado, los reels a los que puede cambiar un disparador y los disparadores. Abra la página de la pantalla y, después, «Playlist».

- «Reel predeterminado»: «lo que muestra esta pantalla cuando no se activa nada más». «Todavía no hay reel predeterminado. Sin él, esta pantalla no tiene nada a lo que recurrir, lo que en un módulo significa una pantalla a oscuras.»
- «Reels activados»: «opcional: otros reels a los que puede cambiar un disparador; después vuelve al predeterminado». «Añadir un reel activado por disparador».
- Disparadores: cada tarjeta se lee como una frase, por ejemplo «Al tocar la pantalla → reproducir Vídeo de toque». «Añadir un disparador» (capítulo 7).
- «Usar esta configuración para el módulo»: guarda la plantilla, el reel predeterminado, los reels activados y los disparadores de esta pantalla como configuración del módulo. «Cada pantalla que se una a {exhibir} a partir de ahora adopta la configuración de esta pantalla.»
- «Aplicar esta playlist a otras pantallas»: «Los mismos reels, los mismos disparadores. Cada pantalla conserva su propio hardware. Si a una le falta una entrada que necesita un disparador, ese disparador se copia desactivado.»

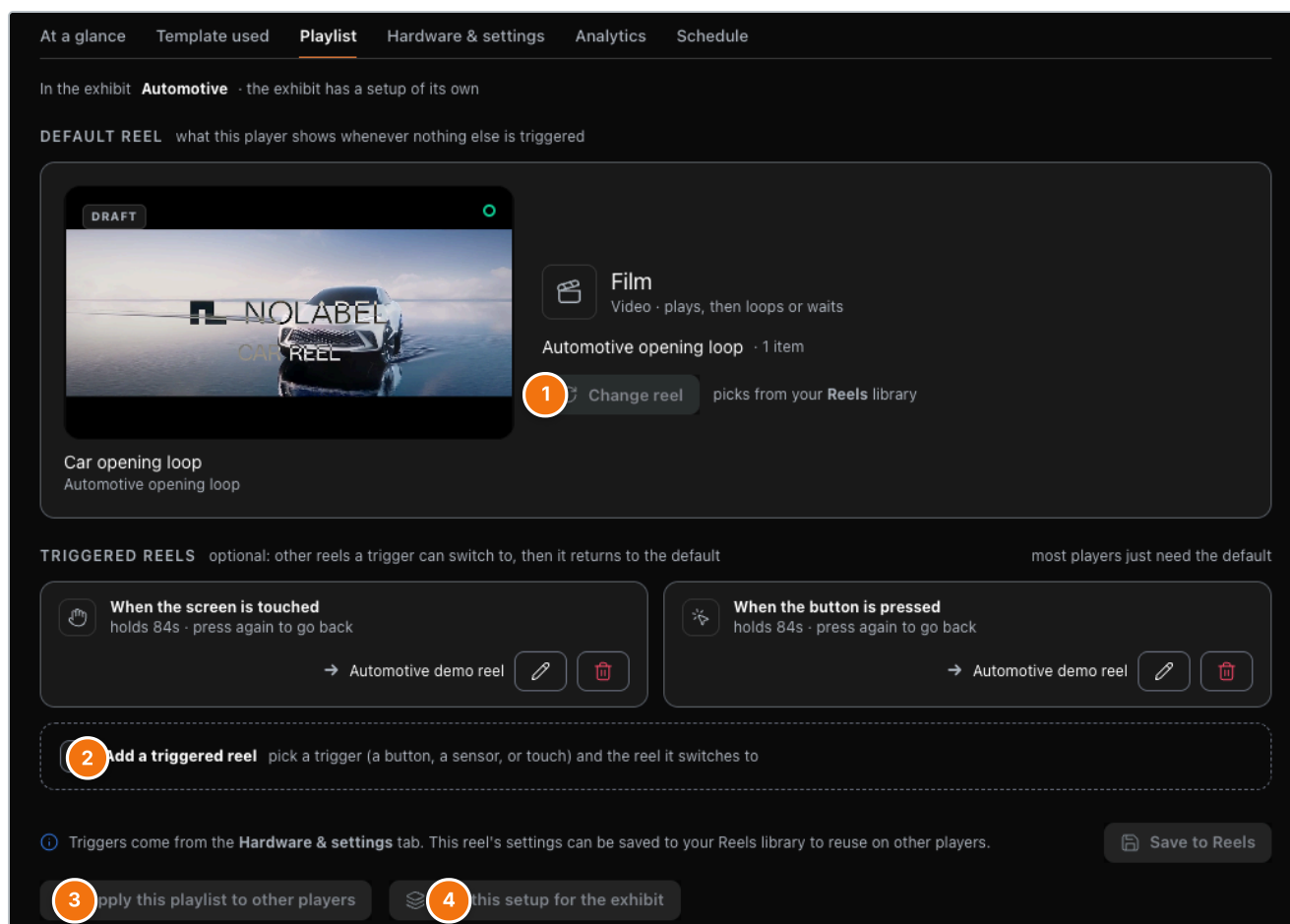


Figura 29 La pestaña «Playlist» de una pantalla: el reel predeterminado con «Cambiar reel» (1), las tarjetas de disparadores y «Añadir un reel activado por disparador» (2), «Aplicar esta playlist a otras pantallas» (3) y «Usar esta configuración para el módulo» (4).

CONSEJO

Guarde la configuración del módulo cuando el módulo se reproduzca como usted quiere. Así, una pantalla de sustitución arranca correctamente sin una segunda configuración.

Interactividad

7.1 Disparadores

Un disparador pertenece a la playlist del módulo. Indica: cuando se activa una entrada (**Cuándo**), se hace algo (**Después**) y, opcionalmente, se vuelve atrás tras un número de segundos (**Liberar después de**). Añada uno siempre que la acción de un visitante deba cambiar lo que muestra la pantalla.

1. Abra la página de la pantalla, luego «Playlist» y luego «Añadir un disparador». El cuadro de diálogo indica «Leyendo qué puede activar este dispositivo...» y después «Solo se ofrecen las entradas que este dispositivo declara realmente.»
2. En «Cuándo», elija la entrada. Según el hardware: toque («Tocar o hacer clic en la pantalla»), un botón («Qué botón» o «Déjelo en blanco para responder a cualquier botón de este dispositivo.»), un sensor de presencia o de distancia (un umbral, «Igual o superior»), una tarjeta o etiqueta, un gesto, una tecla USB, una dirección OSC, una entrada del dispositivo portátil o el final del reel.
3. En «Después», elija una de estas opciones:
 - «Mostrar una foto, un vídeo o un reel»: elija una foto, un vídeo o un reel. Una foto o un vídeo se convierte por sí solo en un reel de un elemento.
 - «Volver al valor predeterminado».
 - «Ajustar»: «Volumen %» o «Brillo %».
 - «Enviar OSC» (7.3).
 - «Ir al módulo siguiente» o «Ir al módulo anterior» (7.5).
4. «Pulsar de nuevo para volver»: «Una segunda pulsación mientras se muestra este reel vuelve al reel predeterminado.» No se ofrece para entradas de presencia y de distancia, porque una persona que se quedara quieta lo alternaría sin fin.
5. «Liberar después de»: «Segundos sin actividad antes de que la pantalla vuelva a su estado predeterminado. Si se deja en blanco, se mantiene hasta que se active otra cosa, lo que deja al siguiente visitante mirando el último fotograma de la interacción de otra persona.»
6. Seleccione «Añadir este disparador».

The image shows a dark-themed 'Add a trigger' dialog box. At the top, the title 'Add a trigger' is on the left and a close button 'X' is on the right. Below the title, the 'When' section contains a dropdown menu with the selected option 'Handheld tap -- handheld', which is marked with an orange circle and the number 1. A small note below it reads 'Only the inputs this device actually declares are offered.' The 'Then' section contains several buttons: 'Show a reel' (marked with an orange circle and the number 2), 'Adjust', 'Back to default', 'Send OSC', 'Go to the next exhibit', and 'Go to the previous exhibit'. Below these buttons are two sliders labeled 'Volume %' and 'Brightness %'. The 'Release after' section contains a text input field with an orange circle and the number 3 next to it. A note below this field explains: 'Seconds of quiet before the player goes back to its default. Blank means it stays until something else fires, which leaves the next visitor looking at the last frame of someone else's interaction.' At the bottom, there is a large button labeled 'Add this trigger' with an orange circle and the number 4 next to it, and a smaller 'Cancel' button to its left.

