

C-CONTROL SOFTWARE

MANUAL DE USUARIO

VERSIÓN DEL SOFTWARE: 3.0



ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	3
CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES	3
TERMINOLOGÍA BÁSICA	3
INSTALACIÓN DEL SOFTWARE	5
REQUERIMIENTOS DEL SISTEMA	5
INSTALACIÓN DE C-CONTROL SERVER	5
INSTALACIÓN DE C-CONTROL CLIENT	5
COMIENZO	6
ACCESO AL CLIENTE	6
ZONAS DE TRABAJO	8
CONFIGURACIÓN DE LA GRILLA	12
MOSTRAR UN RECURSO EN EL VIDEOWALL	16
MOSTRAR UN ESCENARIO EN EL VIDEOWALL	19
MOSTRAR UN CARRUSEL EN EL VIDEOWALL	20
ADMINISTRACIÓN DE RECURSOS	25
FUENTES HDMI	25
ACCESOS DIRECTOS	27
VIDEO IP	27
NAVEGADORES	32
ESCENARIOS	36
CARRUSELES	40
TECLADO Y MOUSE VIRTUAL	48
STREAM TERMINAL	49
INSTALACIÓN	49
CONFIGURACIÓN	49
MOSTRAR EN EL VIDEOWALL	51
DETENER LA TRANSMISIÓN	51
SEGURIDAD	52
ADMINISTRACIÓN DE USUARIOS	52
ADMINISTRACIÓN DE ROLES	55

ADMINISTRACIÓN DE GRUPOS DE USUARIOS	59
OTRAS CONFIGURACIONES	60
CONFIGURACIÓN DEL PERFIL	60
PREFERENCIAS	62
CONFIGURACIÓN DEL ESCENARIO PREFERENTE	63
CONFIGURACIÓN DEL SERVER	65
COPIA DE SEGURIDAD (BASE DE DATOS)	67

1. INTRODUCCIÓN

1.1. CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES

C-Control es una herramienta para administración de Videowalls en salas de control. Permite la transmisión al videowall de distintas fuentes de video y audio capturadas, así como también navegadores, aplicaciones locales en el servidor, Video IP, entre otras fuentes. Distintos operadores pueden administrar el contenido del videowall en forma simultánea, viendo el resultado de las acciones de los otros en tiempo real. Algunas características:

- Compatibilidad con VideoWalls de cualquier tamaño.
- Interface de usuario Web intuitiva y flexible.
- Compatibilidad con múltiples Sistemas Operativos.
- Compatibilidad con placas capturadoras de diferentes marcas.
- Vista previa de las fuentes de video y navegadores en la pantalla del operador.
- Personalización de la interfaz web con diferentes temas.
- Multilenguaje.
- Creación de grillas de distintos tamaños para la ubicación de los recursos en forma fácil y ordenada.
- Creación de escenarios personalizados con diferentes recursos.
- Creación de carruseles de escenarios.
- Captura de pantalla de ordenadores y emisión de video en tiempo real.
- Gestión de usuarios.
- Creación de roles y asignación de permisos a los mismos.
- Acceso restringido a la visualización y manejo de recursos, escenarios, carruseles , etc.

1.2. TERMINOLOGÍA BÁSICA

- **Videowall:** una matriz de displays (monitores, televisores, proyectores, etc). La configuración de un videowall se determina por el número de columnas y el número de filas.

- **Controlador de videowall:** servidor que está conectado al videowall y administra sus displays.
- **Display:** pantalla que puede ser un retroproyector, un proyector, un monitor de LCD o uno de plasma.
- **C-Control:** nombre del software de control de videowalls y de colaboración en una sala de control. Sus componentes son:
 - **C-Control Server:** software de control del videowall que se ejecuta en el servidor controlador del videowall. Es la parte de software servidor y no tiene contacto directo con el operador. El papel de C-Control server es recibir los comandos del cliente Web (por ejemplo mover una ventana de lugar) y ejecutarlos en el videowall.
 - **C-Control Client:** software cliente que usa el operador. Este programa permite el manejo del contenido del videowall desde un ordenador conectado a la misma red que C-Control Server. Los comandos seleccionados por el operador se envían a través de la red a C-Control Server, que es quien realmente administra el hardware del videowall.
 - **C-Control Stream Terminal:** software que posibilita la funcionalidad de compartir pantalla y renderizarla como un recurso en el videowall
- **Salida:** señal de video que sale desde el controlador del videowall hacia las pantallas. El controlador tiene tantas salidas como pantallas tiene el muro. (Un controlador de videowall que maneja un videowall de 4 monitores tiene 4 salidas)
- **Entrada:** fuentes de video que son capturadas por el controlador del Videowall. Estas pueden ser HDMI, RGB, DVI, video Analógico o video IP.
- **Operador:** persona en la sala de control que opera el software C-Control Client. Un operador normalmente trabaja en un ordenador ubicado frente al videowall. Desde su ordenador puede controlar el videowall por medio del software C-Control Client.
- **Recurso:** fuente de información que se puede agregar en una ventana para mostrar en el videowall. Esta puede ser una cámara IP, una entrada HDMI, un programa local, un navegador web o un stream terminal.
- **URI:** cadena de caracteres que identifica los recursos de una red de forma única.

2. INSTALACIÓN DEL SOFTWARE

2.1. REQUERIMIENTOS DEL SISTEMA

Para el correcto funcionamiento de todos los recursos disponibles en la aplicación, es recomendable que el servidor cuente con el siguiente software de terceros instalado:

- Suite de codecs de video
- El software (servidor) actualmente solo será compatible con Windows 10 o sucesivas versiones. El cliente web podrá abrirse bajo cualquier SO que cuente con un navegador igual o similar a Chromium.
- Chrome, versión mínima 22.
- El zoom de todas las pantallas del servidor y del cliente (si usa superficie local) debe estar al 100% para poder lograr el comportamiento deseado.
- Para el funcionamiento correcto de la aplicación, no se deberán abrir varias pestañas en la misma ventana ni en modo incógnito

2.2. INSTALACIÓN DE C-CONTROL SERVER

Para la instalación de C-Control Server basta con ejecutar el software con permisos de administrador y hacer click en Instalar.

2.3. INSTALACIÓN DE C-CONTROL LOCAL SERVER

Para la instalación de C-Control Local Server basta con ejecutar el software con permisos de administrador y hacer click en Instalar.

2.4. INSTALACIÓN DE C-CONTROL CLIENT

C-Control Client es un cliente web. Por lo tanto, no necesita instalación. Alcanza con abrir una ventana de un navegador e ingresar la dirección IP que informa C-Control Server.

Luego habrá que ingresar el usuario y contraseña asignados y se visualizará la pantalla principal del sistema.

3. COMIENZO

3.1. ACCESO AL CLIENTE

Para ingresar al cliente se deberá abrir un navegador e ingresar el número de IP indicado del Server instalado. Para conseguir la dirección IP el usuario deberá ejecutar el programa C-Control Monitor en el servidor de videowall, lo que abrirá una ventana con esta información.

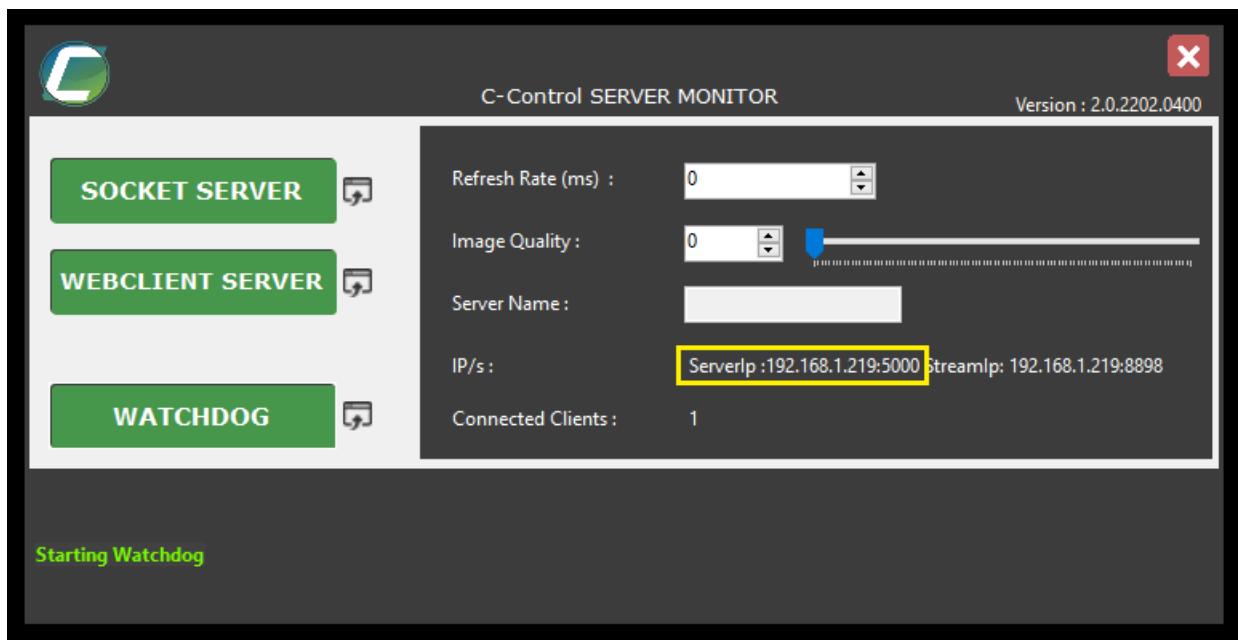


Figura 1. C-Control Server Monitor: IP en la que se ejecuta el programa

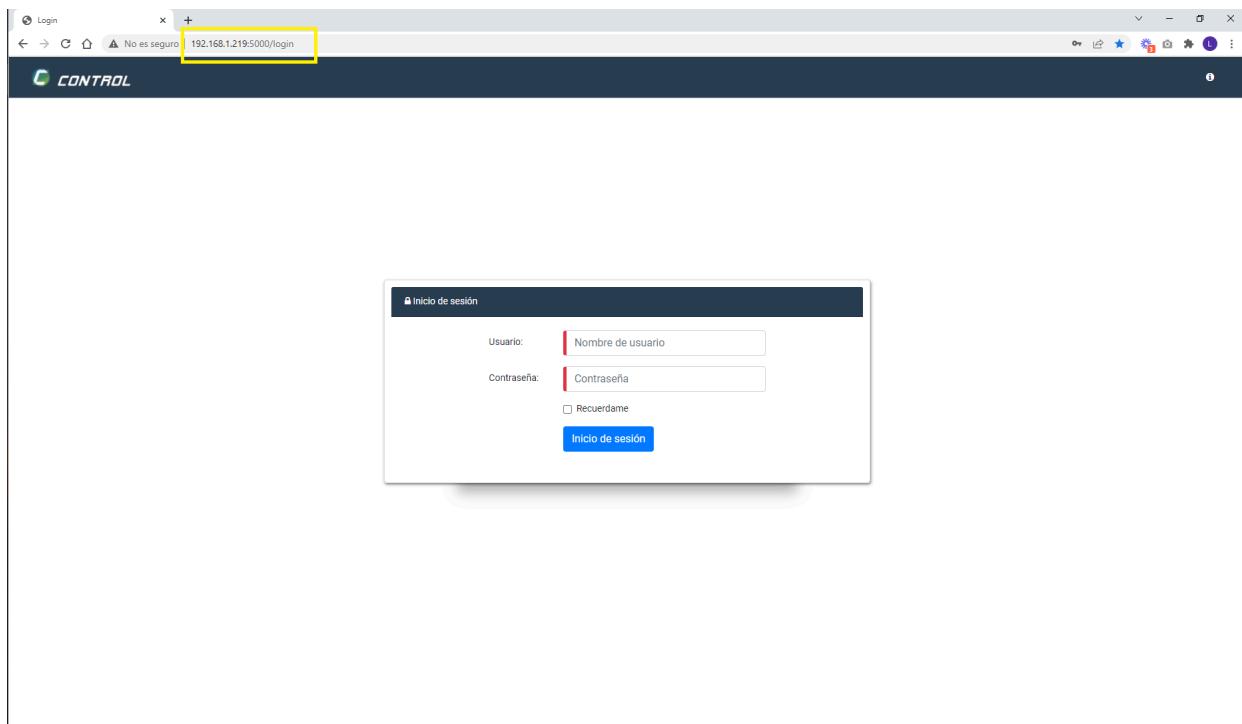


Figura 2. C-Control Server Monitor: IP en la que se ejecuta el programa

Luego se deberá ingresar el usuario y contraseña asignados y se visualizará la pantalla principal del sistema. Apenas se instala C-Control se deberían utilizar los siguientes datos para ingresar por primera vez al mismo:

- Usuario: “admin”
- Contraseña: “admin77”

Se recomienda cambiar la contraseña que tiene el sistema por defecto la primera vez que se ingresa.

3.2. ZONAS DE TRABAJO

La pantalla principal de C-Control Client tiene 3 zonas de trabajo:

- **Zona de Encabezado:** En esta zona se puede cambiar entre la pantalla principal y la pantalla de configuraciones. Además, se puede hacer logout si se desea.

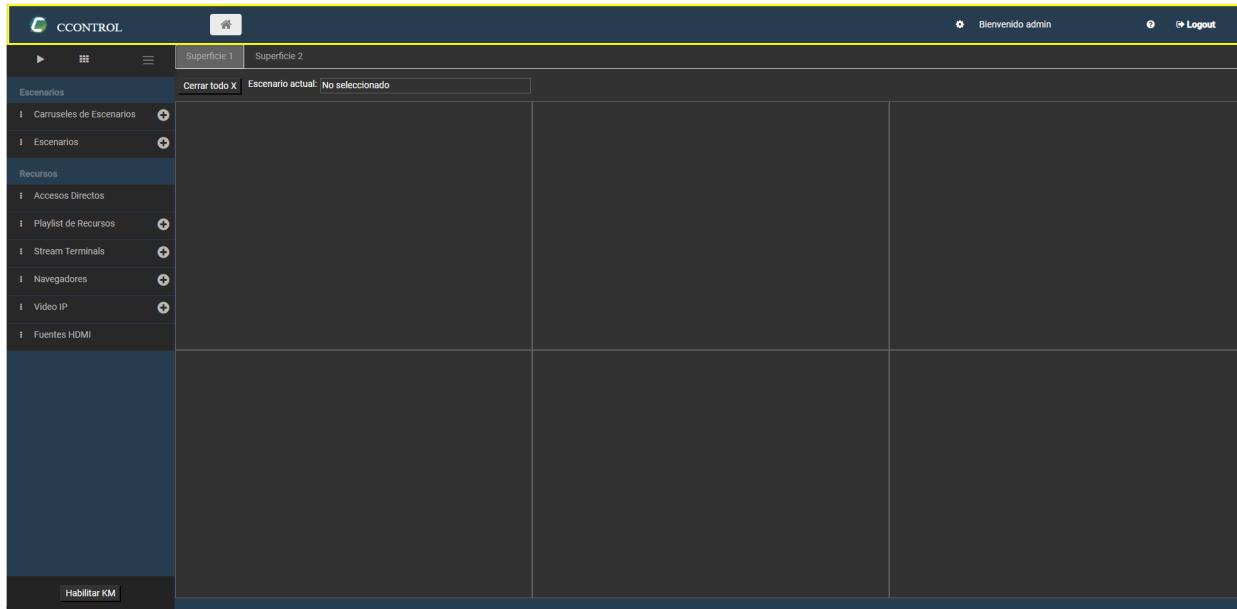


Figura 3. Zona de trabajo: Encabezado

- **Zona de Menús:** En esta zona están los menús del sistema. En un principio se puede cambiar entre los siguientes menús:
 - **Menú de configuración de la grilla:** permite configurar la grilla que se utilizará para organizar el videowall. Además se puede determinar si se verá una vista previa de los recursos, la configuración de los magnetos y los procesos ocultos del sistema.

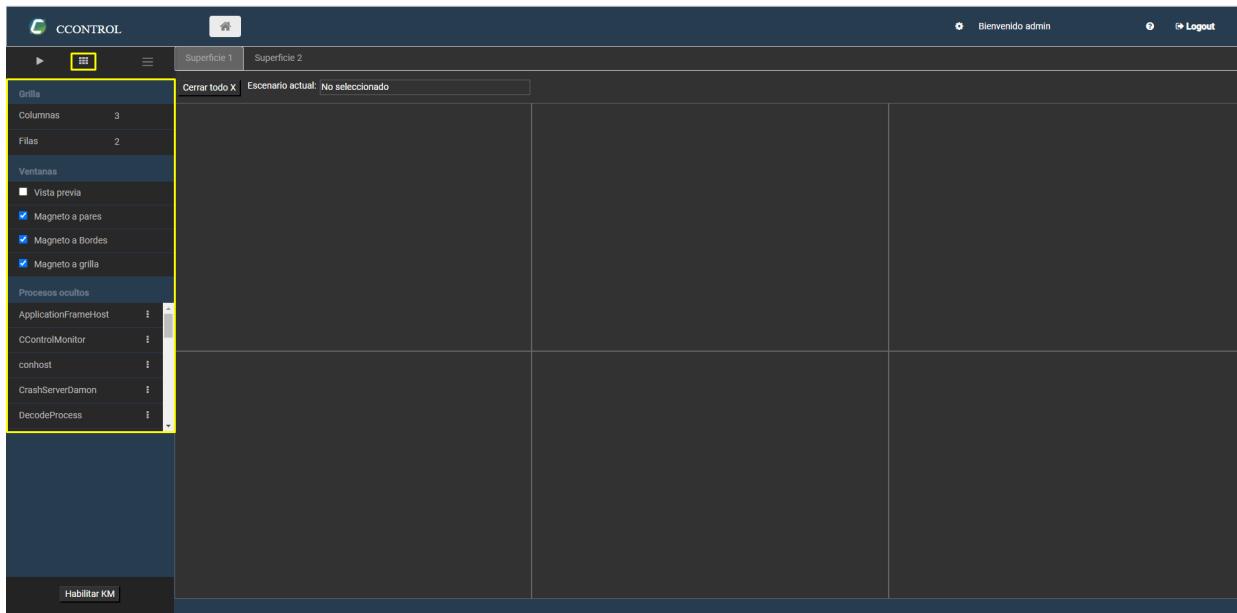


Figura 4. Zona de trabajo: configuración de Grilla

- **Menú de recursos:** en este menú se podrá visualizar todos los recursos disponibles para ser mostrados en el videowall, así como también los escenarios y carruseles configurados.

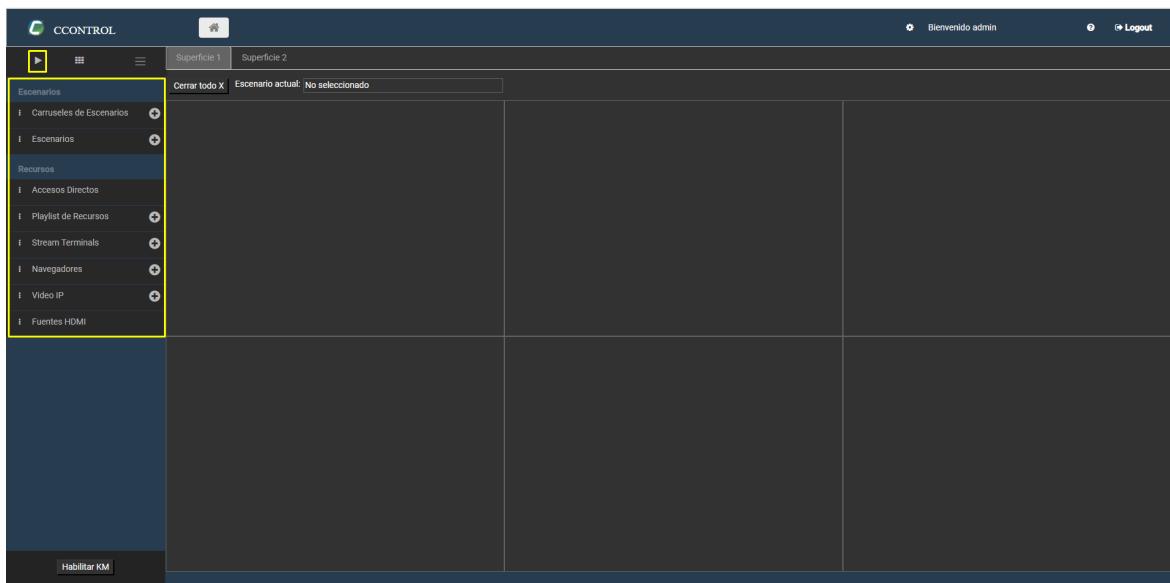


Figura 5. Zona de trabajo: Recursos

- **Zona de grilla:** Este es el área principal de trabajo del sistema. Es una representación gráfica del videowall que se podrá dividir en una cantidad de filas y columnas. Estas pueden o no coincidir con las pantallas del videowall.