Figura 30 El cuadro de diálogo del disparador: «Cuándo» (1), «Después» (2), «Liberar después de» (3) y «Añadir este disparador» (4).

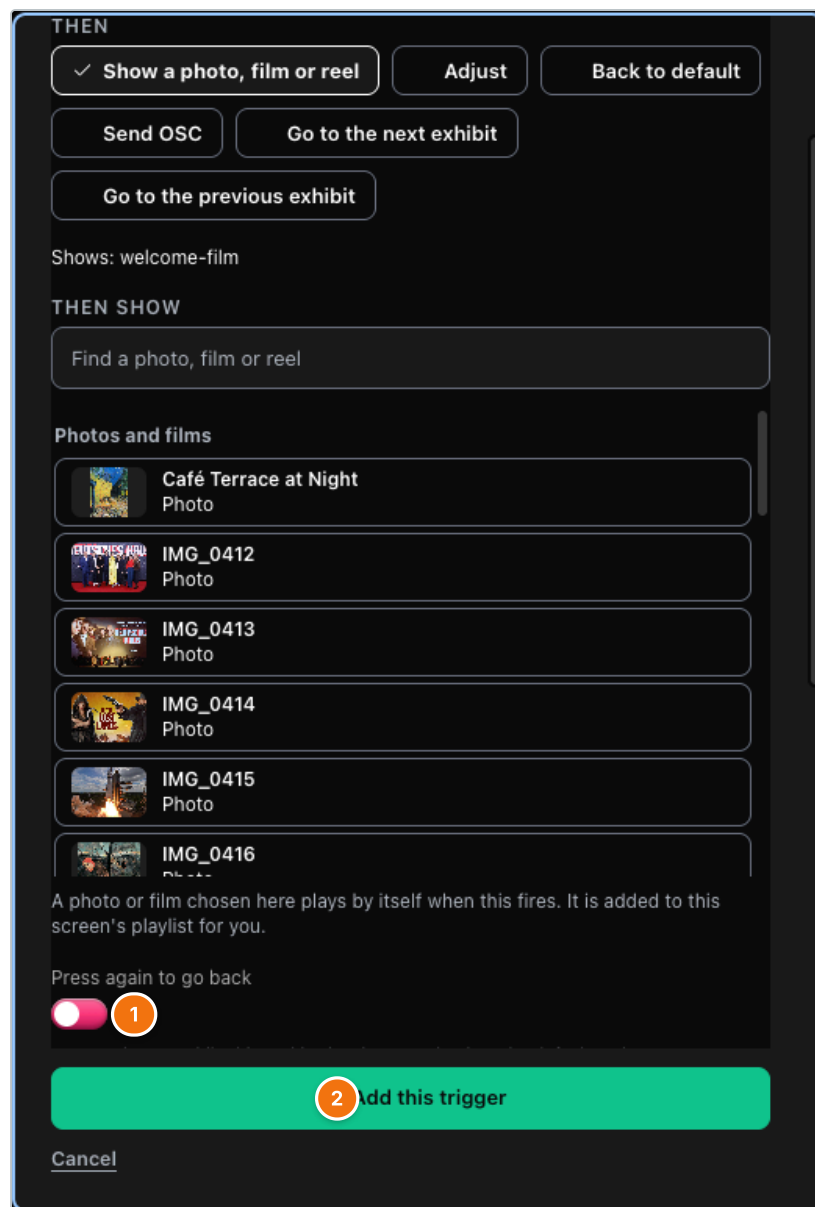


Figura 31 En «Mostrar una foto, un vídeo o un reel» se elige de la biblioteca; más abajo, «Pulsar de nuevo para volver» (1) y «Añadir este disparador» (2).

LO QUE VERÁ

La notificación dice «Disparador añadido» y el disparador aparece como una tarjeta en la pestaña «Playlist», redactado como una frase. Para cambiarlo, seleccione «Editar disparador» en su tarjeta; para eliminarlo, seleccione «Quitar disparador». La notificación «Disparador quitado» muestra un botón «Deshacer» durante diez segundos. Una tarjeta que dice «{device} no tiene {input}» está desactivada: el hardware de esta pantalla no declara esa entrada.

CONSEJO

Asigne a cada vídeo activado por un disparador un valor de «Liberar después de» igual a su duración, o confíe en el final del vídeo. Un reel activado que termina vuelve por sí solo al predeterminado cuando la pantalla funciona de forma autónoma.

ATENCIÓN

No cree un disparador sobre una entrada que la pantalla no declara. El cuadro de diálogo solo ofrece lo que existe; si falta un sensor, añádalo primero en «Hardware y configuración».

7.2 Toque

Todas las pantallas en navegador y todas las pantallas con app declaran el toque. Un clic de ratón, un toque en el panel táctil, un toque en una pantalla táctil y un toque en un teléfono cuentan como una pulsación; un doble clic es una pulsación. Se ignoran los toques en la pantalla de vinculación y en los controles que gestiona la propia página. El primer toque en un teléfono también activa el sonido.

La vista previa del módulo en la consola le permite probarlo: seleccione la imagen fija y luego «Probar un toque».

7.3 OSC de entrada y de salida

OSC conecta una pantalla con una mesa de iluminación, un controlador de espectáculos o un servidor multimedia de la red del espacio. Configúrelo cuando la pantalla deba responder a un cue de la mesa o activar uno.

OSC de entrada (una mesa de iluminación o un controlador de espectáculos envía a la pantalla)

1. En «Hardware y configuración» de la pantalla, en «OSC», ponga «Escuchar OSC» en «Encendido». Defina el «Puerto UDP»: «El puerto al que envía la mesa. 8000, salvo que la mesa indique otro.» La tarjeta indica «OSC activado, escuchando en el puerto UDP {port}».
2. En el cuadro de diálogo del disparador, elija la entrada OSC. Escriba la «Dirección OSC»: «Exactamente como la envía la mesa, por ejemplo /cue/2. Termine con /* para responder a todas las direcciones que cuelgan de ella, por ejemplo /cue/*.»
3. Opcionalmente, defina una «Condición sobre el valor»: «igual a», «como mínimo» o «como máximo». «Una condición sobre el primer valor que lleva el mensaje. Déjelo en "cualquier valor" para responder a todos los mensajes de esta dirección.»

La pantalla solo escucha en la red del espacio y nunca reenvía OSC a la nube. Los eventos se limitan a 50 por segundo por dirección.

OSC de salida (un disparador controla una mesa o un servidor multimedia)

1. En el cuadro de diálogo del disparador, en «Después», elija «Enviar OSC».
2. Escriba el «Host»: «Una dirección privada de la red del espacio, por ejemplo 192.168.1.50.» «Solo se puede enviar a una dirección de la red del espacio: 10.x, 172.16-31.x, 192.168.x, un nombre .local o este equipo.»
3. Escriba el «Puerto UDP», la «Dirección OSC que se envía» y los «Valores»: «Separados por espacios. Números enteros, decimales, true, false o texto.»
4. «La pantalla envía un mensaje OSC por la red del espacio cada vez que esto se activa. En la pantalla no cambia nada.»

El personal técnico puede enviar un mensaje de prueba desde cualquier portátil con la herramienta `agent/scripts/osc-send.mjs`, descrita en las notas para integradores.

7.4 Teclas USB, pedales y presentadores

Un botón USB, un pedal o un presentador que actúa como teclado no necesita controlador. Utilice uno como botón «siguiente» en un atril o como pedal bajo una mesa.

1. En el cuadro de diálogo del disparador, elija la entrada de tecla. Seleccione «Capturar una tecla»: «Pulse la tecla ahora...». Pulse el botón; se captura el código (por ejemplo `Space`, `KeyB`, `PageDown`). «Déjelo en blanco para responder a cualquier tecla.»
2. Las teclas se ignoran mientras un campo de texto tiene el foco.

Las placas serie USB se gestionan en «Puertos serie» (5.4).

7.5 El dispositivo portátil y el recorrido por los módulos

Las entradas del dispositivo portátil son toque, siguiente, anterior, agitar y sonido. Un disparador en «siguiente» o «anterior» con «Ir al módulo siguiente» o «Ir al módulo anterior» hace que la pantalla recorra los módulos del espacio que tienen una configuración guardada y, al llegar al final, vuelve a empezar. Cada pulsación avanza un módulo. La pantalla adopta la configuración de cada módulo y empieza con su reel predeterminado. La página del módulo y la lista de pantallas se actualizan en vivo.

Programación

Abra «Programación». Las pestañas son «Horario», «Franjas horarias y festivos», «Contenido» y «Qué prevalece».

8.1 Horario de apertura

La programación general es el horario semanal del espacio: cuándo se activan las pantallas, cuándo funcionan y cuándo pasan a reposo. Defínala una vez cuando abra el espacio; todo lo que depende de ella (plantas, zonas, módulos, pantallas) la hereda, salvo que defina la suya propia.

1. En «Horario», elija el alcance: «Elija cualquier nivel: espacio, planta, zona, módulo o pantalla.» Empiece por el espacio.
2. Seleccione «Cambiar horario». Para cada día, defina «Abre» y «Cierra», o márkelo como «Cerrado».
3. «Antelación de activación»: cuántos «minutos antes de abrir las puertas» se activan las pantallas. «Una zona que arranca delante de su primer visitante ha abierto a tiempo y, a la vista, no lo ha hecho.»
4. Seleccione «Guardar horario».

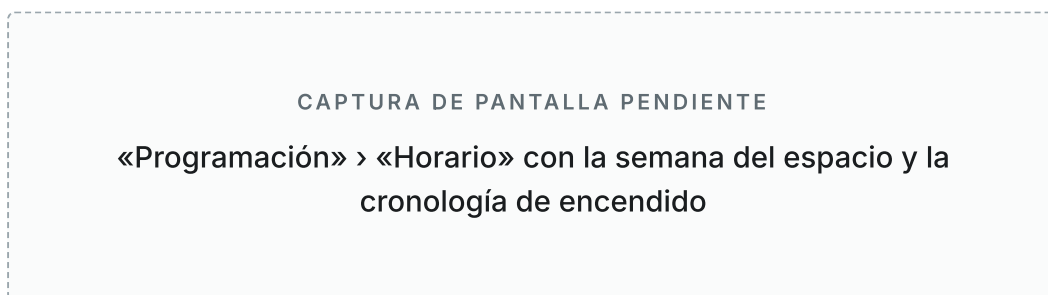


Figura 32 «Programación» > «Horario» con la semana del espacio y la cronología de encendido

LO QUE VERÁ

El panel muestra «Horario de apertura · esta semana» y la cronología de encendido «activar {wake} → funcionamiento → reposo {sleep}».

Para asignar a una zona, un módulo o una pantalla su propio horario, selecciónelo en la lista de alcances y elija «Asignar un horario propio». «Restablecer al horario heredado» o «Volver al horario general» lo elimina. La misma opción está en la pestaña «Programación» de cada pantalla: «Sigue el horario de apertura del espacio» o «Asignar a esta pantalla su propio horario».

«Nada de lo anterior define un horario de apertura, así que aquí no hay nada programado para encenderse ni apagarse. Defina primero el horario del espacio.»

8.2 Festivos y horario especial

Los festivos cierran el espacio en determinadas fechas; el horario especial cambia la hora de apertura o de cierre de un día. Ambos prevalecen sobre la regla semanal.

1. En «Franjas horarias y festivos», en «Festivos», seleccione «Añadir un festivo». «Elija un día. Haga clic en un segundo día posterior para crear un intervalo.» Asígnele un nombre. El espacio está «Cerrado» esos días.
2. En «Horario especial», defina una apertura nocturna o un cierre anticipado para una fecha. «Ambos prevalecen sobre la regla semanal: una apertura nocturna tiene prioridad sobre el horario habitual igual que un cierre.»
3. «No hay festivos definidos. El espacio sigue su horario semanal todo el año.» es el valor predeterminado.

Desde «Inicio», un administrador de espacio también puede usar «Cerrar ahora» («¿Cerrar el espacio ahora?») o «Cerrar por un festivo u otro día», e «Iniciar espacio» para encenderlo todo de forma escalonada.

8.3 Franjas horarias

«Una franja del día con nombre que puede reutilizar en varias reglas: “Mañana”, “Visita escolar”, “Apertura nocturna”.» Seleccione «Nueva franja horaria», defina sus «Días», «Inicio» y «Fin», y seleccione «Guardar franja horaria».

8.4 Cambios de contenido programados (días especiales)

Un día especial es una fecha o un intervalo en el que un módulo reproduce otro reel y después vuelve por sí solo al anterior. Utilícelo para una semana de festival, el día de un patrocinador o un programa escolar, y configúrelo con antelación.

1. En «Contenido», seleccione «Programar un cambio».
2. «Dónde»: «Todo el espacio», «Una zona» o «Un módulo».
3. «Poner este reel en»: elija el reel. «Pasa a ser el reel predeterminado para todo lo que esté dentro del alcance.»
4. «Se publica»: la fecha y la hora. «Se revierte»: la fecha de fin. «Déjelo vacío para que sea permanente.»
5. Asígnele un nombre que diga «lo que un compañero que lea la cola necesita entender» y seleccione «Guardar».

LO QUE VERÁ

«Al guardar, el cambio se aplica en la fecha que haya definido. No hace falta nada más.» El calendario «Días especiales» muestra lo que está programado para cada día. «Cuando dos cambios afectan al mismo día, la pestaña “Reglas” explica cuál prevalece.»

8.5 Qué prevalece

«Dos reglas pueden aplicarse a la vez a una pantalla. Aquí se indica cuál prevalece y por qué.» Elija una «Pantalla» y un día; la pestaña muestra cada regla y el «Resultado».

ATENCIÓN

No asigne a cada módulo su propio horario cuando solo uno es distinto. Defina el horario del espacio una vez y establezca una excepción solo para el que difiere; «Hereda» es el estado normal.

Trabajar con Oli, el asistente

Oli configura pantallas y sensores a partir de una frase. Usted describe lo que debe ocurrir; Oli lee el espacio y propone los cambios exactos; usted los revisa y pulsa «Aplicar».

9.1 Preguntar a Oli

Pregunte a Oli cuando sepa lo que debe hacer el módulo pero no qué cuadro de diálogo lo hace, o cuando un disparador requeriría varios pasos a mano.

1. Seleccione «Decírselo a Oli» en la barra superior. Se abre el panel «Conversación con Oli». Si tiene abierta la página de un módulo, Oli entiende que se refiere a ese módulo y a sus pantallas.
2. Escriba en «Mensaje para Oli». La sugerencia dice: «Por ejemplo: cuando alguien se acerque a menos de 1 metro de la pantalla del vestíbulo, reproducir el vídeo de bienvenida y volver tras 30 segundos sin nadie.»
3. Seleccione «Enviar».