Sobre esta grilla se podrá instanciar distintos tipos de recursos que serán mostrados en el videowall.

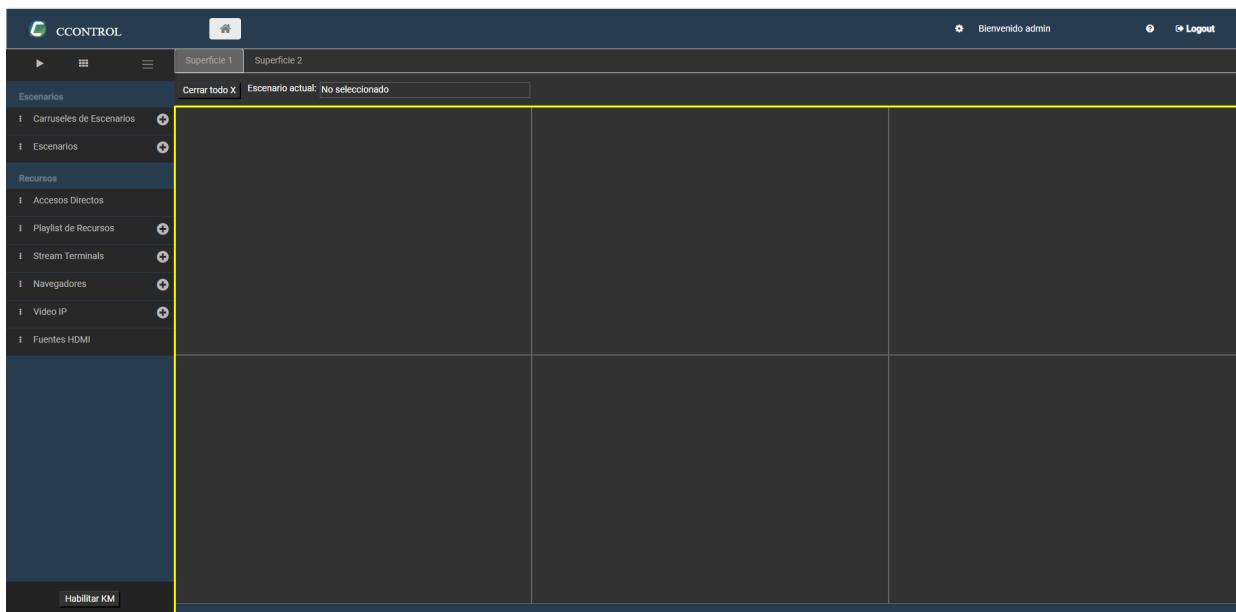


Figura 6. Zona de trabajo: grilla

CONFIGURACIÓN DE LAS SUPERFICIES

Para configurar las superficies, el usuario administrador deberá acceder al menú de configuración, y seleccionar la opción superficies. En esta pantalla, aparecerá la sección:

- Definición de Superficies: definir la distribución de las superficies en los monitores.

Definición de superficies

Para **definir una superficie**, el usuario deberá:

1. Hacer click en el botón “Nueva Superficie”, lo cual creará una superficie con un nombre por defecto en el primer espacio disponible.
2. Seleccionar la superficie y cambiar el tamaño y posición, en el área de dibujo. En las opciones de la superficie, también podrá cambiar las coordenadas.
3. Una vez seleccionada, podrá cambiar el nombre y los permisos seleccionando un grupo o usuarios individuales.

(En caso de que no se visualicen las superficies, el administrador deberá reiniciar el Monitor.)

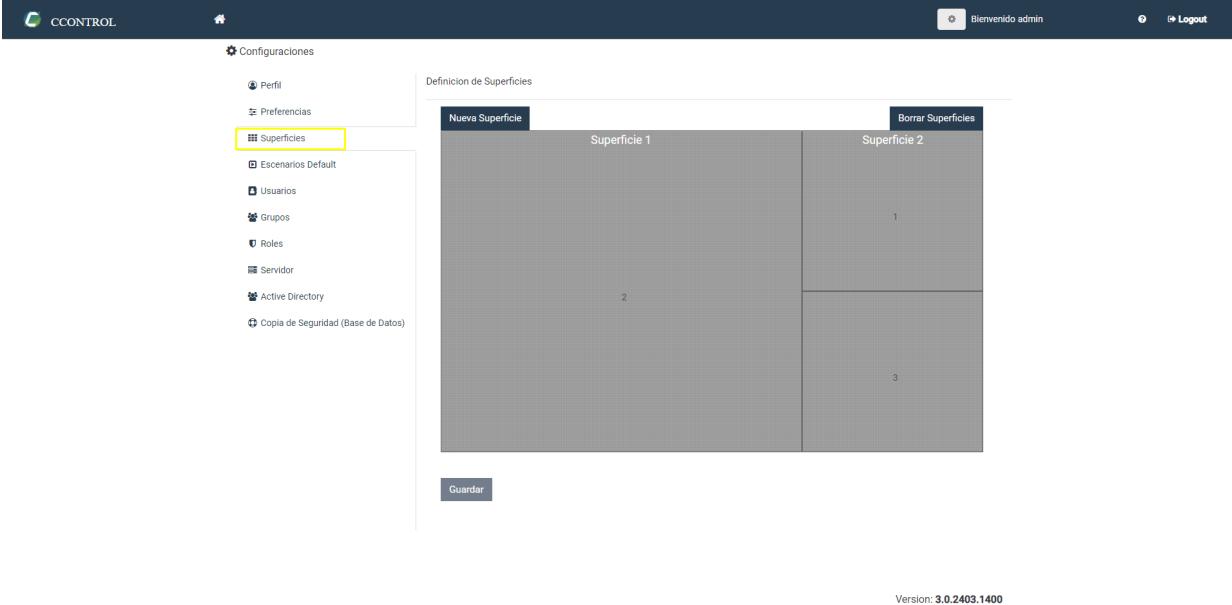


Figura 7. Zona de trabajo: cambio de superficie

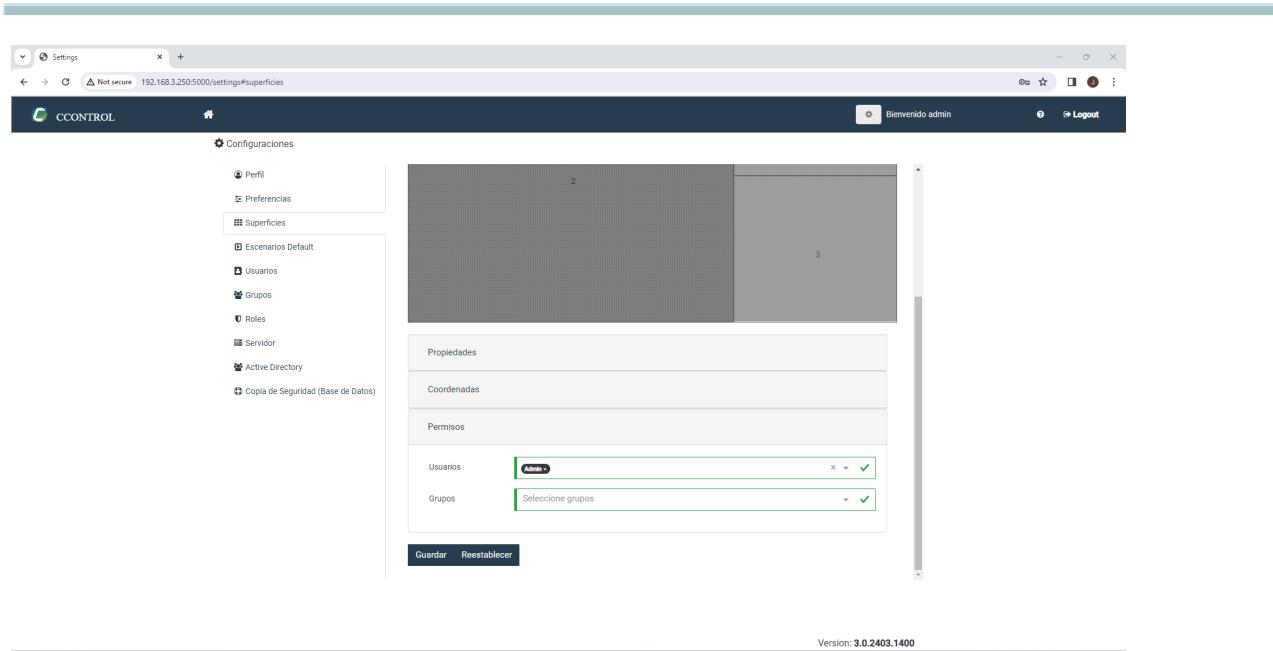


Figura 8. Definición de superficies

3.3. CONFIGURACIÓN DE LA GRILLA POR SUPERFICIE

Antes de comenzar a instanciar recursos en el videowall conviene configurar una grilla de trabajo. Esta configuración puede ser modificada en cualquier momento. Para esto se definirá una cantidad de columnas y de filas en las cuales se dividirá cada superficie. Diferentes operadores del mismo videowall podrían configurar grillas con diferente cantidad de filas y columnas.

Los pasos para **definir la grilla** por superficie son:

1. Seleccionar la superficie en la que se desea definir.
2. Acceder a la opción de menú “Grilla”.
3. Adecuarlo a los gustos modificando donde dice “Columnas” y “Filas”.

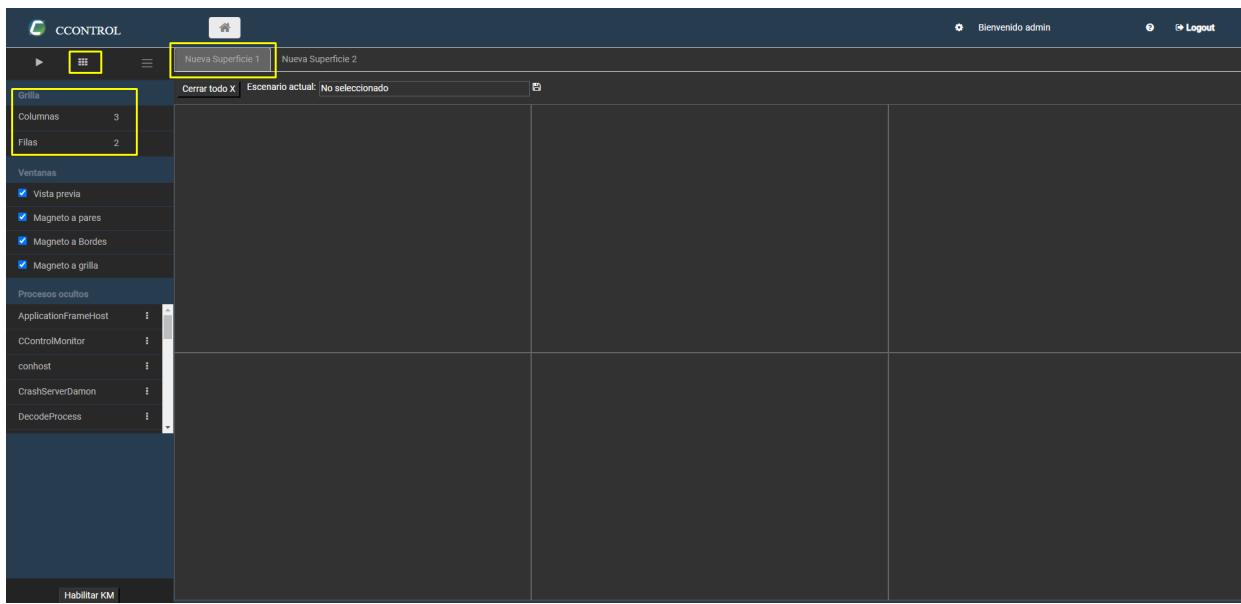


Figura 9. Grilla por superficie

Además, se podrá indicar si se desea visualizar en la grilla del operador una **vista previa** de los distintos recursos instanciados en el videowall. Para ello se deberá marcar el check “Vista Previa”.

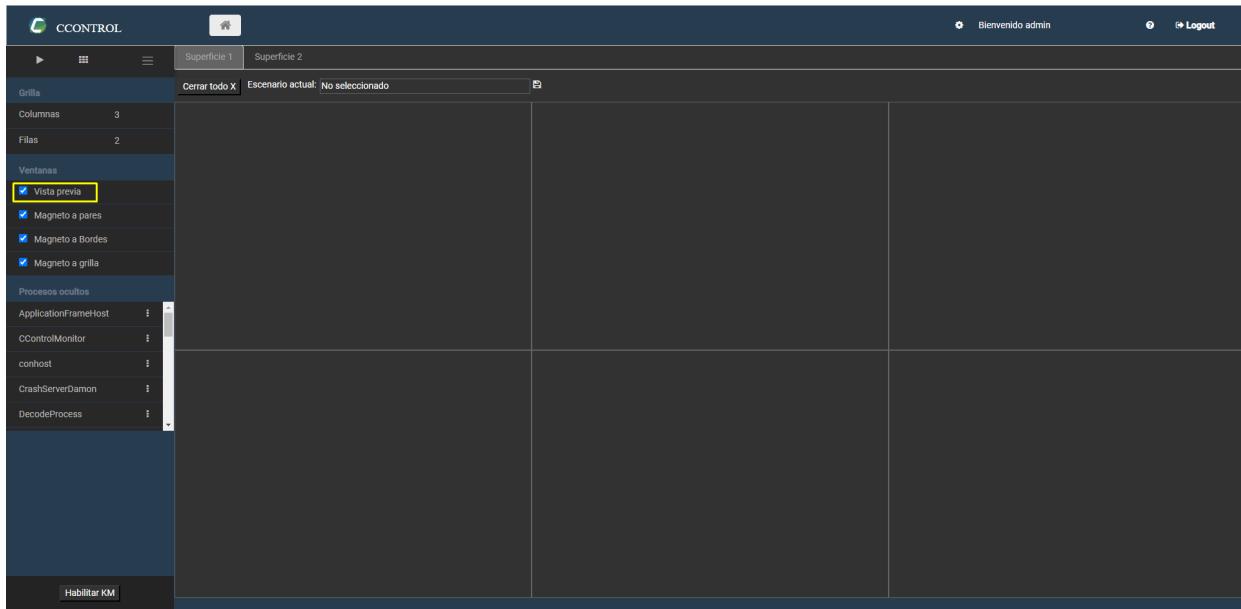


Figura 10. Vista previa

También se podrán configurar los diferentes **magnetos** que permitirán facilitar la ubicación de los recursos en la grilla, con las siguientes opciones:

- **Magneto a Pares:** las ventanas de los recursos instanciados se pegarán a las ventanas de otros recursos ya existentes en la grilla.
- **Magneto a Bordes:** las ventanas de los recursos instanciados se pegarán a los bordes externos de la grilla cuando estén cerca de ellos.
- **Magneto a Grilla:** las ventanas de los recursos instanciados se pegarán a los bordes internos de la grilla cuando estén cerca de ellos.

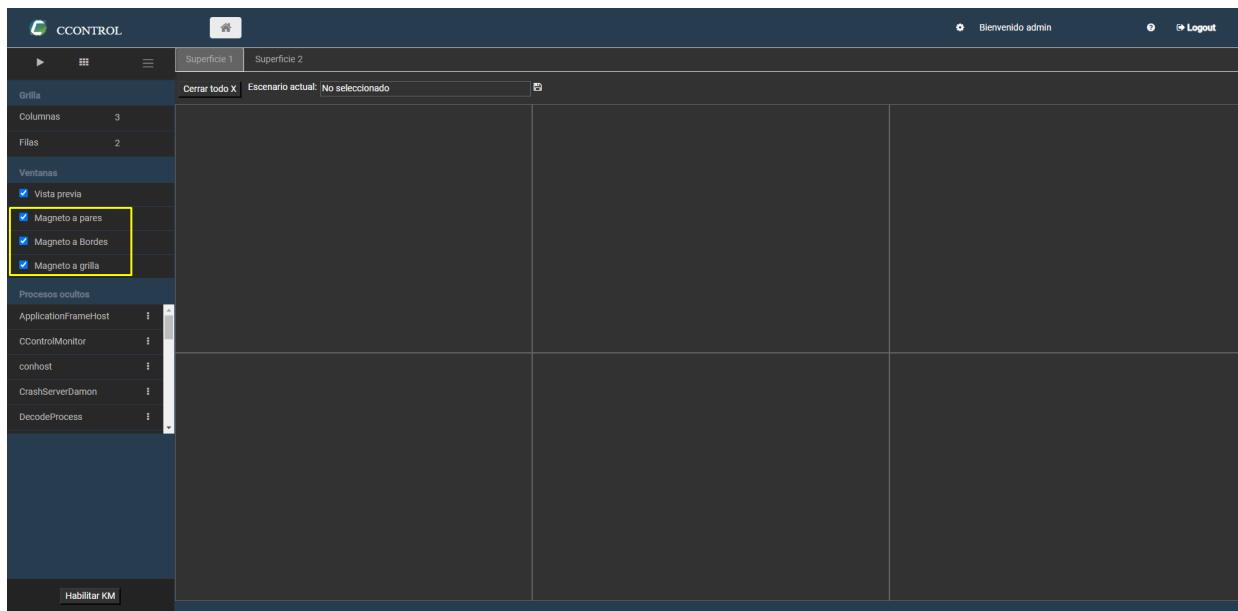


Figura 11. Vista previa

Ocultar procesos

A veces en los servidores de videowall se observan ventanas que abre el sistema operativo que no se desean ver en la grilla de los operadores. En ese caso se pueden **ocultar estas ventanas** para no visualizarlas. Para ello el usuario deberá hacer click en “Ocultar Ventana” en el menú de

cada ventana.

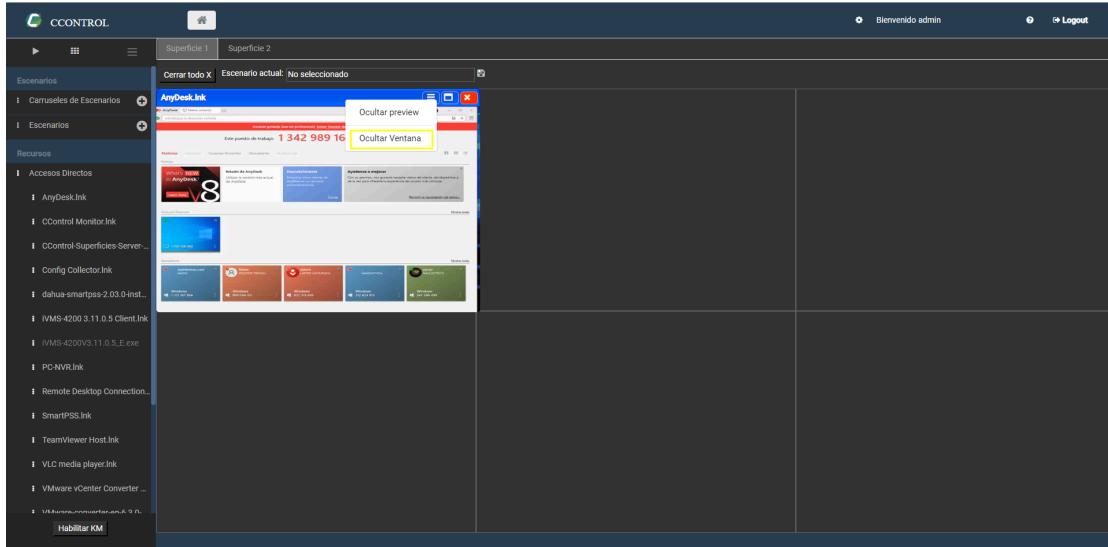


Figura 12. Ocultar Ventana

En este menú se podrá **visualizar el listado de procesos ocultos**, y se podrá volver a mostrar un proceso en caso de ser necesario. Para ello, el usuario deberá hacer click en el botón “Mostrar” que aparece haciendo click en el ícono de los tres puntos verticales del proceso correspondiente.

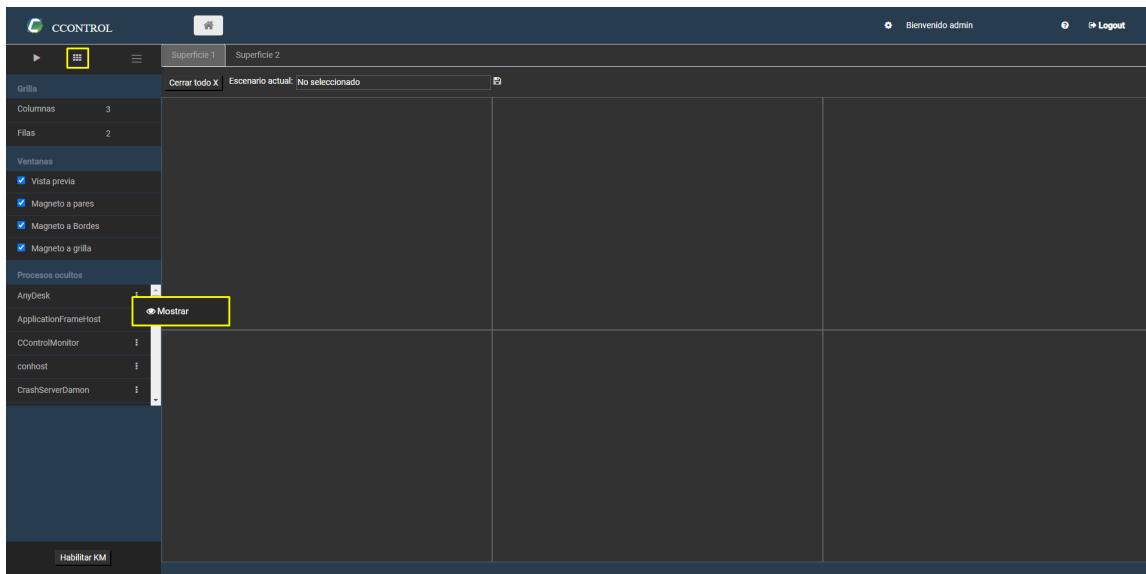


Figura 13. Mostrar Ventana oculta

3.4. MOSTRAR UN RECURSO EN EL VIDEOWALL

Para mostrar un recurso en el videowall sea un video IP, una entrada HDMI, un navegador, u otro recurso, se deberá arrastrar el ítem deseado desde el menú de recursos y soltarlo en la celda de la grilla en la que se lo desea ubicar. Una vez situada se podrá cambiar el tamaño o la ubicación según lo que se desea y el resultado de este cambio se visualizará en forma instantánea en el videowall y en la grilla de los otros operadores que estén conectados al mismo C-Control Server en ese momento.

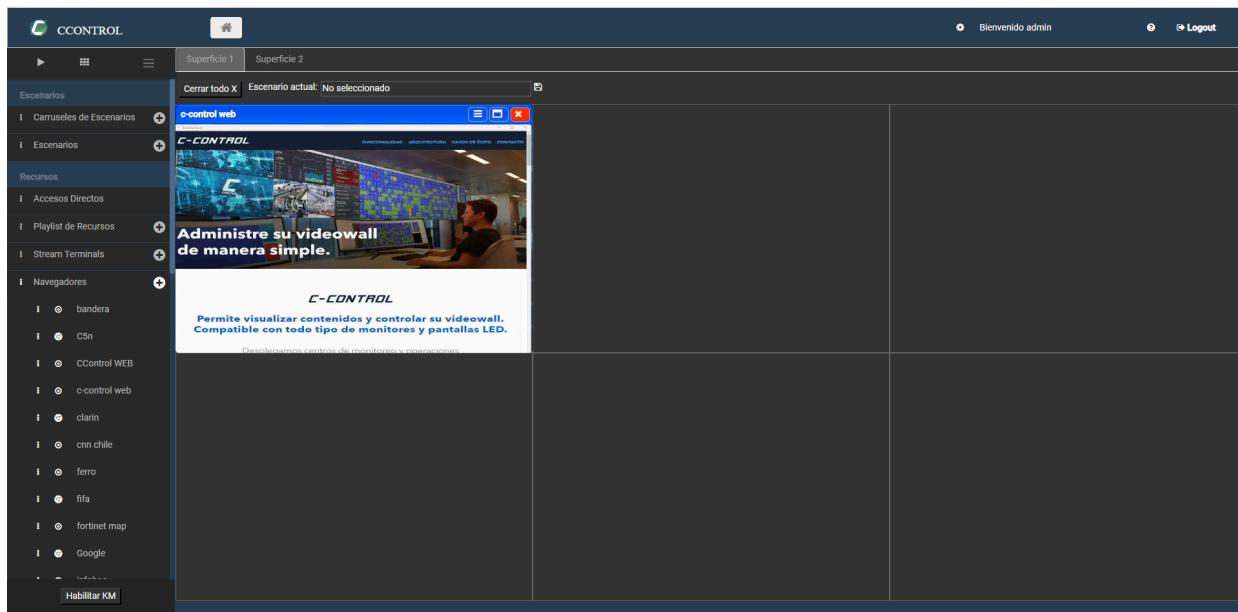


Figura 14. Mostrar recurso en el videowall

La ventana se ajustará al tamaño de la celda seleccionada. Habrá las siguientes opciones:

- **Botón de Maximizar:** Si una ventana ocupa una parte de una cantidad de celdas de la grilla y se hace click en el botón de maximizar de esa ventana, el tamaño de la ventana se agrandará para ocupar el área total de las celdas que ocupaba parcialmente. El doble click sobre el recurso tendrá la misma funcionalidad que el botón Maximizar.

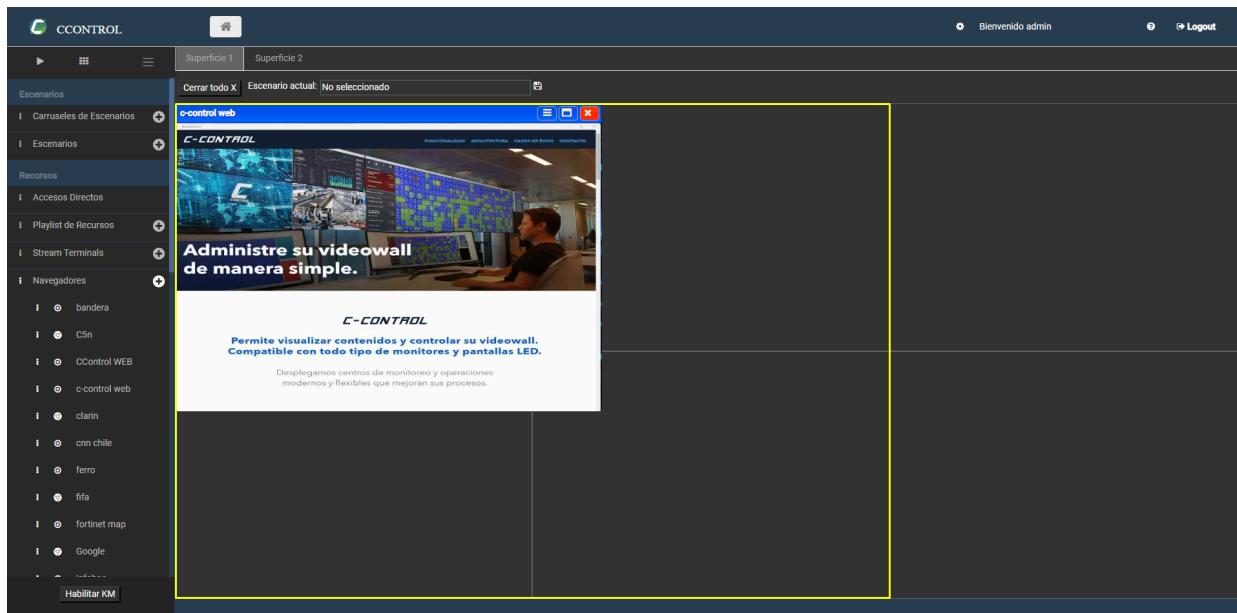


Figura 15. Recurso antes de maximizar

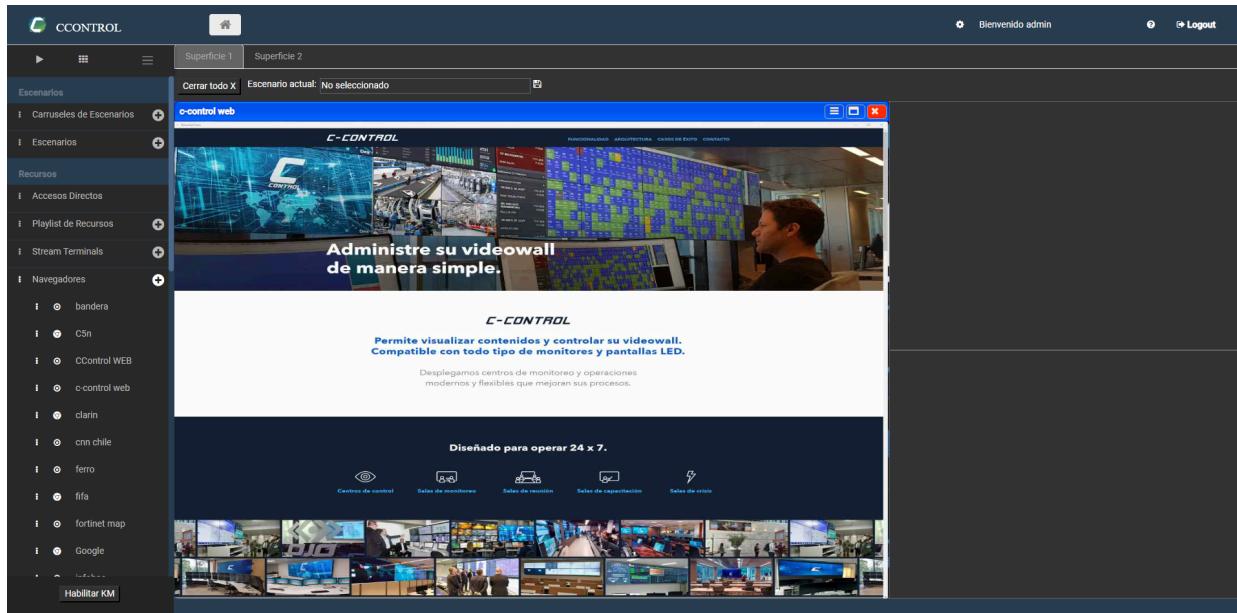


Figura 16. Recurso después de maximizar

- **Botón de Cerrar ventana:** Mediante este botón (marcado con una “X” en cada ventana) se podrá cerrar la ventana deseada y automáticamente este recurso dejará de verse en el videowall y en la grilla de los otros operadores que estén conectados al mismo C-Control Server en ese momento..

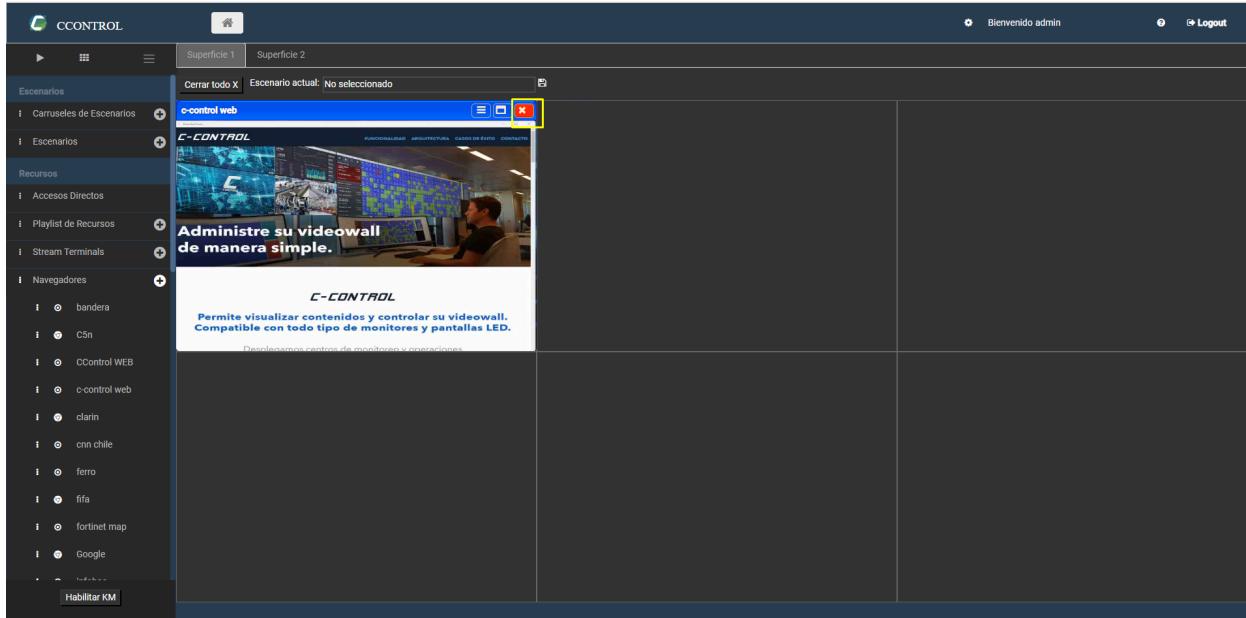


Figura 17. Cerrar ventana

- **Botón de Cerrar Todo:** En la parte de arriba de la grilla se encuentra el botón de Cerrar Todo, que permite cerrar todas las ventanas existentes en la grilla en este momento y por lo tanto quitar todos recursos existentes en el videowall.

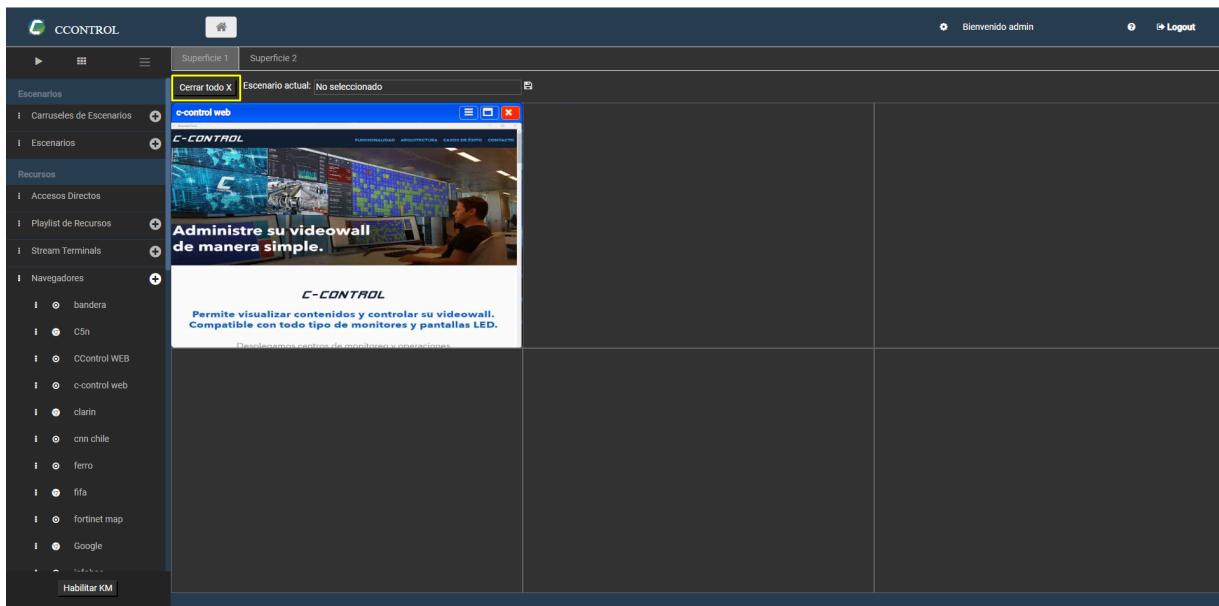


Figura 18. Cerrar todos los recursos

Se podrá ubicar en la grilla la cantidad de recursos que se desee.

3.5. MOSTRAR UN ESCENARIO EN EL VIDEOWALL

Para **mostrar un escenario en el Videowall**, el usuario (siempre y cuando tenga permiso en gestionar escenarios) podrá hacerlo de las siguientes maneras:

- Seleccionar el escenario que desea instanciar y arrastrarlo a la grilla.
- Hacer click en el botón iniciar situado a la derecha del escenario.

El sistema renderizará así los recursos en el lugar y con el tamaño correspondientes y mostrará el nombre del escenario en la entrada de texto del “**Escenario Actual**”.

Si ya hay un escenario previamente instanciado en el videowall, se cerrarán todos los recursos correspondientes a este último y se mostrará el nuevo escenario.

3.6. MOSTRAR UN CARRUSEL EN EL VIDEOWALL

Para **mostrar un carrusel en el videowall**, el usuario (siempre y cuando tenga permisos en gestionar carruseles, ver apartado Seguridad) podrá hacerlo de las siguientes formas:

- Seleccionar el carrusel y arrastrarlo a la grilla.
- Hacer click en el botón “iniciar” situado a la derecha del carrusel.

Cabe destacar que la ejecución del carrusel es cíclica, de forma que cuando se llega al último escenario pasará a mostrarse el primero de la lista.

El sistema mostrará lo siguiente:

- **El primer escenario del carrusel**, su nombre en “escenario local” y los recursos en el lugar y tamaño correspondientes.