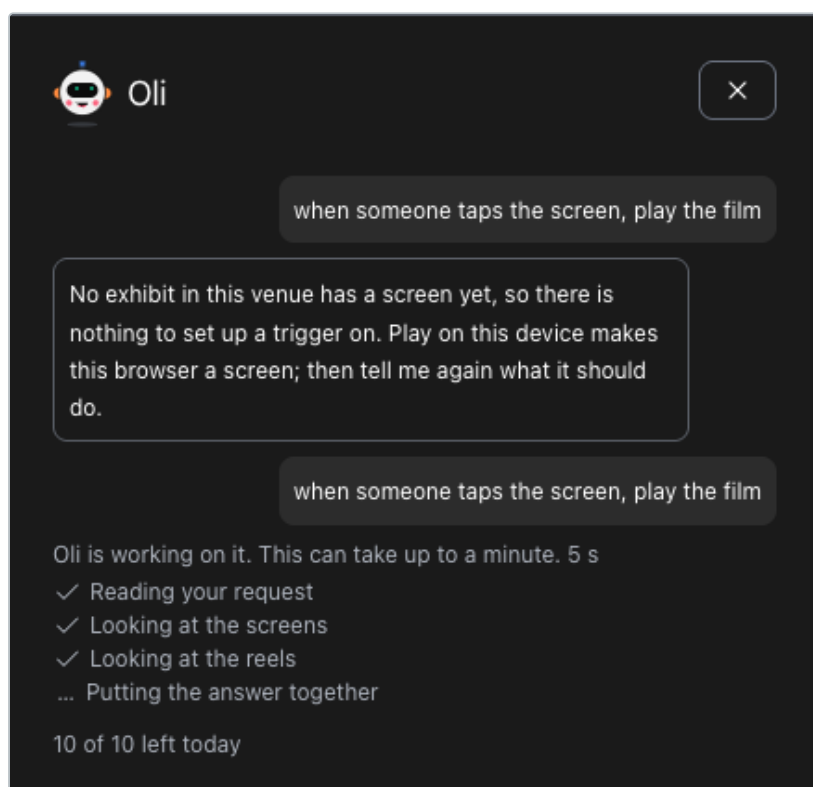


Figura 33 Mientras Oli trabaja, el panel muestra los pasos a medida que se producen.

LO QUE VERÁ

«Oli está trabajando en ello. Puede tardar hasta un minuto.», con los pasos a medida que se producen: «Leyendo su solicitud», «Revisando los módulos», «Revisando las pantallas», «Revisando los reels», «Comprobando qué puede detectar la pantalla», «Leyendo los disparadores ya configurados», «Redactando el plan», «Preparando la respuesta».

Cuando la solicitud no está clara, Oli hace las preguntas de una en una. Cuando falta algo (no hay ningún reel con ese nombre, no hay sensor de presencia en esa pantalla), Oli dice qué falta y cómo solucionarlo. Oli nunca da por hecho un hardware que no existe.

9.2 Revisar el plan propuesto

La tarjeta «Cambios propuestos» enumera cada paso con palabras sencillas, por ejemplo:

- «En {screen}, cuando alguien se acerque a menos de {cm} cm, reproducir {reel}.»
- «En {screen}, cuando alguien toque la pantalla, reproducir {reel}.» «Una segunda pulsación vuelve al reel predeterminado.»
- «Convertir {reel} en el reel predeterminado de {screen}.»
- «En {screen}, cuando se active {input}, enviar OSC {address} a {host} puerto {port}. La pantalla no cambia.»
- «Activar un disparador en {screen}.»

«No cambia nada hasta que pulse "Aplicar".»

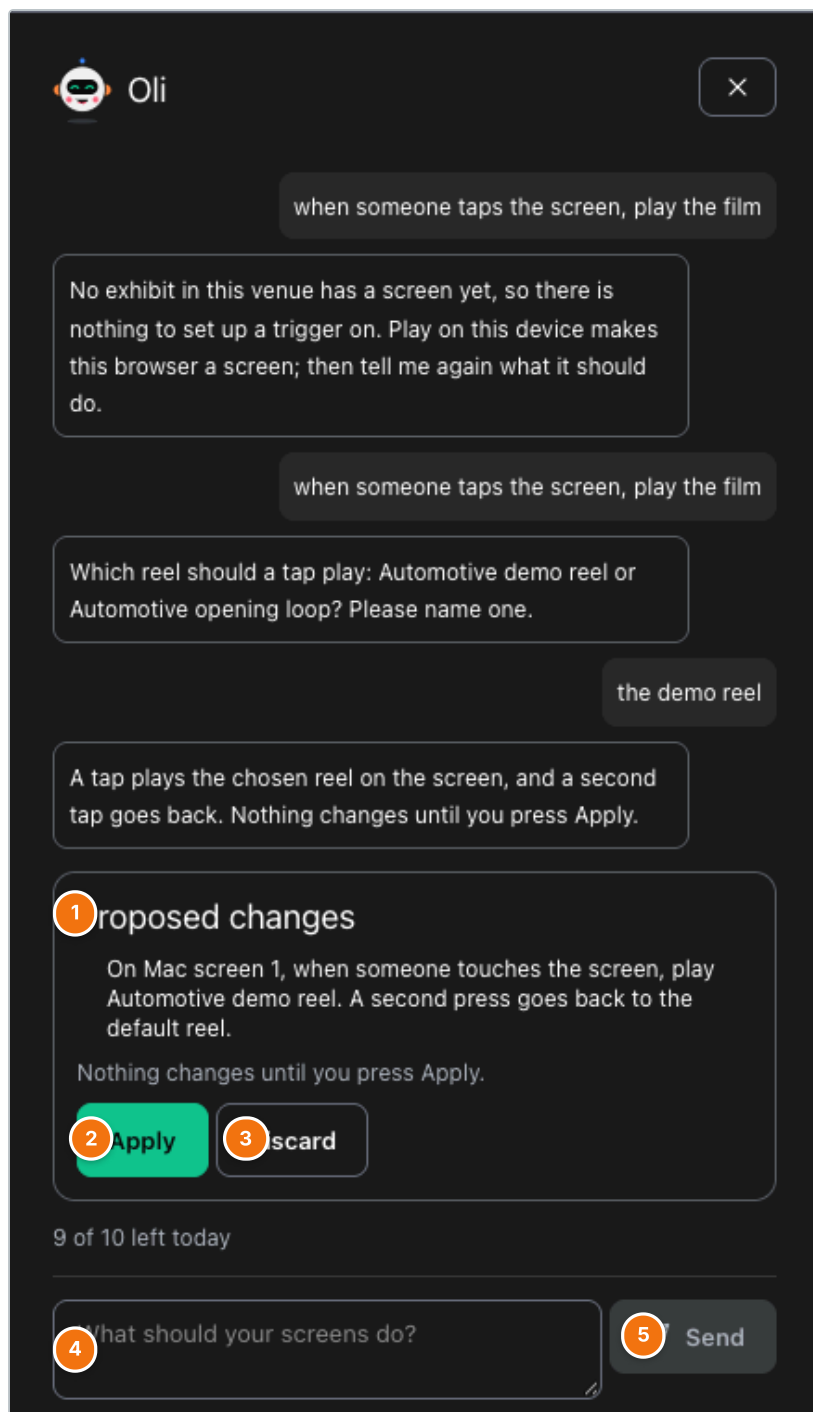


Figura 34 Una conversación con Oli: Oli hace una pregunta y luego muestra «Cambios propuestos» (1) con «Aplicar» (2) y «Descartar» (3). Su siguiente solicitud va en «Mensaje para Oli» (4) y «Enviar» (5).

9.3 Aplicar o cambiar el plan

1. Lea cada línea. Si alguna es incorrecta, no aplique el plan: escriba lo que debe ser distinto y Oli volverá a proponer.
2. Seleccione «Aplicar».
3. Seleccione «Descartar» para desechar el plan: «Descartado. No se ha cambiado nada.»

LO QUE VERÁ

El panel dice «Listo. Los cambios ya están activos.» y ofrece «Véalo en la pestaña “Playlist” del módulo», donde el nuevo disparador aparece como una tarjeta que puede editar como cualquier otra.

Oli aplica el plan en su nombre, con sus permisos. Lo que usted no puede cambiar, Oli tampoco: «No tiene permiso para cambiar playlists y disparadores.» Un plan que ha quedado obsoleto se rechaza: «El espacio ha cambiado desde que Oli preparó este plan, así que no se aplicó nada. Vuelva a preguntar a Oli.» Cada cambio aplicado queda escrito en el registro de auditoría a su nombre.

9.4 Lo que Oli puede y no puede hacer

Oli puede proponer y aplicar: disparadores (toque, botones, sensores, teclas, OSC, el dispositivo portátil, el final de un reel), asignaciones de reels (el reel predeterminado, añadir un reel a una playlist), activar o desactivar un disparador, enviar OSC y mover una pantalla al módulo siguiente o anterior. Oli le avisará cuando un disparador ya exista en lugar de crear un duplicado.

Oli no crea espacios, plantas, zonas, módulos, pantallas, equipamiento, contenido multimedia, programaciones ni usuarios, y no elimina nada. Para eso, utilice la consola.