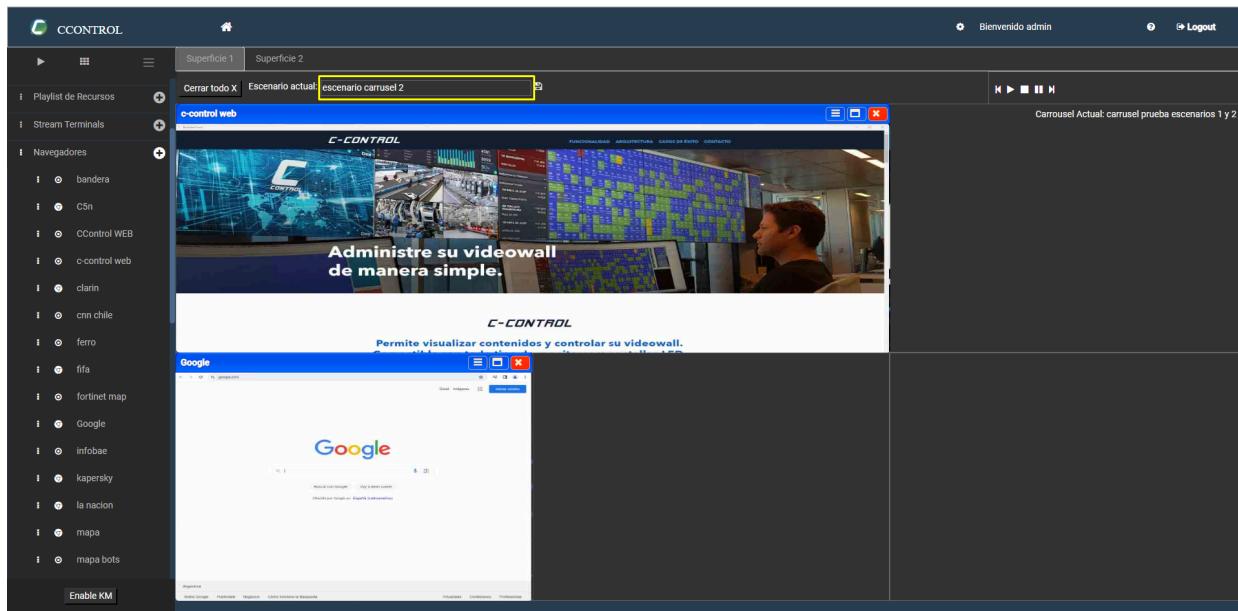


Figura 19. Escenario instanciado

- Una **etiqueta** con el nombre del carrusel instanciado.

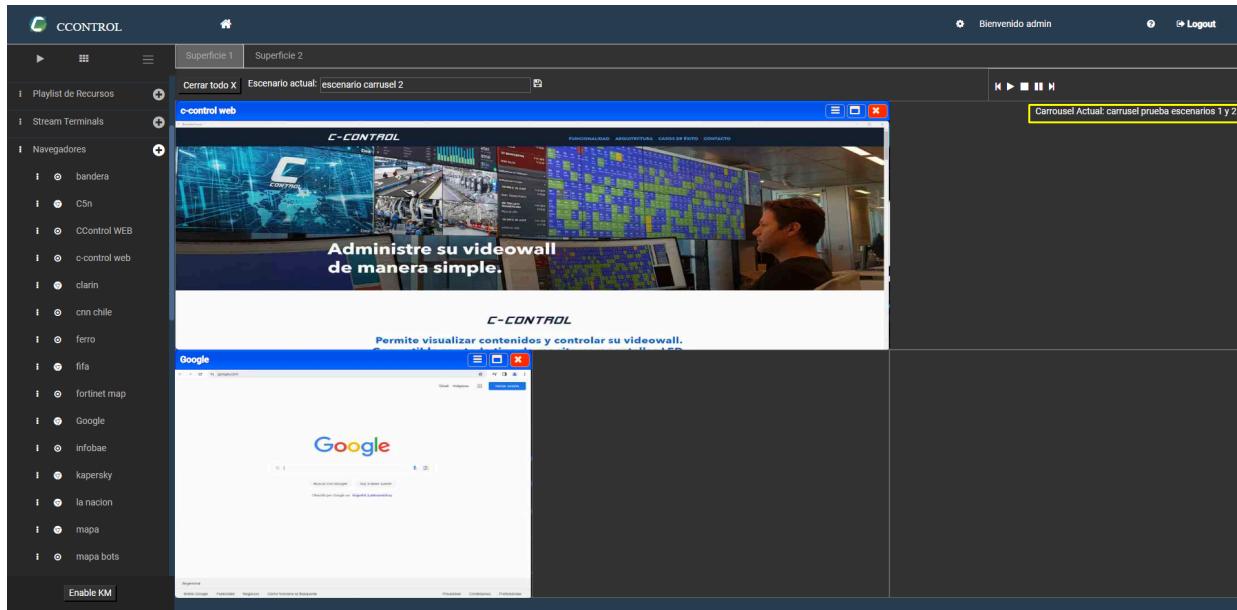


Figura 20. Etiqueta del carrusel

- Una **botonera** para la ejecución del carrusel. (A continuación explicaremos cada función).

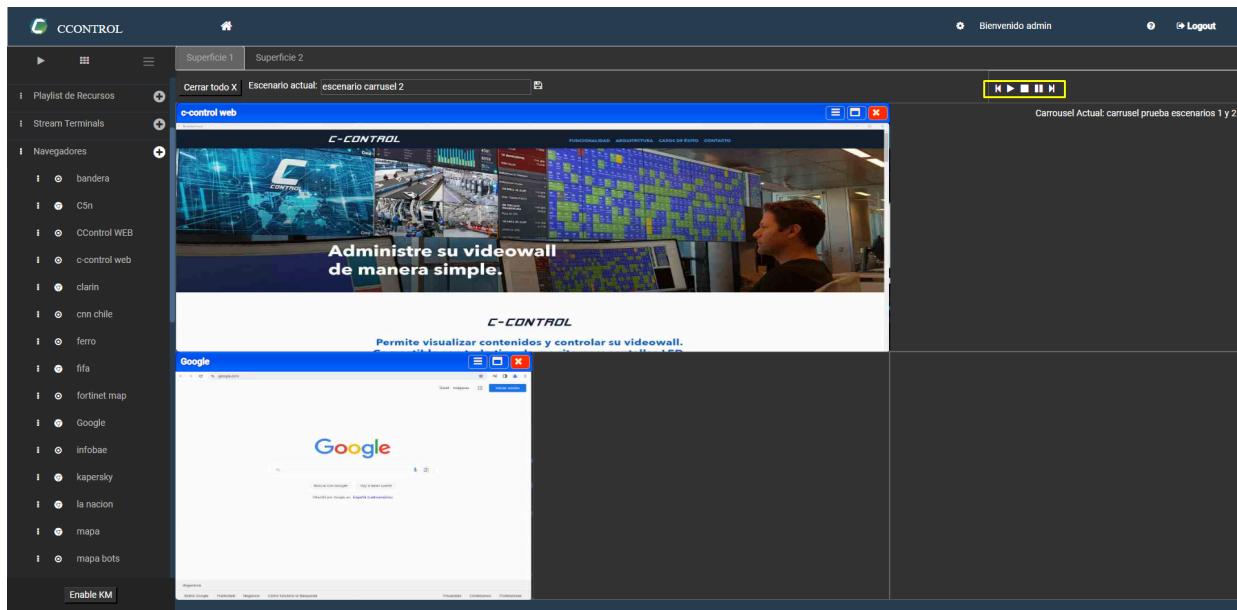


Figura 21. Botonera carrusel

El usuario además podrá llevar a cabo ciertas acciones sobre el carrusel mediante la botonera del carrusel:

- **Detener la ejecución del carrusel:** se cerrará el escenario actual y se dejará de mostrar la información del carrusel. Se puede llevar a cabo haciendo click en el botón “Stop” de la botonera.

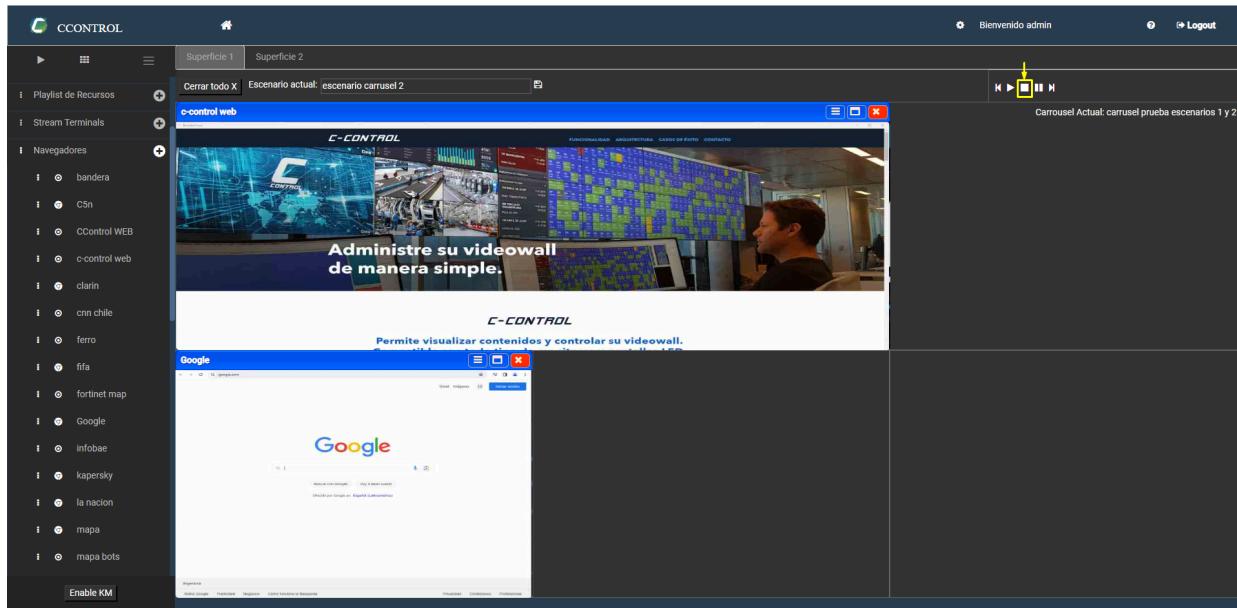


Figura 22. Botón Stop

- **Pausar la ejecución del carrusel:** la ejecución del carrusel se pausa, quedando renderizado el escenario actual y sin cambiar a los siguientes. Se puede llevar a cabo mediante el botón “Pause”.

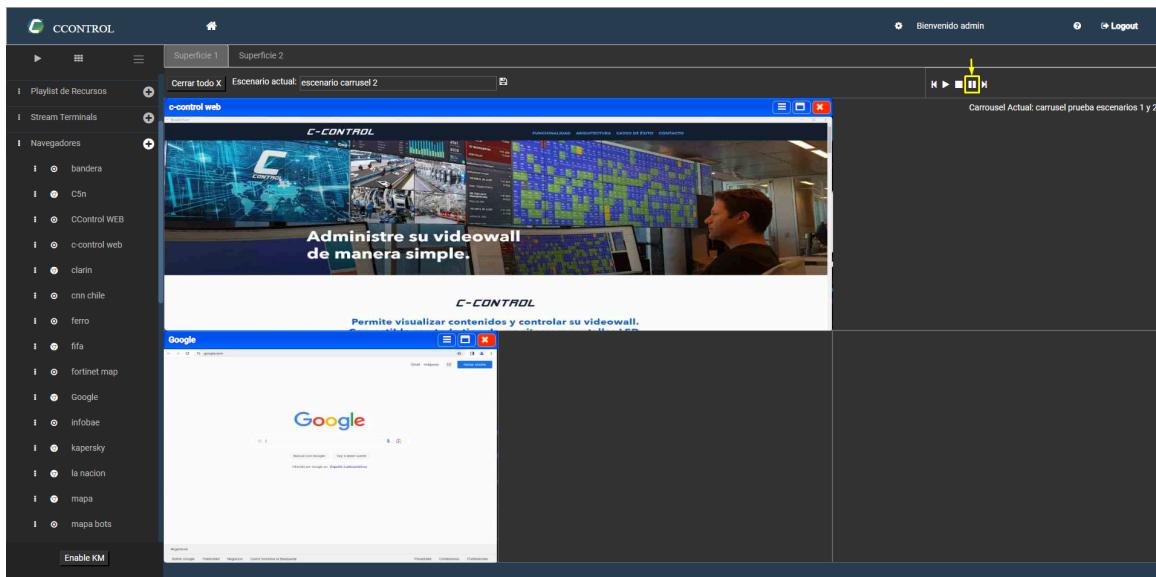


Figura 23. Botón Pause

- **Reiniciar la ejecución del carrusel:** si el carrusel es pausado por el usuario, este último podrá reiniciar su ejecución haciendo click en el botón “Play”.

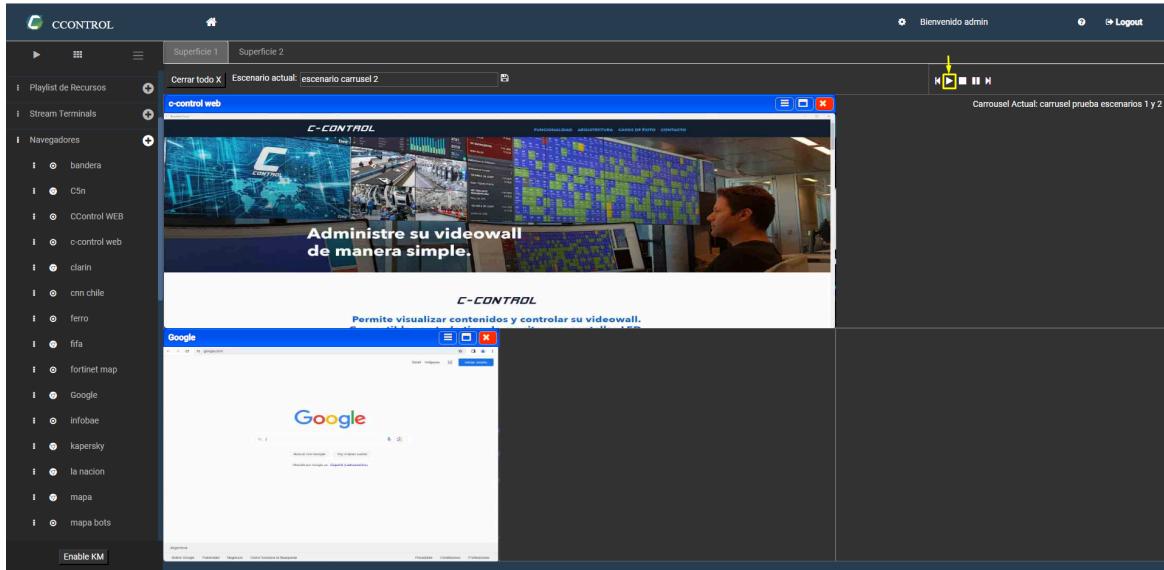


Figura 24. Botón Play

- **Anterior Escenario:** el usuario podrá cambiar al anterior escenario al actual renderizado, haciendo click en el botón “anterior”.

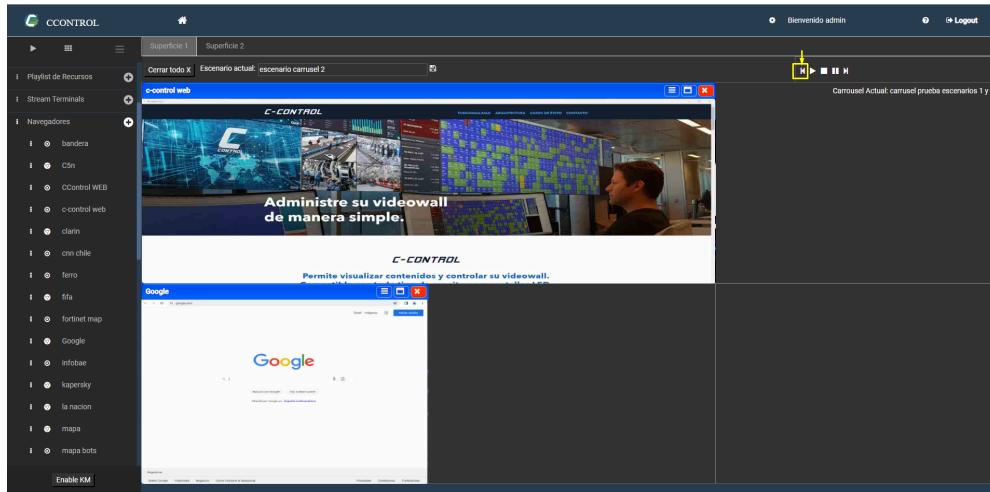


Figura 25. Botón Anterior

- **Siguiente Escenario:** el usuario podrá cambiar al siguiente escenario al actual renderizado, haciendo click en el botón “siguiente”.

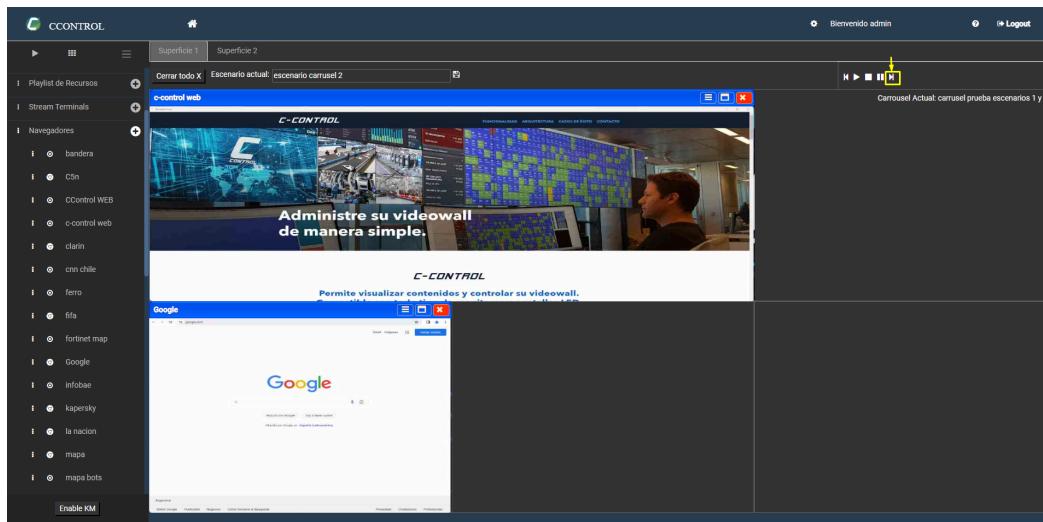


Figura 26. Botón Siguiente

4. ADMINISTRACIÓN DE RECURSOS

4.1. FUENTES HDMI

Si el servidor tiene instalada una o más placas capturadoras de video, todas las entradas se mostrarán automáticamente en esta área del menú. De esta forma se podrán arrastrar hacia la grilla para poder mostrarlas en el videowall.

Cuando el usuario inicie una fuente hdmi, el **audio** del mismo podrá ser administrado de dos formas

- Por un lado, al momento de abrirlo, el sistema le preguntará si desea iniciararlo con o sin audio.
- Por otro lado, una vez ya iniciado se puede manejar el volumen. Se debe clickear sobre el HDMI corriendo y desde ahí seleccionar el volumen del mismo

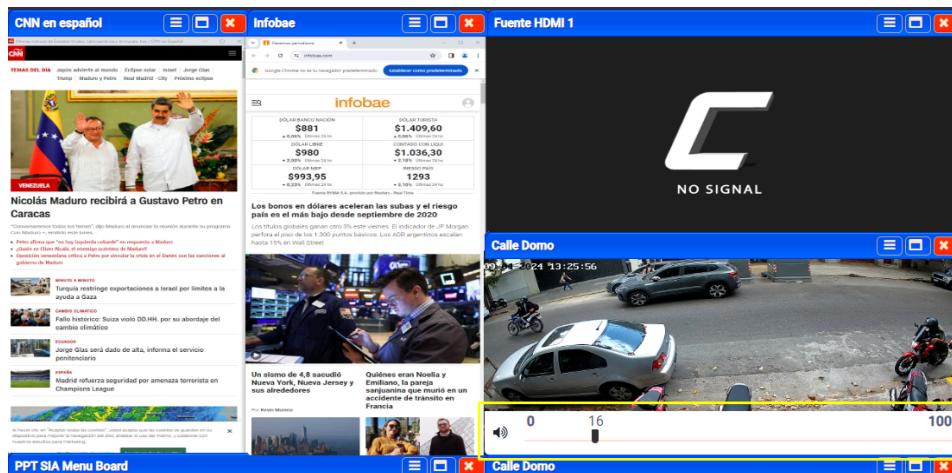


Figura 27. Modificación del volumen del HDMI

El sistema permite **cambiar el alias de una fuente HDMI**. Para ello el usuario deberá hacer click en la opción “Cambiar Alias” que aparece en el menú contextual y, en la modal emergente, cambiar el alias.