Oli solo ayuda con taleor: «Solo puedo ayudarle a configurar y gestionar su espacio en taleor.net.» Oli no habla de cómo está construido.

9.5 Límites

- Cada persona puede enviar a Oli 10 mensajes al día: «Puede enviar a Oli 10 mensajes al día. Cuentan tanto las preguntas como las propuestas.» El contador indica «Quedan {left} de {total} mensajes hoy». Al llegar a cero: «Ha usado los 10 mensajes de hoy a Oli. Oli vuelve mañana.» (el día cambia a las 00:00 UTC). Algunas cuentas muestran «Sin límite diario».
- Un espacio sin ninguna pantalla recibe respuesta inmediata: «Aún no hay ninguna pantalla aquí. Quien pueda añadir pantallas en este espacio puede crear una con “Reproducir en este dispositivo”.»
- Si Oli está en pausa durante el mes, verá «Oli ha alcanzado el límite de este mes y está en pausa hasta el día 1 del mes que viene.» Si no está disponible: «Oli no está disponible en este momento. Vuelva a intentarlo en un minuto.»
- «Obtener Oli» en la barra superior significa que el espacio todavía no tiene Oli.

CONSEJO

Nombre el reel y la pantalla tal como los nombra la consola. Oli lee el espacio; cuanto más se acerquen sus palabras, menos preguntas.

ATENCIÓN

No pegue en Oli, como instrucción, texto de un visitante o de un documento externo. Oli trata los nombres, los rótulos y el texto pegado como datos, no como órdenes, y retiene cualquier respuesta que intente cambiar eso.

Estadísticas (análisis)

Las estadísticas le indican cómo se ha usado el espacio: afluencia, tiempo de permanencia, qué módulos funcionaron y si las pantallas estuvieron en servicio. Abra «Estadísticas» al final de un día, una semana o una temporada. Cada cifra procede de lo que realmente informan las pantallas y los sensores. Una cifra que no se puede medir indica «sin medir», nunca cero.

1. Elija el alcance: «Todo el espacio», una planta, una zona o «Mostrar solo {name}» para una pantalla.
2. Elija el «Periodo»: «hoy», «esta semana», «este mes», «este año» o un periodo anterior. Cada cifra muestra «{pct} % frente al periodo anterior».
3. Lea las tarjetas:
 - «Afluencia de visitantes»: «visitantes por hora · de sensores y toques» (por día y por mes en periodos más largos). «Aquí no hay nada que pueda contar personas, así que no hay afluencia que mostrar. No son cero visitantes.»
 - «Permanencia media · con interacción».
 - «Zonas · más concurridas» y el mapa de calor por zona y hora.
 - «Qué funcionó mejor»: módulos clasificados por visitas y tiempo de permanencia. «los visitantes y la permanencia son del módulo; la disponibilidad y las reproducciones, de cada pantalla».
 - «Reproducido completo»: prueba de reproducción. «Cada reproducción, elemento por elemento →» abre la lista; «Exportar» genera un CSV con el mismo alcance y periodo.
 - «Estado de la pantalla» y «Disponibilidad de la pantalla»: «En servicio el {pct} % de las {hours} horas medidas». «No hay datos de estado en este periodo: desconocido, no cero».

CAPTURA DE PANTALLA PENDIENTE

«Estadísticas» con los controles de alcance y periodo y la tarjeta
«Afluencia de visitantes»

Figura 35 «Estadísticas» con los controles de alcance y periodo y la tarjeta «Afluencia de visitantes»

Para cada pantalla, la pestaña «Análisis» muestra «Interacción · lo que hicieron los visitantes» («Tocó la pantalla», «Se detuvo delante», «Deslizó o navegó»), «Prueba de reproducción» por elemento con «Exportar» y «{percent} % visto hasta el final».

En «Inicio», «Hoy · en vivo» muestra «Visitantes por hora» y «Hora punta {hour}:00 · {count} visitantes».

No se identifica a ningún visitante. Los eventos detrás de cada cifra contienen un espacio, un dispositivo, una zona, un estado y una hora, y nada sobre la persona. «Configuración» y luego «Privacidad y conservación» muestra qué se conserva y durante cuánto tiempo, y ejecuta la limpieza nocturna («Limpiar ahora»).

Usuarios y roles

11.1 Los cinco roles

ROL	LO QUE PUEDE HACER
Administrador de red	Personal de taleor. Todo, en todos los espacios.
Administrador de conjunto	Todo en todos los espacios de un conjunto (el grupo de espacios de un cliente).
Administrador de espacio	Todo en un espacio: pantallas, módulos, contenido, programaciones, equipamiento, configuración, usuarios, difusión, el registro de auditoría.
Gestor de contenidos	Contenido multimedia, reels, plantillas, módulos, playlists, cambios de contenido programados y estadísticas. Sin configuración del espacio, sin usuarios, sin difusión, sin equipamiento.
Responsable de instalaciones	Gestiona el edificio: puede reiniciar y encender o apagar pantallas, definir el horario de apertura, ver el equipamiento, el diagnóstico, las alertas, las estadísticas y el registro de auditoría, y enviar una difusión. No puede añadir ni eliminar una pantalla ni modificar el contenido.

Una persona cuyo rol anterior se retiró aparece como «Sin rol» y hay que asignarle uno. «Configuración» y luego «Usuarios y roles» incluye «Qué puede hacer cada rol»: «Esto es lo que el servidor permite hacer a cada rol.»

11.2 Invitar a un colega

Invite a un colega cuando alguien nuevo se incorpore al equipo. Usted elige su rol; la persona inicia sesión con la dirección que usted indique y entra en este espacio.

1. Abra «Configuración» y luego «Usuarios y roles».
2. Seleccione «Invitar a un colega».
3. Escriba el «Correo electrónico» y elija el «Rol». «La persona inicia sesión con Google o Apple usando esta dirección y se une a este espacio con este rol.»
4. Seleccione «Crear invitación».
5. «Copie este enlace y envíelo a la persona invitada».
6. Seleccione «Listo».

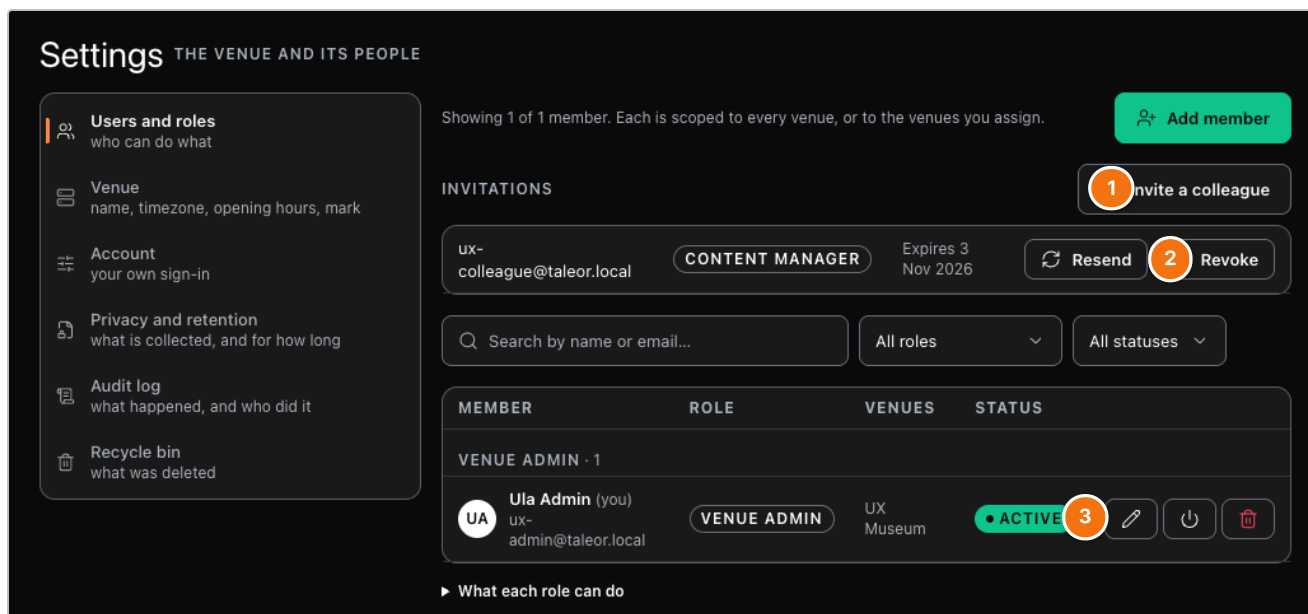


Figura 36 Configuración > «Usuarios y roles»: «Invitar a un colega» (1), las invitaciones abiertas con «Revocar» (2) y la lista de miembros con editar, desactivar y quitar para cada persona (3).