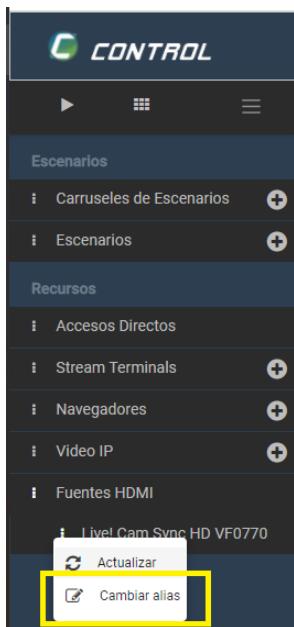


Figura 28. Cambiar alias

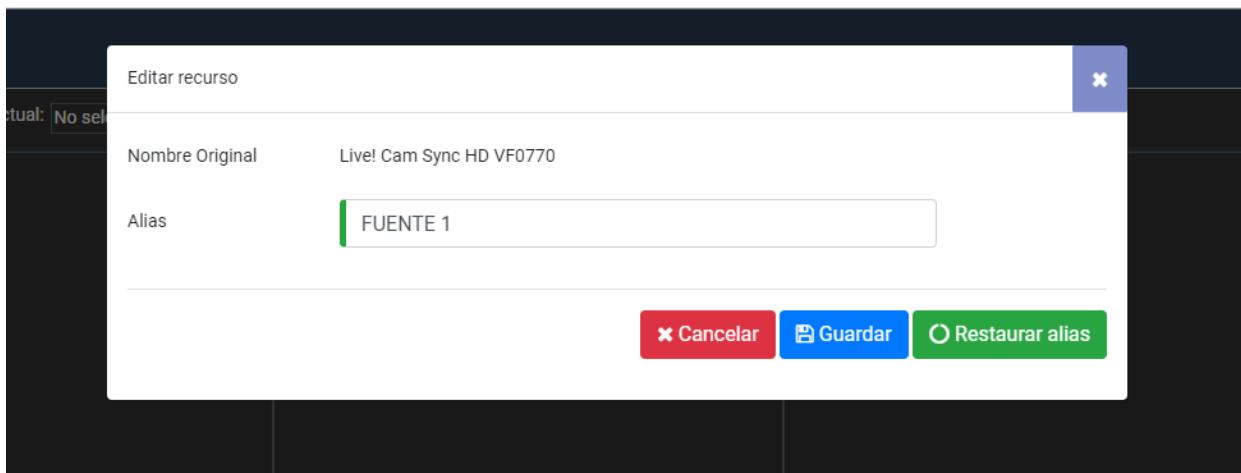


Figura 29. Cambiar alias

Si el usuario desea **restaurar el alias** al nombre original de la fuente HDMI, podrá hacerlo haciendo click en la opción “Cambiar Alias” del menú contextual de la fuente HDMI y, en la modal, seleccionando “Restaurar”.

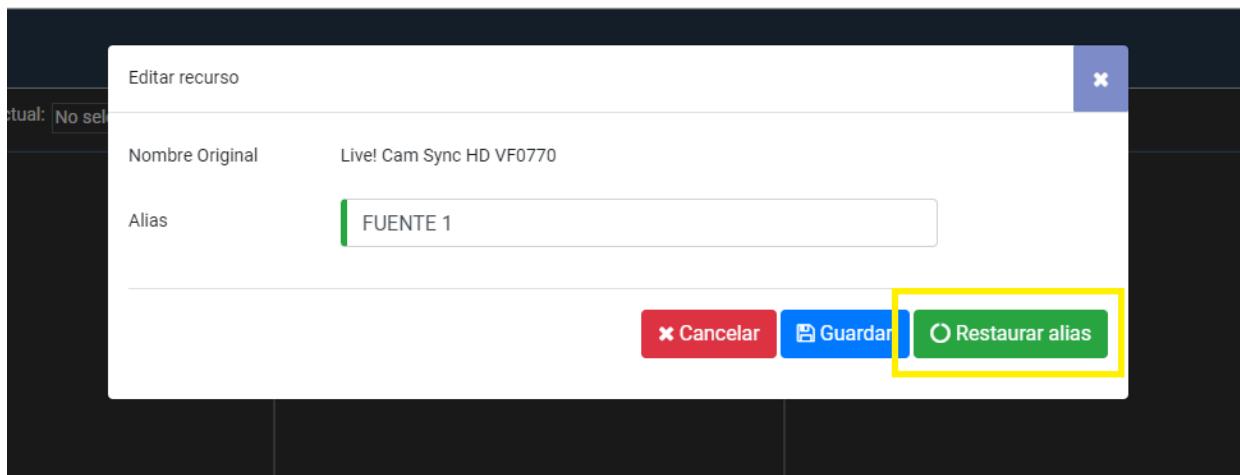


Figura 30. Cambiar alias

4.2. ACCESOS DIRECTOS

El operador podrá instanciar en el videowall los **accesos directos del servidor**, es decir, aquellas aplicaciones que aparecen en el escritorio del videowall.

El listado de accesos directos que se visualizan desde C-Control no podrá ser modificado. Únicamente se actualizará a medida que se cambien los accesos directos existentes en la carpeta escritorio del servidor de videowall.

Aclaración: no se podrán iniciar navegadores como acceso directo desde el cliente.

4.3. VIDEO IP

El usuario podrá instanciar un recurso de tipo video IP en la grilla arrastrándolo a la misma. Este se situará en la posición de la celda indicada y tamaño de la misma. El operador podrá realizar las siguientes acciones (siempre y cuando tenga permisos en la gestión de recursos, ver apartado Seguridad) en recursos de tipo Video IP:

- **Crear el recurso:** para realizar esta acción, el usuario podrá hacerlo de varias formas:
 - Click derecho sobre la opción Video IP: con ello aparecerá el menú contextual con las opciones Nuevo y Actualizar. El usuario deberá hacer click en “Nuevo”.
 - Click en los tres puntos situados a la izquierda de la opción Vídeo IP. Se mostrará el mismo menú contextual que en la opción anterior.
 - Click en el botón con ícono del “+” situado a la derecha de la opción Vídeo IP.

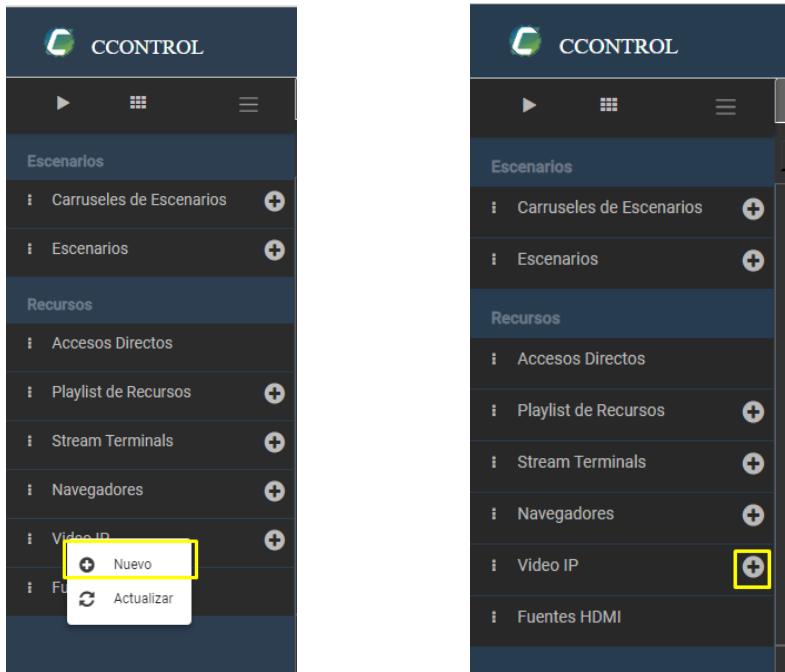


Figura 31. Nuevo recurso Vídeo IP

El sistema abrirá una ventana modal en la que el usuario deberá informar los siguientes datos:

- **Nombre del recurso Vídeo IP:** será el nombre con el que el recurso se visualizará en el listado.
- **Uri:** dirección IP del video a mostrar.

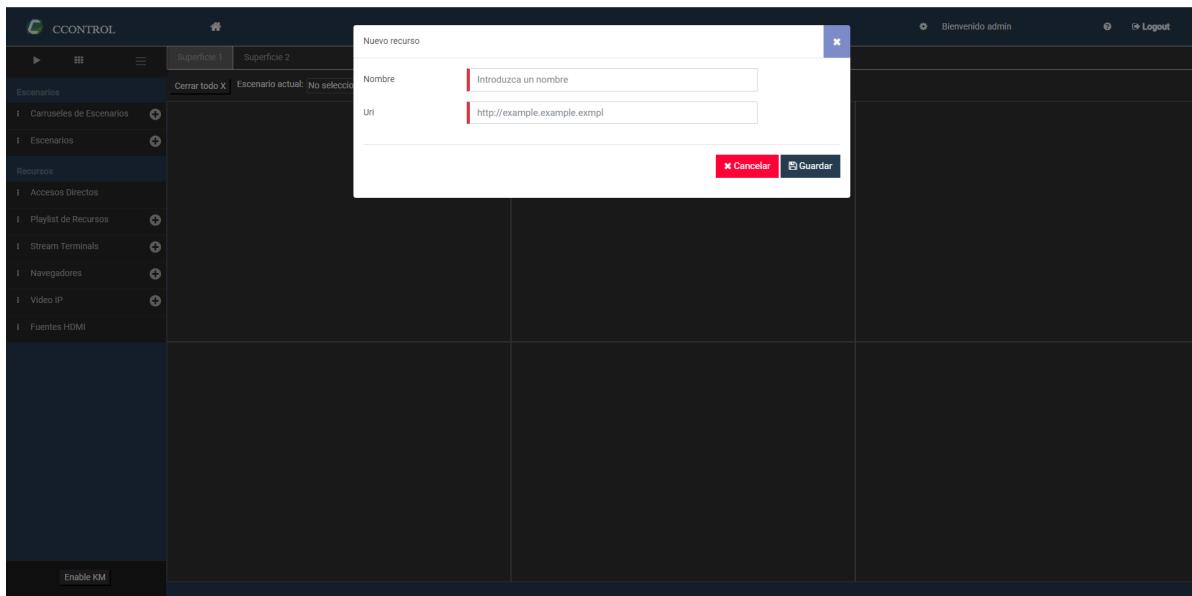


Figura 32. Nuevo recurso Video IP

Una vez el usuario ha rellenado los datos, deberá hacer click en el botón “Guardar”. El sistema mostrará así el nuevo recurso en el listado.

- **Editar el recurso:** para editar un video IP el individuo tendrá las siguientes formas de hacerlo:
 - Click derecho sobre el vídeo IP que quiere editar. En el menú contextual, el usuario deberá hacer click en la opción “Editar”.
 - Click en el botón de los tres puntos situado a la izquierda del vídeo IP que quiere editar. En el menú contextual, el usuario deberá hacer click en la opción “Editar”.

El sistema mostrará la modal con los datos del recurso Video IP y permitirá editarlos. Estos cambios se guardarán cuando el usuario haga click en el botón “Guardar”. Tanto para la edición como para la creación de un recurso de tipo Video IP, el usuario podrá **cancelarlo**, es decir, podrá cerrar las ventanas correspondientes haciendo click en el botón “Cancelar” o en la X situada arriba a la derecha de la modal.

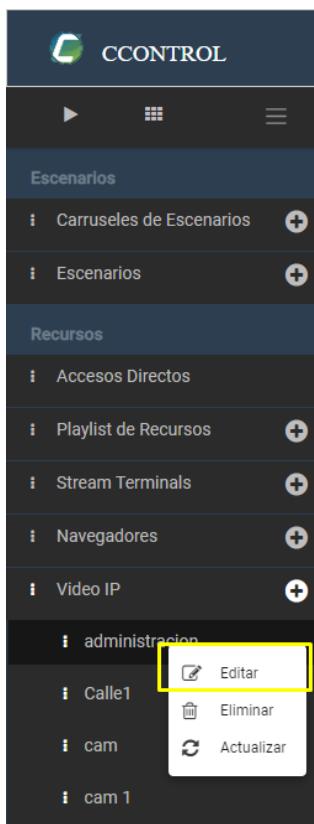


Figura 33. Edita recurso Video IP

- **Eliminar el recurso:** el usuario podrá eliminar recursos de tipo Video IP. Para ello deberá hacer:
 - Click derecho sobre el vídeo IP que quiere editar. En el menú contextual, el usuario deberá hacer click en la opción “Eliminar”.
 - Click en el botón de los tres puntos situado a la izquierda del vídeo ip que quiere editar. En el menú contextual, el usuario deberá hacer click en la opción “Eliminar”.

Tras esta acción, el usuario podrá persistir o no el borrado.

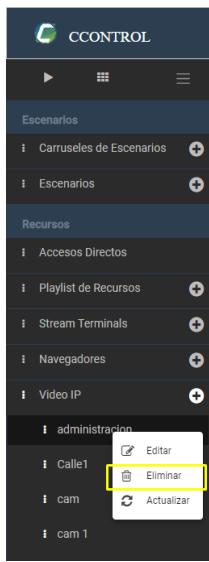


Figura 34. Eliminar recurso Video IP

- **Refrescar lista:** si el usuario quiere ver los últimos cambios que se han hecho en el listado de videos IP, el sistema lo permite de las siguientes formas:
 - Click derecho sobre la opción Video IP: con ello aparecerá el menú contextual con las opciones Nuevo y Actualizar. El usuario deberá hacer click en “Actualizar”.
 - Click en los tres puntos situados a la izquierda de la opción Vídeo IP. Se mostrará el mismo menú contextual que en la opción anterior.

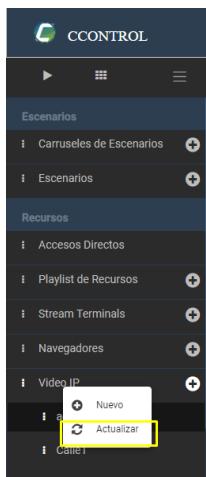


Figura 35. Actualizar recursos Video IP

4.4. NAVEGADORES

C-Control soporta dos tipos de navegadores: *Chrome* y además, se permite instanciar otro llamado “**Navegador Propio**” el cual está creado por el equipo de desarrollo.

Para poder iniciar uno de los dos primeros, tanto chrome como firefox, deberán ser previamente instalados en el server. En caso de instalar uno de estos navegadores y haber instalado ya previamente C-Control, el usuario deberá reiniciar el Watchdog.

Para la gestión de navegadores, el usuario podrá llevar a cabo las siguientes funciones siempre y cuando tenga permisos en gestionar recursos (ver apartado Seguridad):

- **Creación de recurso de navegador:** para llevar a cabo esta funcionalidad, el usuario deberá realizar una de las siguientes acciones:
 - Click derecho sobre la opción Navegadores: con ello aparecerá el menú contextual con las opciones Nuevo y Actualizar. El usuario deberá hacer click en “Nuevo”.
 - Click en los tres puntos situados a la izquierda de la opción Navegadores. Se mostrará el mismo menú contextual que en la opción anterior.
 - Click en el botón con ícono del “+” situado a la derecha de la opción Navegadores.

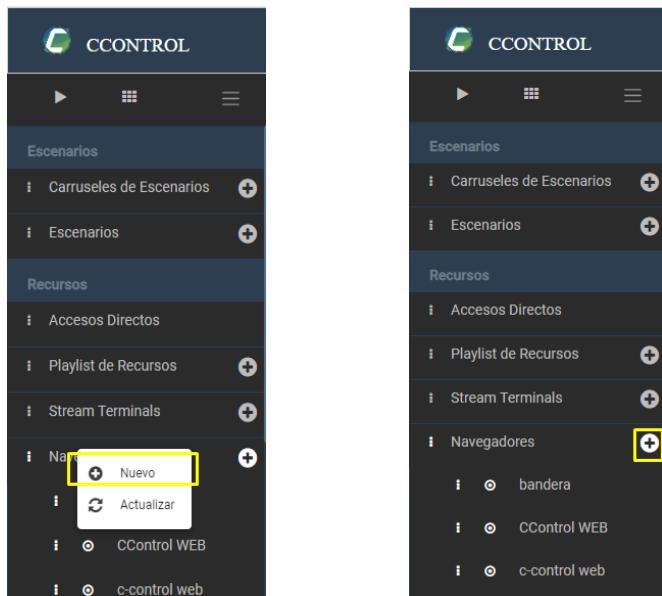


Figura 36. Nuevo recurso Navegador

El sistema abrirá entonces una ventana modal en la que el usuario deberá completar los siguientes datos:

- Nombre del navegador.
- URI.
- Ventana sin bordes.
- Tiempo de refresco.
- Tipo de navegador.

Una vez cubiertos los datos, el usuario podrá hacer click en “Guardar”, lo que hará que persista el nuevo navegador apareciendo así en la lista.

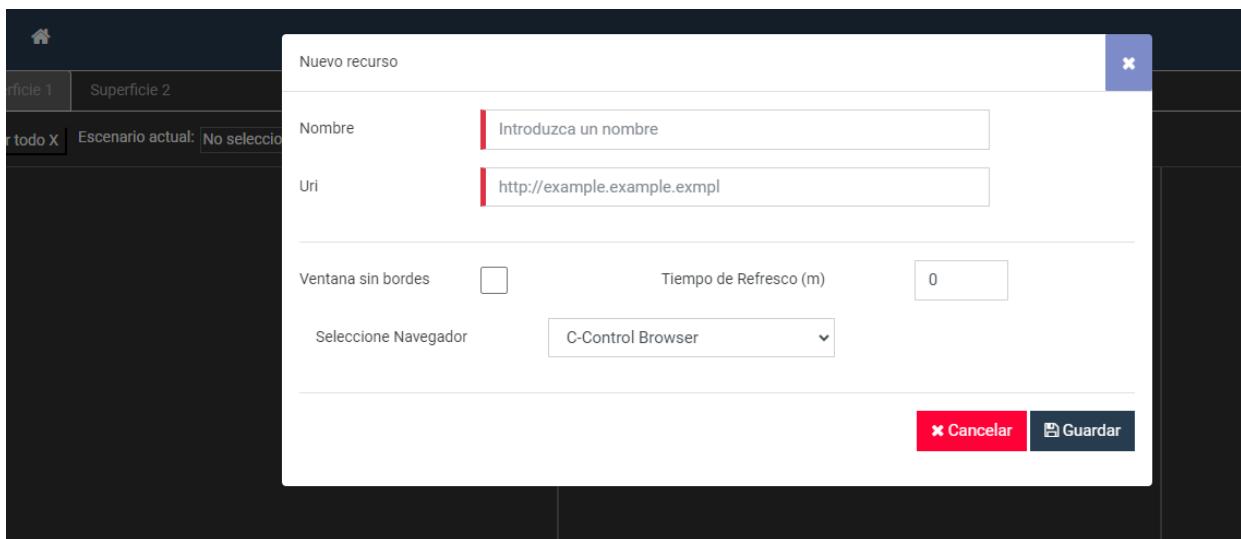


Figura 37. Nuevo recurso Navegador

- **Edición de un recurso de navegador:** para editar un navegador el usuario podrá hacerlo de las siguientes formas:
 - Click derecho sobre el navegador que quiere editar. En el menú contextual, el usuario deberá hacer click en la opción “Editar”.
 - Click en el botón de los tres puntos situado a la izquierda del navegador que quiere editar. En el menú contextual, el usuario deberá hacer click en la opción “Editar”.