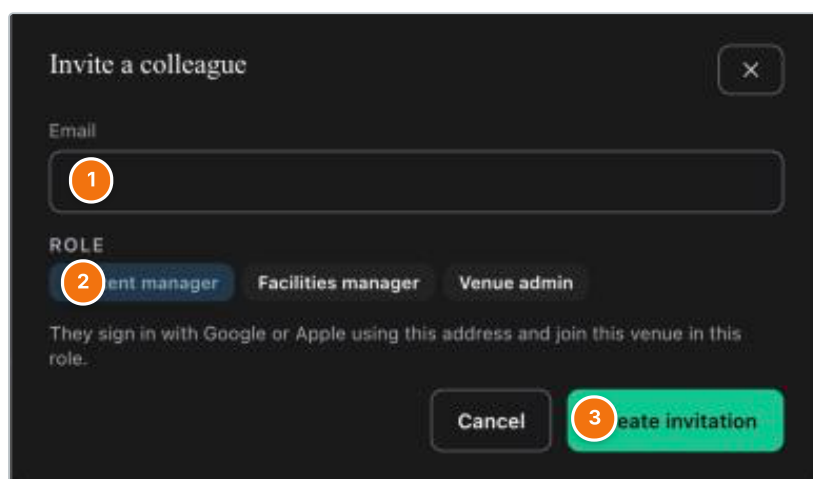


Figura 37 El cuadro de diálogo «Invitar a un colega»: el «Correo electrónico» (1), el «Rol» (2) y «Crear invitación» (3).

LO QUE VERÁ

«La invitación es para {email}. El enlace funciona una sola vez, durante siete días, para iniciar sesión con esa dirección. Solo se muestra ahora: si se pierde, revoque la invitación y vuelva a invitar a la persona.» En «Invitaciones», cada una muestra «Caduca el {date}»; «Revocar» anula el enlace.

CONSEJO

Envíe el enlace por un canal que la persona ya utilice con usted. La consola no envía correos electrónicos.

ATENCIÓN

No invite a un buzón compartido. El rol se asocia a la persona que inicia sesión con esa dirección.

11.3 Miembros

- «Editar {name}»: cambie el «Rol» o los «Espacios» que la persona puede abrir.
- «Desactivar {name}»: «Ya no podrá iniciar sesión.» Su registro se conserva, de modo que el historial de auditoría sigue mencionándola. «Activar {name}» lo revierte.
- «Quitar {name}» de este espacio: su inicio de sesión deja de funcionar aquí; el registro se conserva.
- «Restablecer al rol»: los miembros a los que se dio acceso a mano vuelven a tener exactamente el acceso de su rol.

11.4 El registro de auditoría

El registro de auditoría responde a «quién cambió esto y cuándo». Ábralo después de una sorpresa en sala o para una exportación de cumplimiento normativo.

1. Abra «Configuración» y luego «Registro de auditoría». «Solo lectura. Cada acción con privilegios queda registrada y no se puede editar ni eliminar desde la consola.»
2. Filtre por «Quién», «Acción», «Entidad», «Periodo» («Intervalo personalizado...») o «Buscar en el registro...».
3. Seleccione «Mostrar detalles» en una fila para ver los detalles registrados.
4. Seleccione «Exportar CSV». La exportación usa los filtros que haya definido.

Los cambios hechos a través de Oli se registran como aplicados por Oli en nombre de la persona que pulsó «Aplicar».

Aviso de emergencia

Una difusión llega a la vez a todas las pantallas elegidas. Hay dos tipos:

- «Emergencia»: «Ocupa toda la pantalla.» «El módulo se detiene. La pantalla solo muestra esto.» El sonido del módulo se silencia.
- «Aviso»: «Muestra un banner en las pantallas elegidas hasta que usted lo retire. Los módulos siguen reproduciéndose por debajo.»

12.1 Iniciar una emergencia desde Inicio

Utilice esta opción cuando haya que comunicar algo a los visitantes de inmediato: una evacuación, un cierre, un niño perdido. Inicio está a un clic desde cualquier lugar, y mantener pulsado evita una pulsación accidental.

1. Abra «Inicio». Busque «Emergencia · mantener pulsado».
2. Mantenga pulsado «Mantenga pulsado para iniciar una difusión de emergencia» hasta que se active. Mantenerlo pulsado evita una pulsación accidental.
3. Escriba lo que los visitantes deben leer y hacer. Seleccione «Enviar a»: «Todo el espacio», o bien «Plantas...», «Zonas...» o «Pantallas...». «Un aviso de emergencia normalmente llega a todas las pantallas. Envíelo solo a una parte del espacio si esa es su intención; el registro de auditoría deja constancia de que lo eligió así.»
4. Elija la «Duración»: «Hasta que lo quite» o «Temporizado» con los «Minutos».
5. Envíelo.

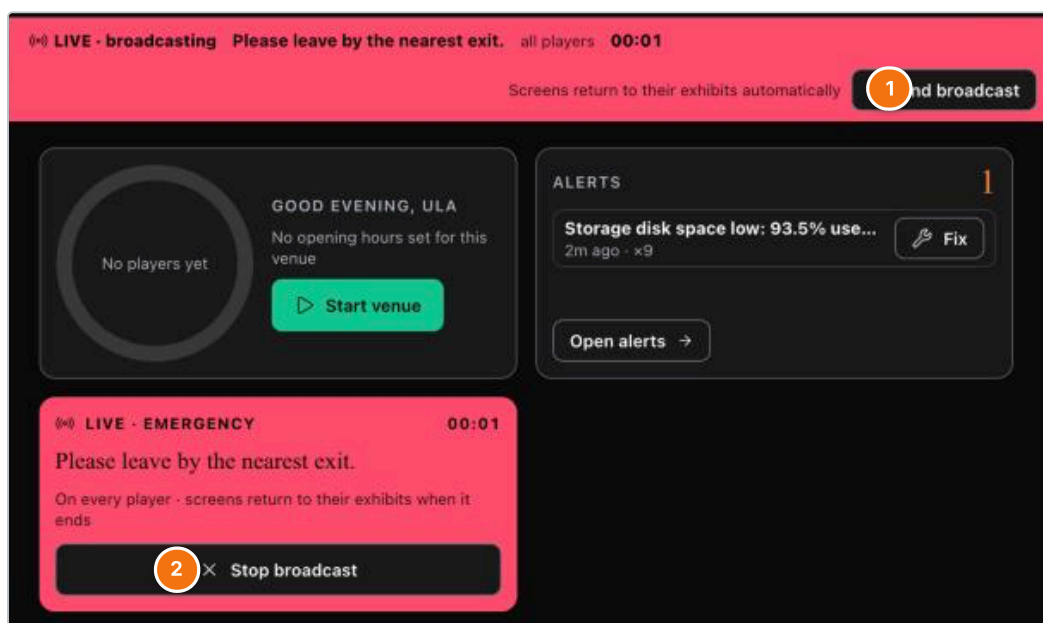


Figura 38 Mientras hay una emergencia en vivo: la barra en la parte superior de cada página de la consola con «Finalizar difusión» (1) y la tarjeta «EN VIVO · EMERGENCIA» en Inicio con «Detener difusión» (2).

LO QUE VERÁ

La barra «EN VIVO · EMERGENCIA» aparece en Inicio y en la parte superior de cada página de la consola. La notificación indica en cuántas pantallas está en vivo, por ejemplo «Activo en 3 de 4 pantallas. Sin conexión en este momento. Estas pantallas lo recibirán cuando se conecten: {names}.» Una pantalla que se vuelve a conectar durante la difusión también la recibe.

12.2 Iniciar una difusión desde el menú

Utilice el menú cuando quiera un aviso en lugar de una emergencia, cuando quiera ver el mensaje tal como lo mostrará la pantalla o cuando quiera guardar el mensaje para otra ocasión.

1. Seleccione «Difusión» al pie del menú lateral. Se abre el cuadro de diálogo «Difundir en pantallas».
2. Elija el «Tipo»: «Emergencia» o «Aviso».
3. Escriba el «Titular» (opcional, «Unas palabras que los visitantes leen primero.») y el «Mensaje» («Se muestra en todas las pantallas. El texto es lo que leen los visitantes.»). La vista previa «En pantalla» lo muestra tal como lo hará la pantalla.
4. Elija «Enviar a» y «Duración» como se indica arriba.
5. Para un mensaje que volverá a necesitar, seleccione «Guardar como aviso: asígnele un nombre» y «Guardar». Aparece en «Avisos guardados».
6. Envíelo.

Broadcast to screens [X]

Puts a banner on the chosen screens until you clear it. The exhibits keep playing underneath.

KIND

1 **Emergency** ✓ **Notice**

Shows as a banner over the running content; the exhibit never stops.

SEND TO

2 **Whole venue · 4** **Floors...** **Zones...** **Players...**

HEADLINE

3

Optional. A few words visitors read first.

MESSAGE

4

Shown on every screen. The text is what visitors read.

ON THE GLASS

5

NOTICE

Your message appears here.

Figura 39 El cuadro de diálogo «Difundir en pantallas»: el «Tipo» (1), «Enviar a» (2), el «Titular» (3), el «Mensaje» (4) y la vista previa «En pantalla» (5).

12.3 Qué ocurre en las pantallas

- Emergencia: el mensaje ocupa toda la pantalla en cada pantalla elegida. Un aviso que se estaba mostrando se pausa: «El aviso que se mostraba se pausa durante la emergencia y vuelve cuando esta termina.»
- Aviso: el banner se muestra sobre el contenido en curso; «el módulo nunca se detiene».

12.4 Finalizar la difusión

1. En la barra de difusión en vivo, seleccione «Finalizar difusión» (o «Finalizar aviso»).
2. La barra indica «Difusión finalizada. Las pantallas vuelven a sus módulos». «Los módulos se restablecen solos cuando termina.» Nadie tiene que recorrer las plantas.

Un dispositivo portátil con «Puede enviar un mensaje de emergencia» activado inicia el mensaje de emergencia del espacio cuando se mantiene pulsado su botón durante 2 segundos.

CONSEJO

Guarde sus mensajes habituales como avisos antes de necesitarlos. Así, en una emergencia, elegirá un nombre en lugar de escribir.

ATENCIÓN

No pruebe una emergencia en todo el espacio durante el horario de apertura. Elija «Pantallas...» y una pantalla de una sala sin público, y finalícela de inmediato.

Funcionamiento local y sin conexión a internet (air gap)

El mismo software funciona por completo en un único equipo de su edificio, sin internet. La consola muestra entonces «taleor» en lugar de «taleor.net». Las pantallas, el contenido multimedia y el registro de auditoría permanecen en sus instalaciones, y el equipamiento de la red del espacio se controla desde este servidor.

taleor suministra el paquete para instalación propia para Windows, macOS y Linux. Incluye su propio entorno de ejecución y su propia base de datos privada; no se descarga nada durante la instalación. (Las instalaciones en Windows y Linux están probadas en CI; la instalación en macOS está escrita, pero aún no se ha probado en un Mac.)

13.1 Instalar el servidor local (Windows)

Para el personal técnico, una vez por sede. Calcule unos diez minutos con el equipo servidor delante.

1. Copie el paquete en el equipo servidor y descomprímalo. Deje las carpetas tal como están.
2. Haga clic con el botón derecho en PowerShell y elija «Ejecutar como administrador».
3. Vaya a la carpeta descomprimida y ejecute `.\setup.ps1`. Tarda alrededor de un minuto: descomprime su propio entorno de ejecución y su base de datos, crea la base de datos, añade el espacio inicial e inicia dos servicios (la base de datos y el servidor de taleor).
4. Cuando indique que taleor está en funcionamiento, abra `http://localhost:3401` en un navegador.
5. Nunca tendrá que escribir una contraseña de base de datos. El instalador genera una y la guarda en `server\.env`, legible solo por los administradores.

En Linux y macOS, ejecute `setup.sh` de la misma manera.

13.2 Crear el primer administrador

En un servidor que aún no tiene administrador, se abre la página «Configurar este sistema»: «Este taleor aún no tiene administrador. Pegue el token de configuración que aparece en la consola del servidor para crear el primero.»

1. Copie el «Token de configuración», que «se muestra en la consola del servidor al arrancar».
2. Escriba «Su nombre», «Correo electrónico» y una «Contraseña» de «Al menos 12 caracteres. Una frase que pueda recordar es mejor que una cadena corta de símbolos que no pueda recordar.»
3. Seleccione «Crear administrador» e inicie sesión.

13.3 Conectar una pantalla al servidor local

Hay que indicar a cada equipo de módulo dónde está el servidor local. Hágalo una vez por pantalla, antes de la vinculación.

1. Busque la dirección del equipo servidor en la red del espacio.
2. En cada equipo de módulo, abra el archivo de configuración del agente (`C:\Program Files\taleor.net\Agent\agent.config.json` en Windows) y defina `"serverUrl": "http://<server address>:3401"` y `"allowInsecureHttp": true`. Defina ambas líneas; sin la segunda, el agente de pantalla rechaza una dirección `http` simple.
3. Reinicie el servicio de taleor en el equipo de la pantalla y luego vincúlela con el código como en 4.3, con la sesión iniciada en la consola local.

13.4 Copias de seguridad y traslado de un espacio

Haga copias de seguridad de forma programada y utilice la exportación JSON para trasladar un espacio a otro servidor.

1. Abra «Ingeniería» y luego «Transferencia de datos y copias de seguridad» (Administrador de red).
2. «Hacer copia de seguridad ahora» genera un archivo de copia de seguridad; «Última copia de seguridad» muestra cuándo y «Conservado», cuántas. Los archivos más antiguos se eliminan automáticamente.
3. «Exportar JSON de la base de datos»: «Descargar todo lo que contiene este servidor en un solo archivo JSON.» «Los archivos multimedia se copian por separado.»
4. «Importar JSON de la base de datos»: «Sustituye todo lo que hay en este servidor por el contenido del archivo. No es una fusión.»

CONSEJO

Copie periódicamente las copias de seguridad en otro equipo distinto del servidor. Una copia de seguridad en el mismo disco no sobrevive al fallo del disco.

ATENCIÓN

No ejecute «Importar JSON de la base de datos» en un servidor en funcionamiento para «añadir» un espacio. Sustituye todos los registros.

Las actualizaciones de un servidor sin conexión a internet llegan como un paquete nuevo y se instalan de la misma manera. El servidor usa el puerto 3401; la base de datos solo escucha en 127.0.0.1.

Qué hacer y qué no

Qué hacer

- Compruebe el nombre del espacio en la barra superior antes de cada cambio.
- Vincule una pantalla con el código que aparece en ella en ese momento y espere a ver «Se ha añadido la pantalla.»
- Asigne a cada módulo un reel predeterminado. Una pantalla sin reel predeterminado queda en negro.
- Guarde la configuración del módulo («Usar esta configuración para el módulo») cuando se reproduzca como desea.
- Rellene la licencia y el titular al subir los archivos, y marque los datos como completos.
- Deje activada la opción «Mantener este dispositivo actualizado (recomendado)».
- Defina primero el horario de apertura del espacio; establezca excepciones solo donde haga falta.
- Lea cada línea de los «Cambios propuestos» de Oli antes de pulsar «Aplicar».
- Guarde sus mensajes de emergencia como avisos antes de necesitarlos.
- Copie usted mismo los enlaces de invitación a la persona; la consola no envía correos electrónicos.
- Guarde las copias de seguridad fuera del equipo servidor.