El sistema abrirá tras esta acción la ventana modal en la que se informan los datos actuales del navegador que se desea editar. El usuario a continuación, podrá modificar los datos y guardar.

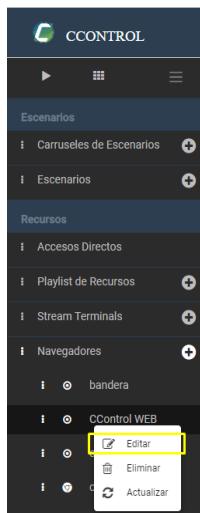


Figura 38. Edición de recurso Navegador

- **Borrado de un recurso de navegador:** para llevar a cabo esta funcionalidad el usuario podrá hacerlo de las siguientes formas:
 - Click derecho sobre el navegador que quiere editar. En el menú contextual, el usuario deberá hacer click en la opción “Eliminar”.
 - Click en el botón de los tres puntos situado a la izquierda del navegador que quiere editar. En el menú contextual, el usuario deberá hacer click en la opción “Eliminar”.

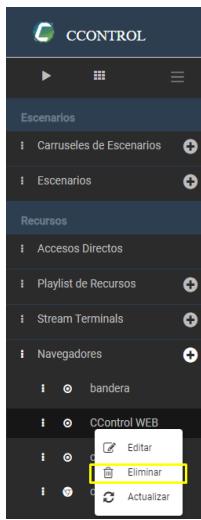


Figura 39. Borrado de recurso Navegador

- **Actualización de la lista:** si el usuario desea visualizar los últimos cambios que se han realizado en la lista de navegadores, el sistema se lo permite de las siguientes formas:
 - Click derecho sobre la opción Navegadores: con ello aparecerá el menú contextual con las opciones Nuevo y Actualizar. El usuario deberá hacer click en “Actualizar”.
 - Click en los tres puntos situados a la izquierda de la opción Navegadores. Se mostrará el mismo menú contextual que en la opción anterior.

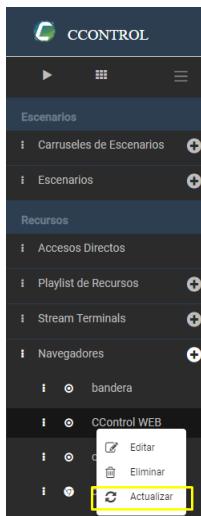


Figura 40. Actualización de recursos Navegador

4.5. ESCENARIOS

Una vez ubicados los recursos deseados en la grilla, se podrá guardar un escenario para poder utilizarlo en un futuro sin la necesidad de volver a ubicar las ventanas. El sistema permite **guardar escenarios** de las siguientes maneras:

- Ingresar el nombre del escenario en el área de texto de arriba de la grilla y luego se podrá hacer click en el botón con el ícono de “Guardar”.
- Click derecho sobre la opción de Escenarios y, a continuación, en el menú contextual, hacer click en el botón “Nuevo”.
- Click en los tres puntos situados a la izquierda de la opción de menú “Escenarios”.
- Click en el botón con ícono del “+” situado a la derecha de la opción Escenarios.

(en estos últimos tres casos se abrirá una ventana modal en donde se deberá completar el nombre del escenario, figura 43.)

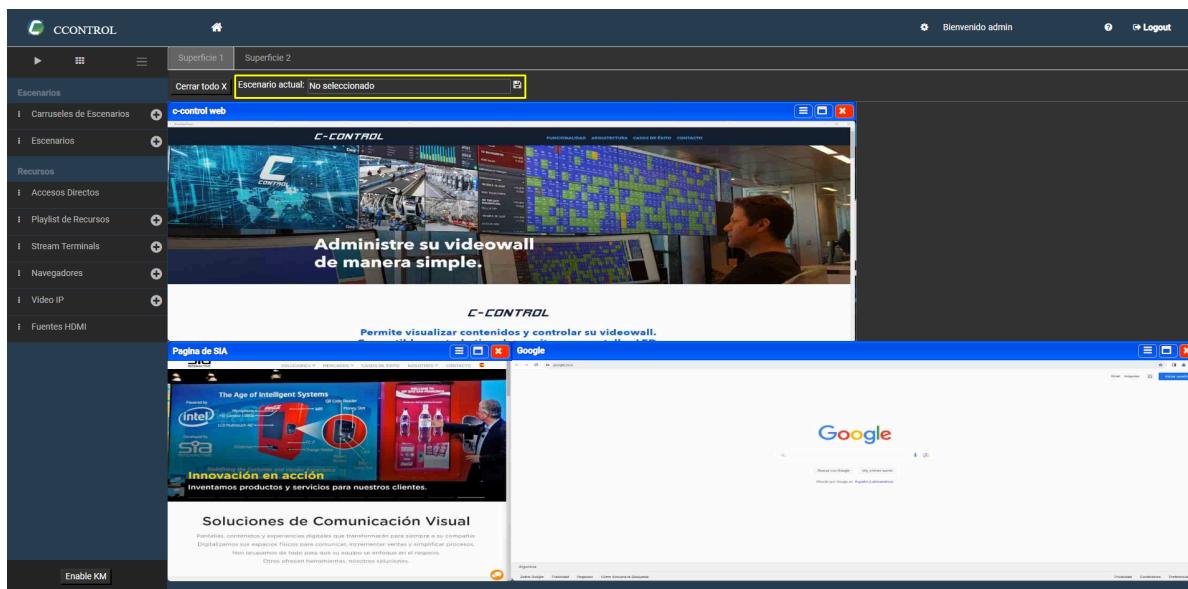


Figura 41. Guardado de un nuevo escenario

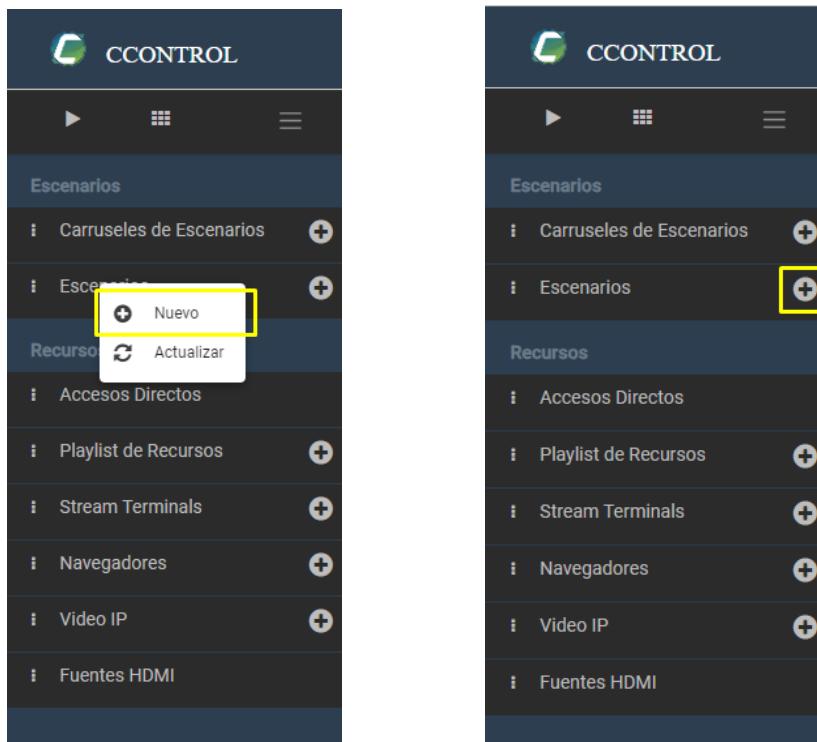


Figura 42. Guardado de un nuevo escenario

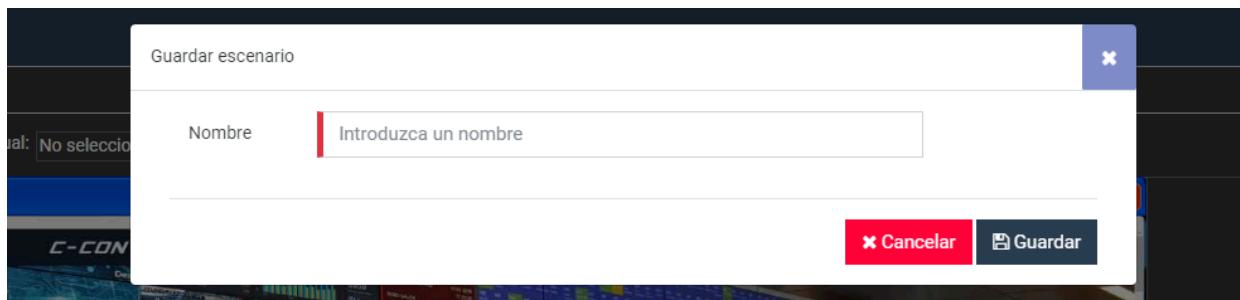


Figura 43. Guardado de un escenario

El escenario guardará la cantidad total de recursos instanciados junto con el tamaño y ubicación de sus ventanas. Cuando se instancie un escenario en la grilla, se volverá a tener las mismas ventanas en las mismas ubicaciones y los mismos tamaños que cuando se guardó el escenario. Si

ya había un escenario previamente instanciado en la grilla este último se cerrará y el sistema abrirá el seleccionado.

Se podrá guardar la cantidad de escenarios que se desee y se podrá instanciar cada uno según la necesidad del momento.

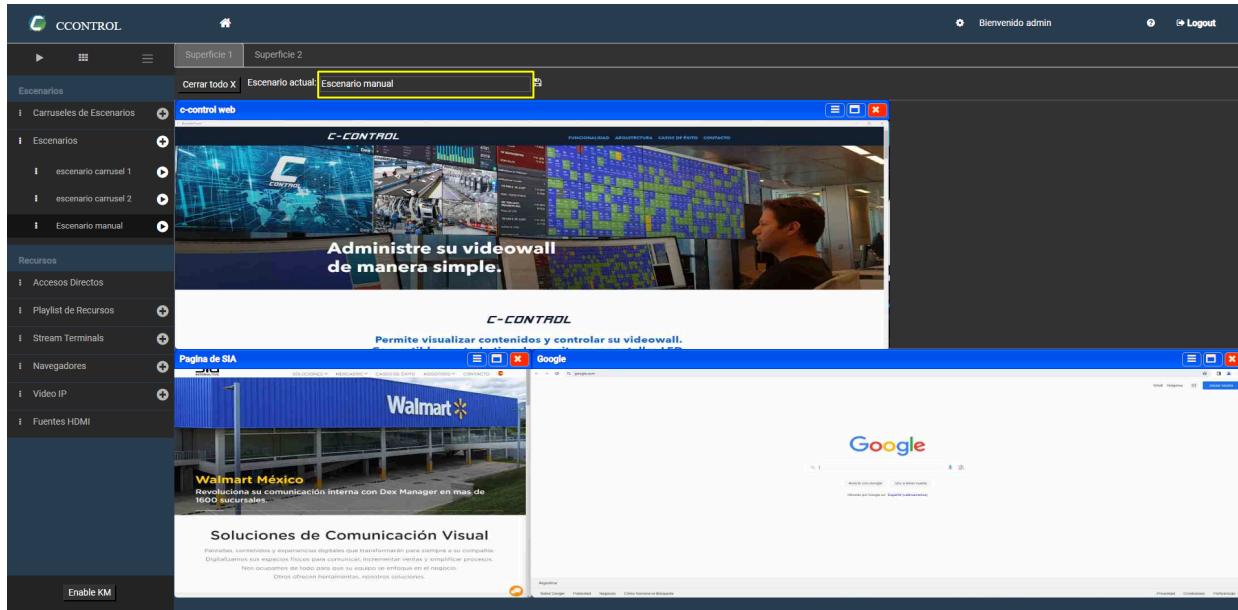


Figura 44. Escenario instanciado en la grilla

Además, si se abre un escenario y en él se agrega, se quita o se modifica el tamaño de un recurso, estos cambios realizados se podrán guardar en el mismo y este se **sobreescrivirá** u otra opción es, con los cambios hechos, realizar la **creación de un nuevo escenario** contando con ellos.

Para **eliminar un escenario** el usuario deberá hacer click en el botón de la X situada en el submenú de acciones de Escenarios. Si el escenario pertenece a un carrusel el sistema informará que no se permite realizar la acción y deberá eliminarlo del carrusel previamente.

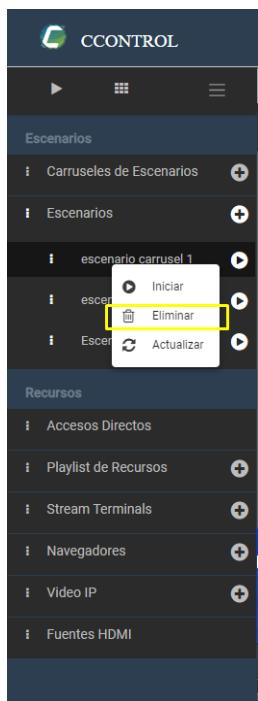


Figura 45. Eliminar un escenario

Para **actualizar la lista de Escenarios** el usuario deberá hacer click en el botón refrescar.

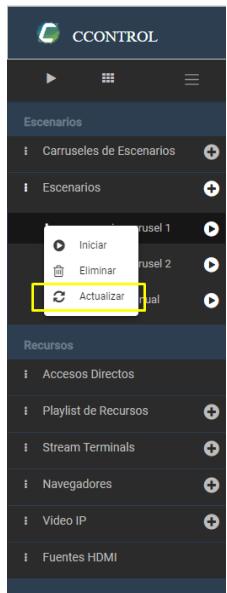


Figura 46. Actualización de escenarios

4.6. CARRUSELES

Un carrusel es una consecución de escenarios, cada uno con una duración predeterminada. Un usuario con permisos en gestionar carruseles (ver apartado Seguridad), podrá crearlos, editarlos y eliminarlos.

Para la **creación de carruseles** el usuario deberá realizar una de las siguientes acciones:

- Click derecho sobre la opción Carruseles de Escenarios: con ello aparecerá el menú contextual con las opciones Nuevo y Actualizar. El usuario deberá hacer click en “Nuevo”.
- Click en los tres puntos situados a la izquierda de la opción Carruseles de Escenarios. Se mostrará el mismo menú contextual que en la opción anterior.
- Click en el botón con ícono del “+” situado a la derecha de la opción Carruseles de Escenarios.

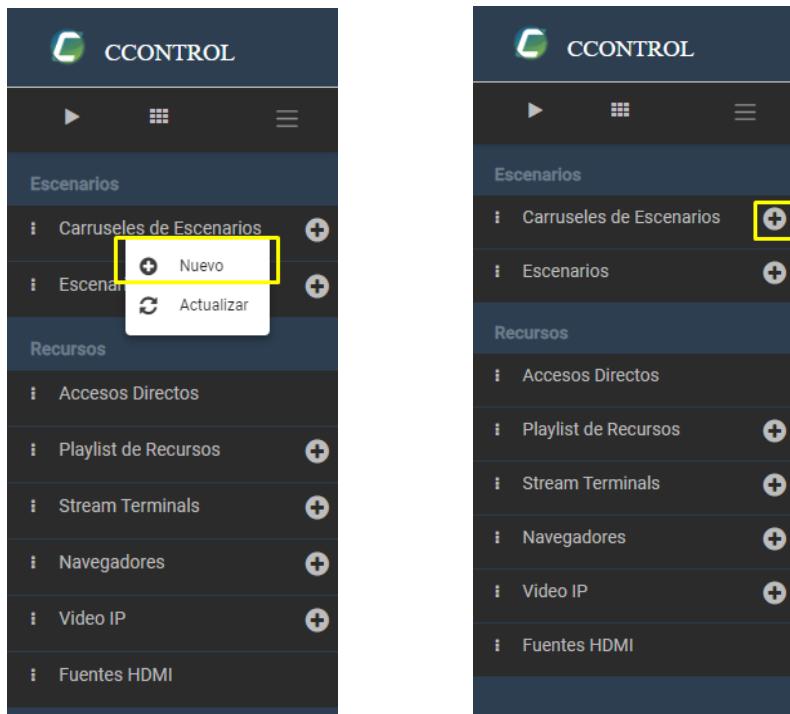


Figura 47. Creación de un carrusel

Luego de realizar alguna de las tres situaciones descritas anteriormente, el sistema mostrará una ventana modal en la que el usuario deberá **seleccionar los escenarios** que formarán parte del

carrusel y durante **cuánto tiempo se mostrará cada uno** de ellos. Además deberá cubrir el apartado del **nombre del nuevo carrusel**. Para persistir la información, el usuario deberá hacer click en “Guardar”.

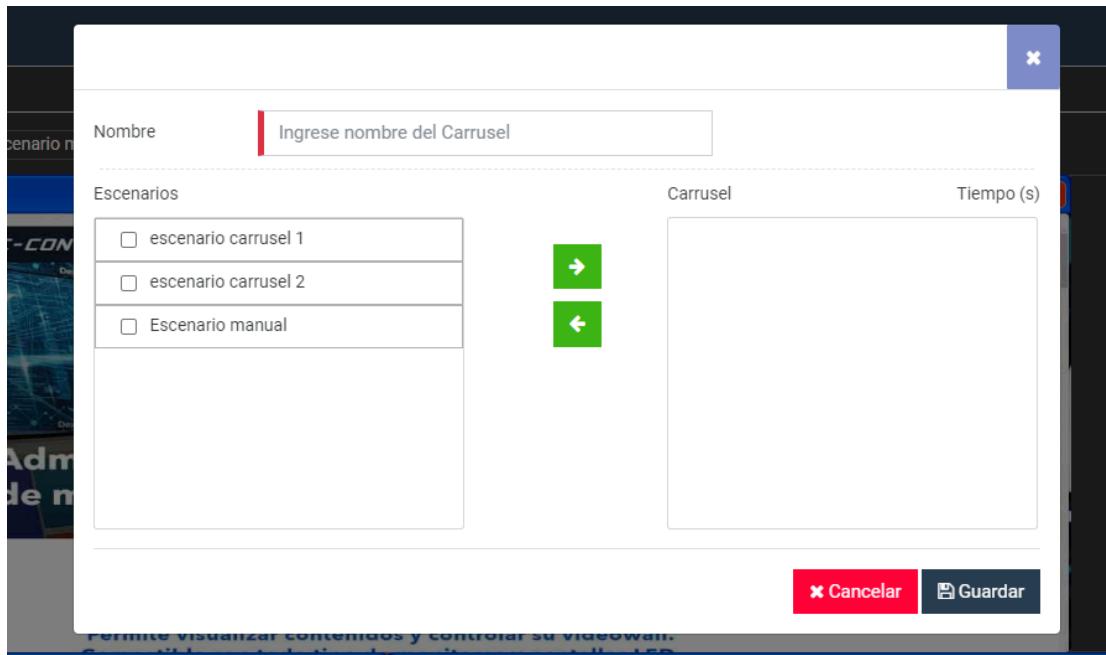


Figura 48. Creación de un carrusel

Aclaración: un mismo carrusel puede estar abierto en dos superficies diferentes.

El usuario además podrá **eliminar carruseles** de escenarios. Esto se permitirá realizar de las siguientes formas:

- Click derecho en el carrusel que se quiere eliminar: el sistema mostrará un menú contextual y el usuario deberá hacer click en “Eliminar”.
- Click en los tres puntos situados en la derecha del carrusel: el sistema mostrará un menú contextual y el usuario deberá hacer click en “Eliminar”.

El sistema mostrará una ventana modal de confirmación que el usuario deberá aceptar para persistir el borrado.