Qué no hacer

- No comparta cuentas. El registro de auditoría solo es tan fiable como el nombre asociado a cada acción.
- No vincule una pantalla dos veces ni vuelva a escribir un código antiguo.
- No cree un disparador sobre un sensor que la pantalla no declara. Añada primero el hardware.
- No ponga «Pulsar de nuevo para volver» en un sensor de presencia. La consola no lo permite, y un visitante que se quedara quieto lo alternaría sin fin.
- No deje un vídeo activado por un disparador sin «Liberar después de» y sin vuelta al final del reel: el siguiente visitante se encontrará con el último fotograma.
- No desactive las actualizaciones para luego olvidarse.
- No pruebe una emergencia en todo el espacio durante el horario de apertura.
- No use «Importar JSON de la base de datos» para fusionar datos. Lo sustituye todo.
- No use «Eliminar espacio» ni «Quitar del espacio...» salvo que sea realmente su intención. Ninguna de las dos acciones se puede deshacer.
- No pegue texto externo en Oli como instrucción.

Solución de problemas

15.1 Una pantalla está sin conexión

La página de la pantalla indica «El agente no está conectado a esta pantalla» y «Última señal: {when}». La alerta «{name} se ha quedado sin conexión» aparece en «Alertas» y se borra sola cuando la pantalla vuelve.

1. Compruebe que el equipo del módulo tiene alimentación y red. «Diagnóstico», en «Ingeniería», muestra «Agentes conectados», «Conectividad de los dispositivos» y «{count} de {total} inaccesibles».
2. Si la imagen se sigue reproduciendo, la pantalla funciona desde su propio almacenamiento: la lista de pantallas indica «Se reproduce desde la caché local». Se recupera sola cuando vuelve la red; la página vuelve a cargar su playlist y la consola detecta la reconexión al instante.
3. Si la imagen está en negro y solo muestra un título, seleccione «Reiniciar pantalla» una vez que el agente esté conectado. Si el propio agente no funciona, reinicie el equipo del módulo.
4. Si la pantalla se vinculó hace poco y desapareció, es posible que la vinculación se haya revertido («La pantalla no ha confirmado.»). Vuelva a vincularla.
5. Una pantalla que nunca se ha conectado muestra «nunca se ha conectado» o «NUNCA CONECTADO». Se añadió antes de que llegara su hardware, o la vinculación no se completó.

15.2 Un dispositivo no responde

1. En «Hardware y configuración», seleccione «Leer estado» en el dispositivo. «No se pudo conectar con el dispositivo.» significa que la dirección es incorrecta o que el dispositivo no está en la red. Compruebe la «Dirección».
2. «Alimentación: no controlable» significa que el controlador no puede encender ni apagar este dispositivo. Es lo que declara el controlador, no un fallo.
3. Un sensor que no activa nada: abra «Ingeniería» y luego «Banco de pruebas», y observe el registro de entradas mientras lo activa. «El controlador de esta pantalla no declara entradas.» significa que se eligió un tipo de dispositivo incorrecto. «Ningún cue de esta pantalla cierra todavía un contacto.» significa que falta el disparador, no el hardware.
4. Una placa serie: «La pantalla no indica ningún puerto serie. Compruebe el cable USB.» Vuelva a seleccionar «Detectar puertos» después de volver a conectar el cable.
5. Un controlador marcado como «Todavía no confirmado con hardware real de esta familia» puede necesitar ayuda del soporte de taleor con su unidad: escriba a support@taleor.net.

15.3 Un disparador no hace nada

- La tarjeta aparece atenuada con «{device} no tiene {input}»: la pantalla no declara esa entrada. Añada el equipamiento o elija otra entrada.

- Dos disparadores en una misma entrada: deciden las reglas de «Qué prevalece» y la «prioridad» del disparador. Edite uno de ellos.
- Un toque funciona en la vista previa pero no en la pantalla real: en un teléfono, el primer toque activa el sonido y también cuenta. En la app, use «Reiniciar pantalla».
- OSC: «OSC desactivado» en la tarjeta de la pantalla. Ponga «Escuchar OSC» en «Encendido» y compruebe que el «Puerto UDP» coincide con el de la mesa.

15.4 Falla una subida

MENSAJE	QUÉ HACER
«En espera, reintentando»	Nada. El servidor ha pedido a la consola que espere; el archivo se vuelve a enviar solo.
«El servidor está ocupado. Vuelva a intentarlo con este archivo dentro de un minuto.»	Espere un minuto y vuelva a subir ese archivo.
«La conexión se interrumpió durante la subida»	Compruebe la red y vuelva a subir el archivo.
«Error al subir ({status})»	Un error del servidor con su código. Vuelva a intentarlo; si se repite, anote el código y envíelo a support@taleor.net .
«No se pudieron generar las vistas previas: {error}»	El archivo se subió, pero no se pudo crear ninguna imagen de portada ni miniatura. En un servidor local, esto suele indicar que faltan las herramientas multimedia; consulte las notas de instalación del servidor. Seleccione «Regenerar vistas previas» después de solucionarlo.
«No hay espacio suficiente para el contenido multimedia de este módulo» (en una pantalla)	El disco del equipo del módulo no tiene espacio suficiente. Libere espacio o use una versión más ligera del contenido multimedia.

15.5 Problemas de vinculación

MENSAJE	QUÉ HACER
«Este código ya no es válido: ha caducado, ya se ha usado o no aparece en ninguna pantalla. Escriba el código que aparece ahora en la pantalla.»	Vuelva a leer el código en la pantalla.
«La pantalla no ha confirmado. Escriba el nuevo código que aparece ahora en la pantalla.»	La pantalla no recogió su clave en un minuto. Compruebe su red y vuelva a vincularla.

MENSAJE	QUÉ HACER
«Demasiadas pantallas iniciadas desde esta red. Se volverá a intentar en breve.» (en la pantalla)	Se iniciaron muchas pantallas a la vez detrás de una misma dirección. Espere; la pantalla vuelve a intentarlo sola.
«No se pudo conectar con el servidor. Reintentando.» (en la pantalla)	La pantalla no tiene ruta hasta el servidor. Compruebe su red.
«No puede añadir pantallas en este espacio. Consulte a un administrador de este espacio.»	Su rol no incluye las pantallas.
«Este espacio es solo de consulta. Cambie a su propio espacio para añadir una pantalla.»	Está en una copia de demostración que solo puede consultar.

15.6 Problemas con Oli

MENSAJE	QUÉ HACER
«Oli no está disponible en este momento. Vuelva a intentarlo en un minuto.»	Un fallo temporal. Vuelva a intentarlo.
«El espacio ha cambiado desde que Oli preparó este plan, así que no se aplicó nada. Vuelva a preguntar a Oli.»	Algo que el plan mencionaba se cambió o se eliminó. Vuelva a preguntar.
«Era más de lo que podía resolver de una vez. Pida los cambios de uno en uno.»	Divida la solicitud.
«No tiene permiso para cambiar playlists y disparadores.»	Su rol no puede cambiar playlists; consulte a un gestor de contenidos o a un administrador de espacio.
«Ha usado los 10 mensajes de hoy a Oli. Oli vuelve mañana.»	El límite diario; se restablece a las 00:00 UTC.

15.7 Dónde mirar

- «Alertas»: todos los fallos abiertos. «No hay nada que requiera su atención. Las alertas se borran solas cuando termina el fallo.»
- «Ingeniería» y luego «Diagnóstico»: «Plano de control», «Agentes conectados», «Conectividad de los dispositivos», «Temperaturas» («{count} por encima de 60 °C»),

«Comprobaciones del sistema» («Ejecutar ahora»).

- La página de la pantalla, «De un vistazo»: «Último error: {message}».
- Registros de la pantalla: «Configuración» y luego «Registro de auditoría»; elija «Seleccionar una pantalla...» para ver las líneas de registro propias de esa pantalla. Para un análisis más detallado, el «Nivel de registro del agente» en «Hardware y configuración» puede ajustarse a «Depuración durante {count} minutos»; vuelve solo al nivel info.
- «Configuración» y luego «Registro de auditoría»: quién cambió qué y cuándo.