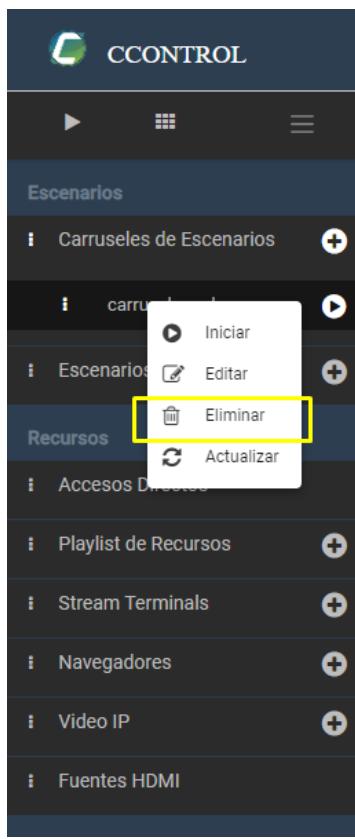


Figura 49. Borrado de un carrusel

El usuario además, podrá **editar un carrusel**. Para ello deberá seleccionar el carrusel que quiere editar y puede accionar de dos formas:

- Hacer click en los tres puntos verticales y luego en el botón del lápiz situado en el menú de acciones de carruseles.
- Hacer click derecho sobre él y luego en el botón del lápiz situado en el menú de acciones de carruseles.

El sistema abrirá así la ventana modal de edición del carrusel, en el que aparecerán informados los datos del mismo y que el usuario podrá editar. Cuando este último haga click en el botón “Guardar” persistirán los cambios realizados en el carrusel.

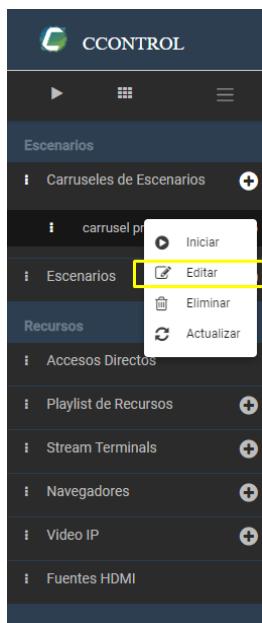


Figura 50. Edición de un carrusel

Para **actualizar** los datos de la lista de carruseles, el usuario deberá hacer click en el botón de refresco del menú de acciones del carruseles.

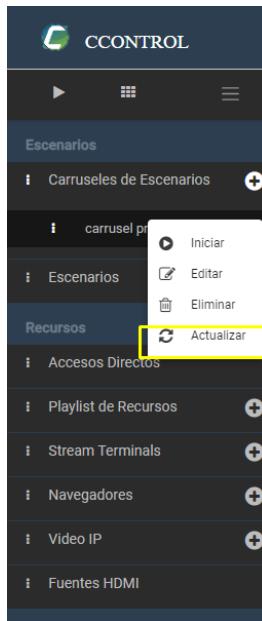


Figura 51. Actualización de la lista de carruseles

4.7. PLAYLIST DE RECURSOS

C-Control permite hacer una playlist con los recursos que ya tenemos cargados (Navegadores, Video IP, Stream Terminals y Fuentes HDMI). Cada uno de estos tendrá una duración predeterminada por el usuario.

Aclaración, esta playlist correrá de forma cíclica, en loop (a diferencia del carrusel de escenarios, no tiene la botonera para su ejecución). Se frenará una vez que se cierre.

Para la **creación de una Playlist de Recursos** el usuario deberá realizar alguna de las siguientes acciones:

- Click derecho sobre la opción Playlist de Recursos: con ello aparecerá el menú contextual con las opciones Nuevo y Actualizar. El usuario deberá hacer click en “Nuevo”.
- Click en los tres puntos situados a la izquierda de la opción Playlist de Recursos. Se mostrará el mismo menú contextual que en la opción anterior.
- Click en el botón con ícono del “+” situado a la derecha de la opción Playlist de Recursos.

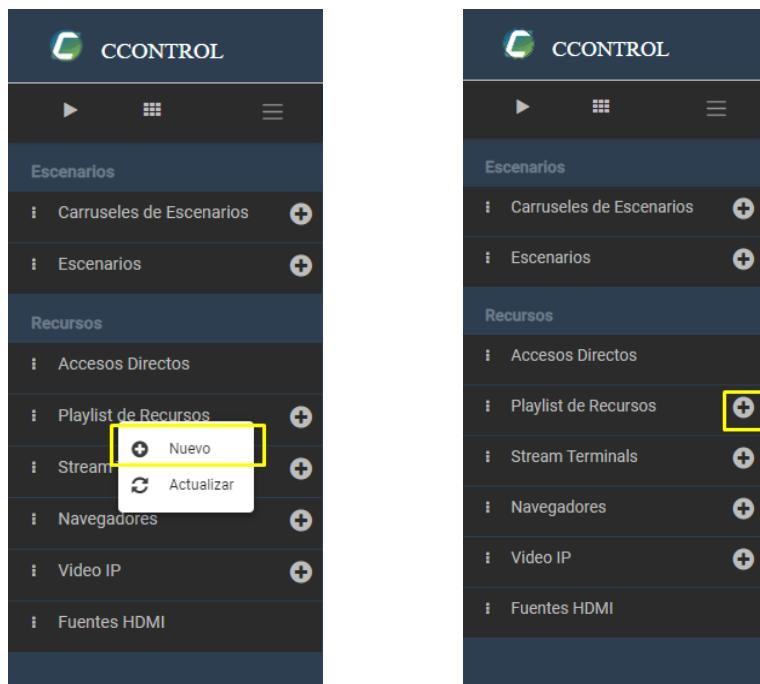


Figura 52. Creación de una Playlist de recursos

Luego de realizar alguna de las tres situaciones descritas anteriormente, el sistema mostrará una ventana modal en la que el usuario deberá **seleccionar los recursos** que formarán parte de la playlist y durante **cuánto tiempo se mostrará cada uno de ellos**. Además deberá cubrir el apartado del **nombre de la nueva playlist** de recursos. Para persistir la información, el usuario deberá hacer click en “Guardar”.

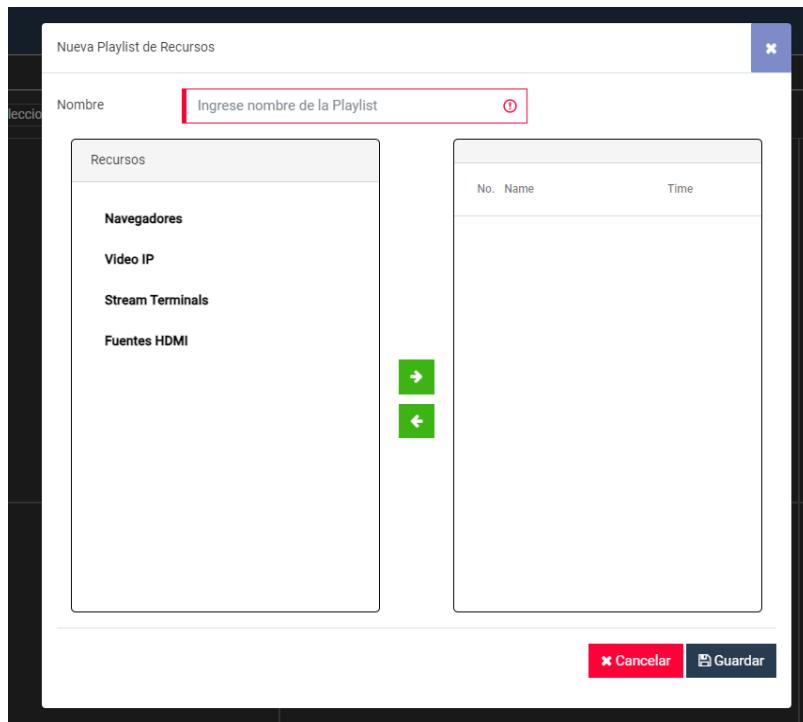


Figura 53. Creación de una Playlist de recursos

El usuario además podrá **eliminar una playlist de recursos**. Esto se permitirá realizar de las siguientes formas:

- Click derecho en la playlist que se quiere eliminar: el sistema mostrará un menú contextual y el usuario deberá hacer click en “Eliminar”.
- Click en los tres puntos situados en la derecha de la playlist: el sistema mostrará un menú contextual y el usuario deberá hacer click en “Eliminar”.

El sistema mostrará una ventana modal de confirmación que el usuario deberá aceptar para persistir el borrado.

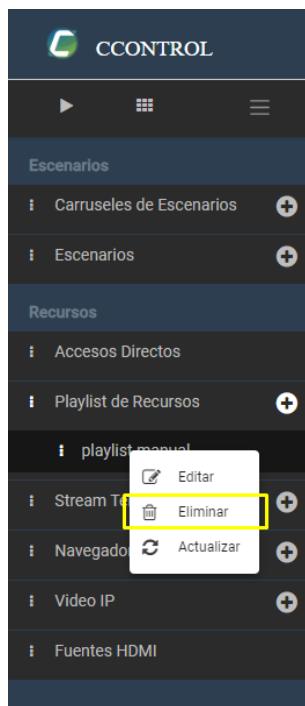


Figura 54. Borrado de una playlist

El usuario además, podrá **editar una playlist de recursos**. Para ello deberá seleccionar la playlist que se desea editar y luego alguna de estas dos acciones

- Hacer click en los tres puntos verticales y luego en el botón del lápiz situado en el menú de acciones.
- Hacer click derecho sobre ella y luego en el botón del lápiz situado en el menú de acciones.

El sistema abrirá así la ventana modal de edición de la playlist, en el que aparecerán informados los datos de la misma y que el usuario podrá editar. Cuando este último haga click en el botón “Guardar” persistirán los cambios realizados en la playlist de recursos.

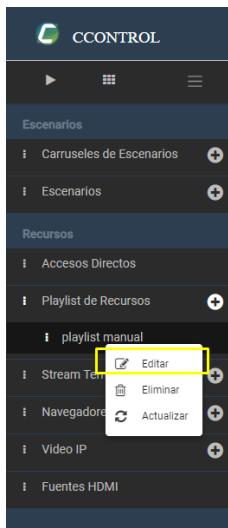


Figura 55. Edición de un carrusel

Para **actualizar** los datos de la lista de de la playlist, se puede realizar de las siguientes formas

- El usuario deberá hacer click en el botón de refresco del menú de acciones.
- El usuario debe hacer click en el botón derecho sobre “Playlist de Recursos”.
- En caso de actualizar una playlist puntual, se debe hacer click derecho sobre la playlist y presionar el botón nombrado en el caso anterior.

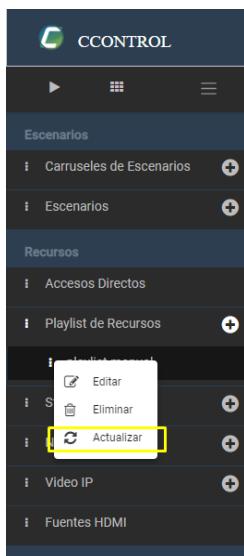


Figura 56. Actualización de la lista de la playlist

5. TECLADO Y MOUSE VIRTUAL

El sistema permitirá habilitar el teclado y mouse virtual desde el cliente C-Control, en el controlador, pudiendo así informar formularios, cerrar pestañas, abrir accesos directos u otros recursos directamente en el controlador.

Para ello, el usuario deberá **hacer click en el botón “Habilitar KM”** situado en la esquina inferior izquierda de la pantalla:

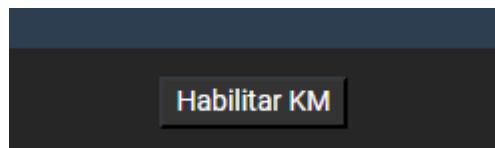


Figura 57. Habilitar KM

Una vez el usuario lo haya habilitado, el funcionamiento del KM es el siguiente:

- El botón cambiará a “Deshabilitar KM”. Si el usuario hace click en el mismo, se **dejará de transmitir** la señal al controlador.
- El usuario no podrá realizar otra acción en la pantalla, apareciendo ésta “griseada”.
- El resto de usuarios conectados visualizarán el botón deshabilitado. Es decir, el uso del KM está dado para un usuario a la vez, siendo así que los demás verán el botón deshabilitado cuando esté en uso por otro individuo.
- El pulsor, mientras que esté en uso el KM, se verá con un tamaño mayor al habitual, al deshabilitar el KM este volverá a su tamaño normal.

Para el correcto funcionamiento del KM, los puertos 8891 y 8892 deberán estar siempre libres, ya que son los que utilizarán el mouse y el teclado respectivamente.

6. STREAM TERMINAL

Stream Terminal es un software que provee la solución para permitir a los usuarios operadores de la plataforma compartir pantalla y poder mostrarla como un recurso más del videowall.

6.1. INSTALACIÓN

Para la **instalación del software**, el usuario sólo deberá hacer click en Instalar, una vez ejecutado el instalador.

6.2. CONFIGURACIÓN

Una vez instalado el programa en el ordenador del operador que desea compartir pantalla, podremos acceder a la interfaz web. Para ello, el usuario deberá abrir un navegador y acceder a la dirección ip informada en el programa.

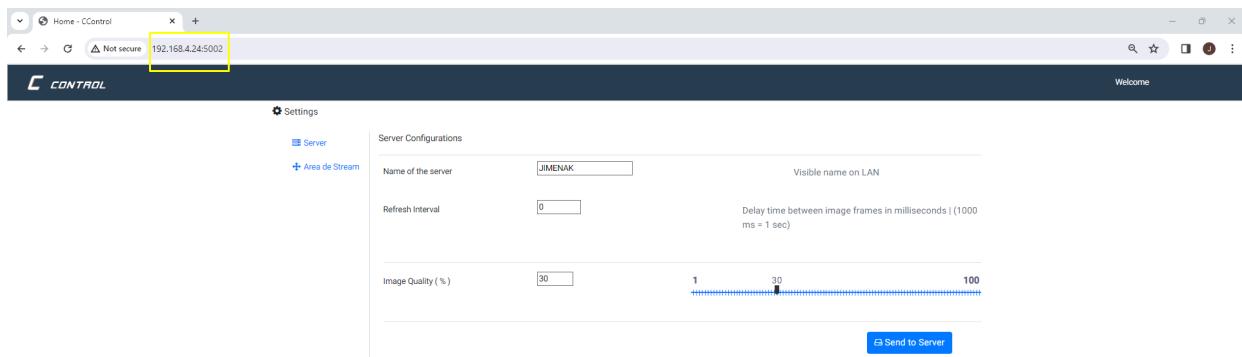


Figura 58. Stream Terminal

La aplicación web cuenta con las siguientes opciones de configuración:

- **Configuración del server:** esta es la configuración genérica del servidor que compartirá pantalla en el videowall. Se podrán configurar las siguientes opciones:
 - Nombre del servidor.

- Intervalo de refresco.
- Calidad de la imagen.
- **Configuración del Área de Stream:** esta es la configuración del stream, es decir, de lo que el operador quiere mostrar de su pantalla en la grilla. Podrá configurar las siguientes opciones:
 - Pantalla para Stream: si el operador cuenta con varias pantallas, deberá seleccionar de cuál de ellas quiere transmitir la imagen.
 - Área de selección: el sistema mostrará una captura de la pantalla escogida para transmitir. En esta captura, el operador podrá seleccionar el área que quiere transmitir pudiendo así mostrar únicamente una parte de la pantalla.
 - Dimensión y Posición del Stream: el usuario podrá escoger el área a transmitir desde el apartado anterior o desde este mismo, en el que se muestran las coordenadas. Estos son dependientes uno del otro.

Una vez el usuario haya escogido la configuración podrá **empezar a transmitir**, haciendo click en “Enviar al Servidor”, de forma que así aparezca el stream en el apartado de Stream Terminals en el cliente de C-Control.

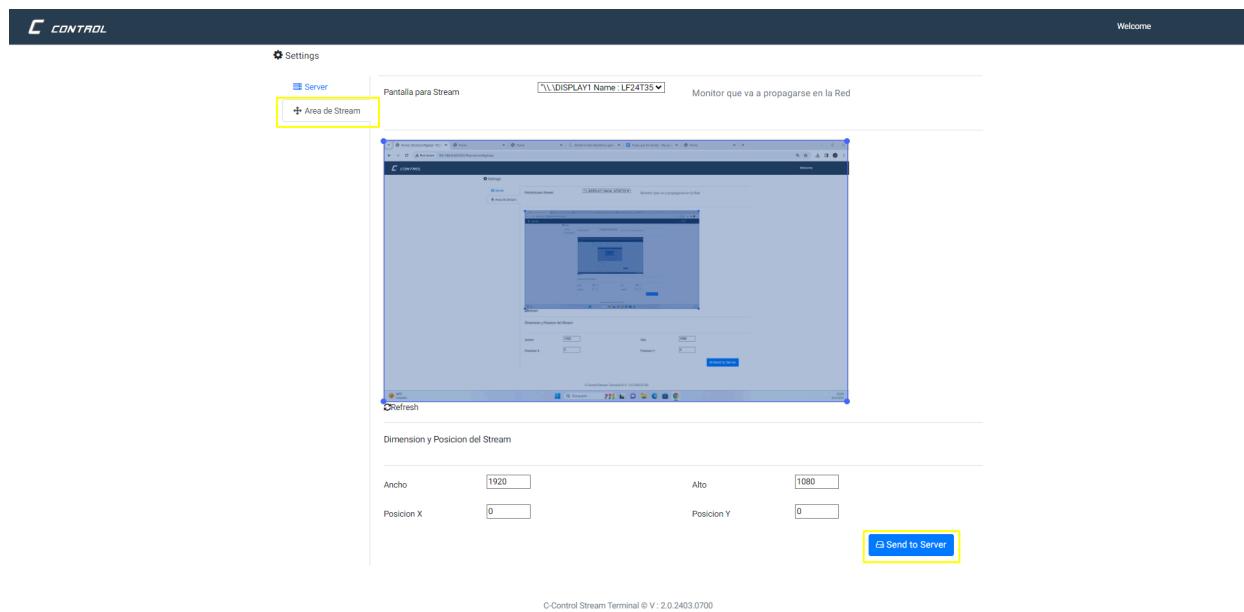


Figura 59. Stream Terminal

6.3. MOSTRAR EN EL VIDEOWALL

Una vez el usuario haya seleccionado la configuración y enviado al servidor, aparecerá en el cliente con el nombre indicado en “nombre del servidor”. Es entonces cuando un operador con permisos en gestionar recursos podrá seleccionar el nuevo recurso y renderizarlo en la grilla.

Una vez renderizado el recurso, se mostrará la imagen del operador que está transmitiendo la pantalla, con la configuración seleccionada.

6.4. DETENER LA TRANSMISIÓN

Para realizar esta operación, el operador deberá hacer click derecho sobre el ícono situado en el menú lateral derecho, de la barra de tareas de windows y hacer click en “**Stop Terminal Server**”.

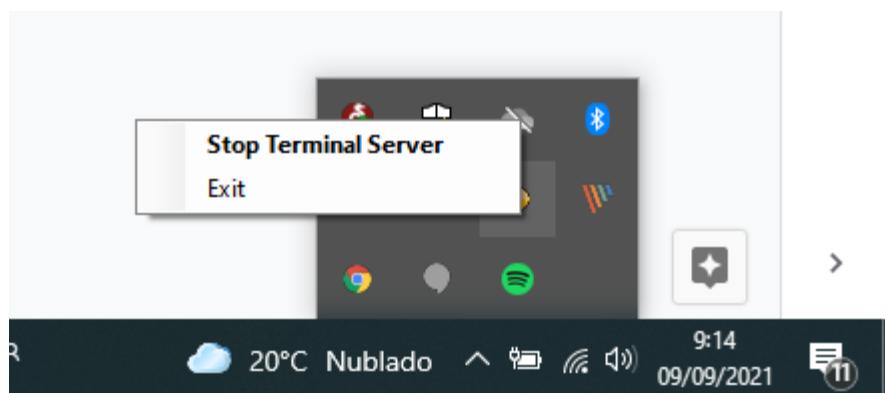


Figura 60. Stream Terminal

7. SEGURIDAD

7.1. ADMINISTRACIÓN DE USUARIOS

El sistema permitirá la **creación de usuarios** con acceso a la aplicación web. Para ello, el administrador o usuario con permisos en gestión de usuarios, deberá acceder a la pantalla de configuración y a continuación hacer click en la solapa de Usuarios.

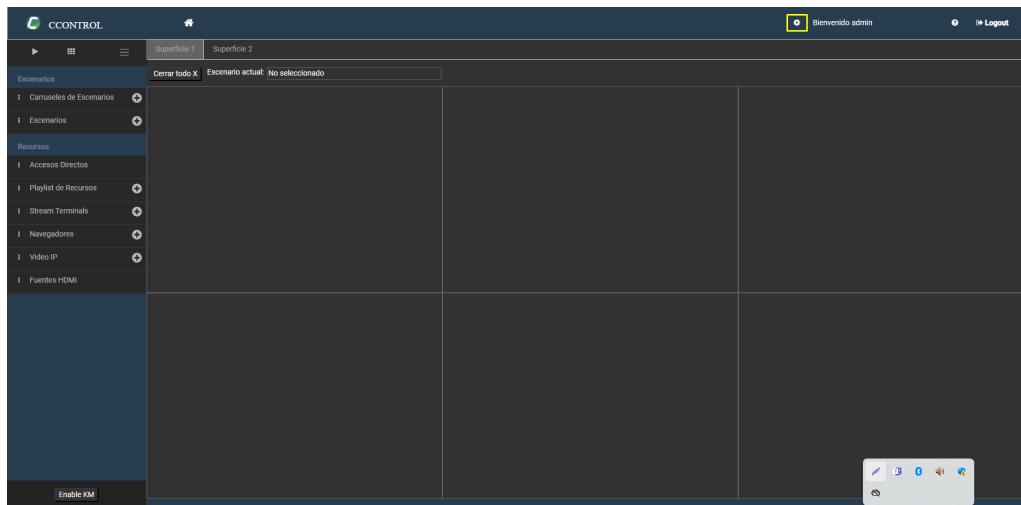


Figura 61. Gestión de usuarios

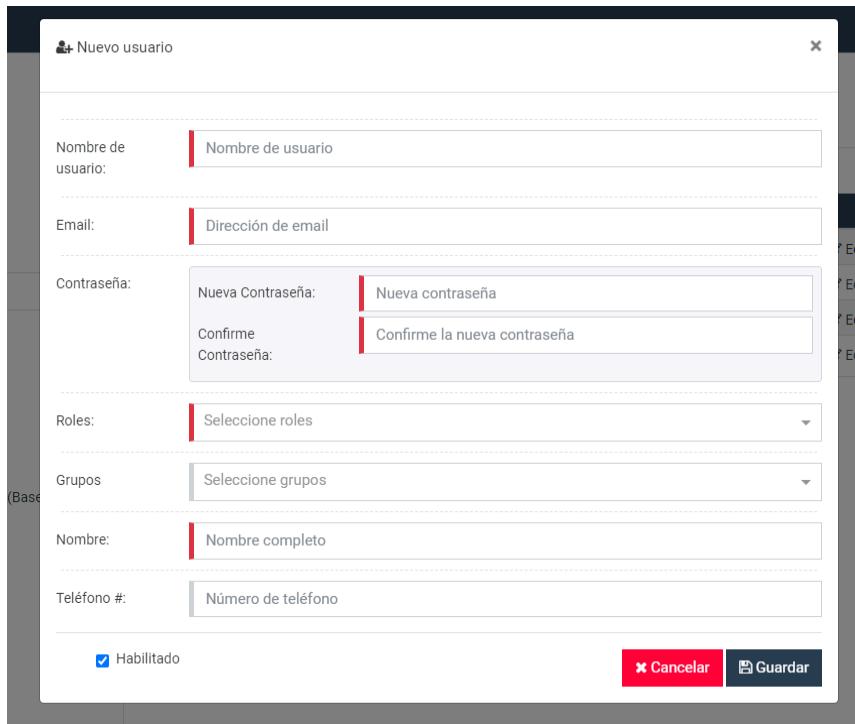
#	Nombre de us	Nombre	Email	Roles	Número de t
1	admin	Admin	admin@c-control.com	Administrador	+54 (11) 000
2	admin2	admin2	adad@adasd.com	Administrador	
3	Gonzalo	Gonzalo Silverra	gonzalos@iainteractiv	Usuario	12324345
4	user	Inbuilt Standard Us	user@somemail.com	Usuario	+1 (123) 000

Figura 62. Gestión de usuarios

En este apartado, se mostrará una tabla con los usuarios dados de alta en la aplicación. Además, se podrán llevar a cabo las siguientes funcionalidades:

- **Alta de usuario:** haciendo click en el botón “Nuevo usuario” situado encima de la tabla, el sistema mostrará una modal en la que el usuario deberá cubrir los siguientes datos:
 - Nombre de usuario.
 - Email.
 - Contraseña.
 - Roles (ver apartado administración de roles).
 - Nombre y Teléfono (no obligatorios).
 - Habilitado o no, es decir, si el usuario puede ingresar o no a C-Control (aclaración: esto no elimina al usuario, únicamente lo deshabilita).

Además podrá informar si el usuario está habilitado o no. Es decir, si tiene Fpa o no acceso a la plataforma. Una vez cubiertos los datos (al menos los obligatorios) la información del nuevo usuario persistirá y este podrá hacer login en el sistema.



The screenshot shows a modal window titled "Nuevo usuario". It contains the following fields:

- Nombre de usuario: Text input field.
- Email: Text input field.
- Contraseña: A group containing "Nueva Contraseña" and "Confirmé contraseña" input fields.
- Roles: A dropdown menu labeled "Seleccione roles".
- Grupos: A dropdown menu labeled "Seleccione grupos".
- Nombre: Text input field.
- Teléfono #: Text input field.
- Habilitado: A checkbox checked by default.

At the bottom right are two buttons: "Cancelar" (Cancel) and "Guardar" (Save).

Figura 63. Gestión de usuarios

- **Edición de un usuario:** haciendo click en el botón editar del usuario correspondiente, el sistema abre la ventana modal con los datos informados. Una vez cambiados aquellos se considere, se podrá hacer click en guardar, persistiendo así la información.

The screenshot shows the 'Manejo de Usuarios' (User Management) page. On the left, there's a sidebar with navigation links: Perfil, Preferencias, Superficies, Escenarios Default, **Usuarios** (which is selected), Grupos, Roles, Servidor, Active Directory, and Copia de Seguridad (Base de Datos). The main area has a search bar 'Buscando usuario...' and a table titled 'Manejo de Usuarios' with the following data:

#	Nombre de us	Nombre	Email	Roles	Numero de I	Opciones
1	admin	Admin	admin@c-control.com	administrator	+54 (11) 000	<input type="checkbox"/> Editar <input type="checkbox"/> Eliminar
2	admin2	admin2	adad@adasd.com	administrator		<input type="checkbox"/> Editar <input type="checkbox"/> Eliminar
3	Gonzalo	Gonzalo Silveira	gonzalos@slainteractiv	user	12324345	<input type="checkbox"/> Editar <input type="checkbox"/> Eliminar
4	user	Inbuilt Standard Us	user@somemail.com	user	+1 (123) 000	<input type="checkbox"/> Editar <input type="checkbox"/> Eliminar

Figura 64. Gestión de usuarios

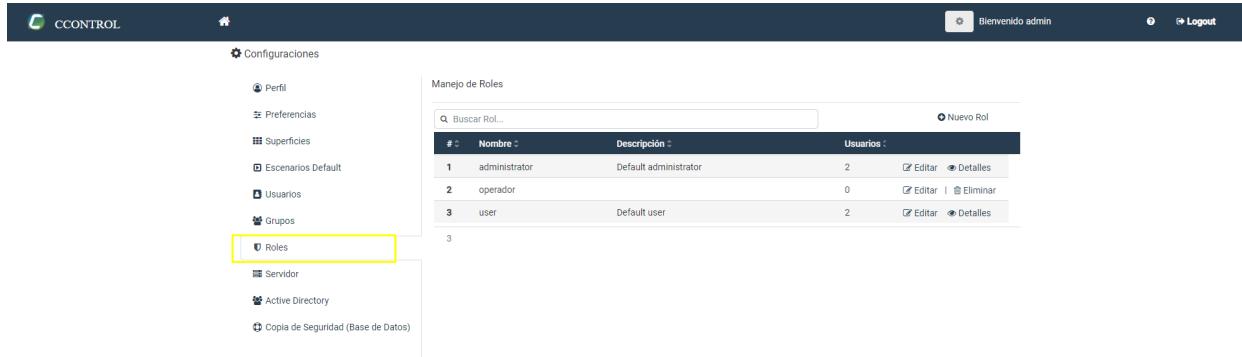
- **Borrado de usuario:** para eliminar un usuario, se deberá hacer click en “Eliminar” sobre el usuario correspondiente. El sistema emitirá una ventana modal de confirmación y, una vez aceptada por el usuario, se borrará el usuario seleccionado de la tabla.

This screenshot is identical to Figure 64, showing the 'Manejo de Usuarios' page. The difference is in the last row of the table, where the 'Eliminar' (Delete) link in the 'Opciones' column for the user 'user' is highlighted with a yellow box. This indicates that the user is about to be deleted.

Figura 65. Gestión de usuarios

7.2. ADMINISTRACIÓN DE ROLES

El sistema permitirá la **gestión de roles**, es decir, el conjunto de privilegios en la aplicación asignados a uno o varios usuarios de la misma. Para acceder a esta funcionalidad, el usuario deberá situarse en la pantalla de configuración, en la pestaña de Roles.



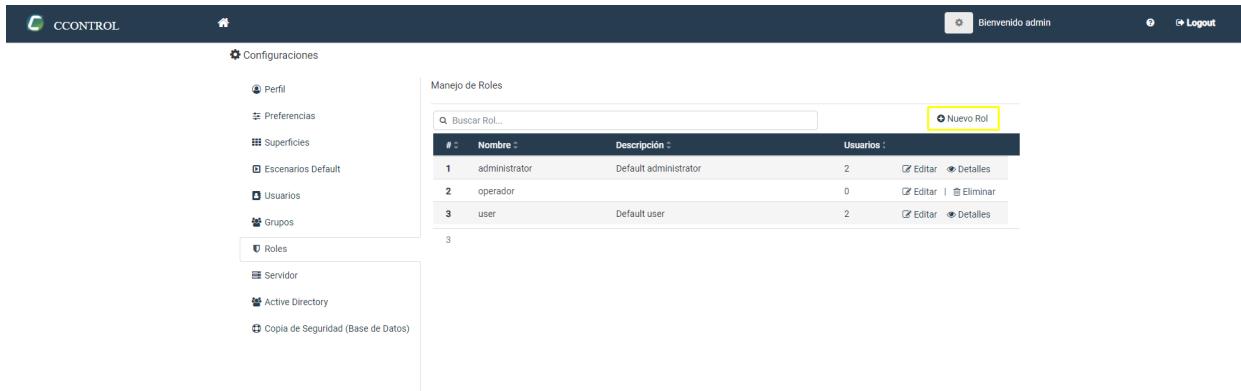
#	Nombre	Descripción	Usuarios
1	administrador	Default administrator	2 <input checked="" type="checkbox"/> Editar <input checked="" type="checkbox"/> Detalles
2	operador		0 <input checked="" type="checkbox"/> Editar <input checked="" type="checkbox"/> Eliminar
3	user	Default user	2 <input checked="" type="checkbox"/> Editar <input checked="" type="checkbox"/> Detalles

Figura 66. Gestión de roles

En esta pantalla se listan los roles creados y además se pueden llevar a cabo las siguientes funcionalidades sobre roles de la aplicación:

- **Creación de roles:** el usuario deberá hacer click en “Nuevo Rol”. El sistema mostrará a continuación una ventana modal con la información que debe cubrir el usuario: nombre, descripción y permisos. Los permisos disponibles en el sistema son los siguientes:
 - Visualizar usuarios
 - Modificar usuarios
 - Visualizar roles
 - Modificar roles
 - Asignar roles
 - Visualizar recursos
 - Modificar recursos
 - Visualizar carruseles

- Modificar carruseles
- Visualizar escenarios
- Modificar escenarios
- Visualizar filtros
- Modificar filtros
- Visualizar Ldap
- Modificar Ldap
- Visualizar Configuración de Respaldo
- Modificar Configuración de Respaldo de BD
- Visualizar Grupos
- Modificar Grupos
- Modificar Superficies



#	Nombre	Descripción	Usuarios	
1	administrator	Default administrator	2	<input type="checkbox"/> Editar <input checked="" type="checkbox"/> Detalles
2	operador		0	<input type="checkbox"/> Editar <input checked="" type="checkbox"/> Eliminar
3	user	Default user	2	<input type="checkbox"/> Editar <input checked="" type="checkbox"/> Detalles

Figura 67. Gestión de roles

Nuevo Rol

Nombre:	<input type="text" value="Nombre del rol"/>	Descripción:	<input type="text" value="Descripción del rol"/>
Permisos de Usuarios	<input type="checkbox"/> Ver Usuarios <input type="checkbox"/> Modificar Usuarios	Permisos de Roles	<input type="checkbox"/> Ver Roles <input type="checkbox"/> Modificar Roles <input type="checkbox"/> Asignar Roles
Permisos de Recursos	<input type="checkbox"/> Ver Recursos <input type="checkbox"/> Modificar Recursos	Permisos de Carrouseles	<input type="checkbox"/> Ver Carrouseles <input type="checkbox"/> Modificar Carrouseles
Permisos de Escenarios	<input type="checkbox"/> Ver Escenarios <input type="checkbox"/> Modificar Escenarios	Permisos de Filtros	<input type="checkbox"/> Ver Filtros <input type="checkbox"/> Modificar Filtros
Permisos de Ldap	<input type="checkbox"/> Ver Ldap <input type="checkbox"/> Modificar Ldap	Permisos de BackUp	<input type="checkbox"/> Ver Config de Respaldo <input type="checkbox"/> Configurar Respaldo de BD
Permisos de Grupos	<input type="checkbox"/> Ver Grupos <input type="checkbox"/> Modificar Grupos	Permisos de Superficies	<input type="checkbox"/> Modificar Superficies
Todos Ninguno		<input type="button" value="Cancelar"/>	<input type="button" value="Guardar"/>

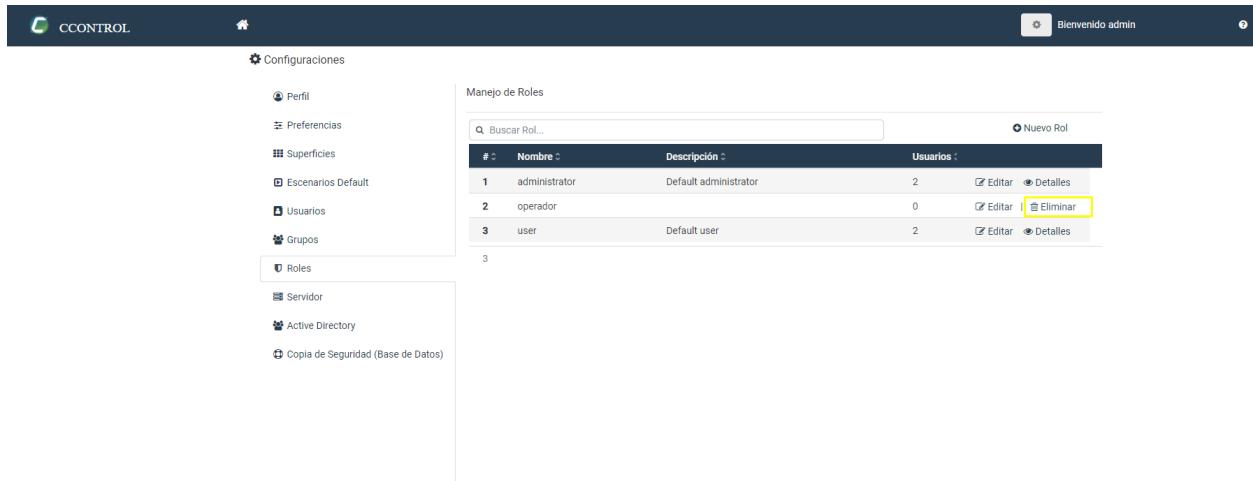
Figura 68. Gestión de roles

- **Edición de roles:** para la edición de roles, el usuario deberá hacer click en el botón “editar” del rol correspondiente. A continuación el sistema abrirá una ventana modal con la información del rol cubierta y el usuario podrá modificarla. Una vez cambiada, el usuario deberá hacer click en el botón “guardar” para persistir la información.

#	Nombre	Descripción	Usuarios	Acciones
1	administrator	Default administrator	2	<input checked="" type="button"/> Editar <input type="button"/> Detalles
2	operador		0	<input checked="" type="button"/> Editar <input type="button"/> Eliminar
3	user	Default user	2	<input checked="" type="button"/> Editar <input type="button"/> Detalles

Figura 69. Gestión de roles

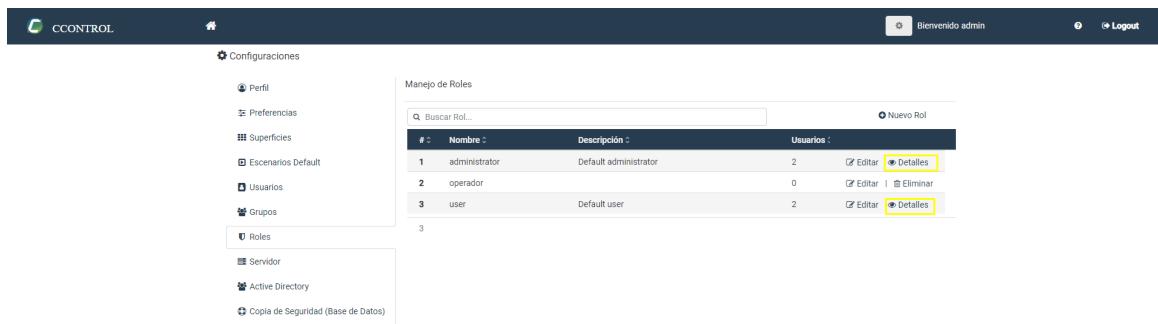
- **Borrado de roles:** para eliminar un rol, el usuario deberá hacer click en “Borrar”. El sistema emitirá una modal de confirmación y, si el usuario acepta, persistirá el borrado. (Únicamente se podrá eliminar un rol cuando NO tenga usuarios asignados a él. Por ende, en caso de querer realizarlo primero se debe eliminar los usuarios partícipes del mismo.)



#	Nombre	Descripción	Usuarios	Acciones
1	administrador	Default administrator	2	<input type="checkbox"/> Editar <input checked="" type="checkbox"/> Detalles
2	operador		0	<input type="checkbox"/> Editar <input checked="" type="checkbox"/> Eliminar
3	user	Default user	2	<input type="checkbox"/> Editar <input checked="" type="checkbox"/> Detalles

Figura 70. Gestión de roles

- **Visualizar detalles:** los roles administrador y usuario son creados por defecto en el sistema, se podrá visualizar su información y editarlos, no se permitirá eliminarlos. Para ver la información el usuario deberá hacer click en el botón “Detalles”.



#	Nombre	Descripción	Usuarios	Acciones
1	administrador	Default administrator	2	<input type="checkbox"/> Editar <input checked="" type="checkbox"/> Detalles
2	operador		0	<input type="checkbox"/> Editar <input checked="" type="checkbox"/> Eliminar
3	user	Default user	2	<input type="checkbox"/> Editar <input checked="" type="checkbox"/> Detalles

Figura 71. Gestión de roles

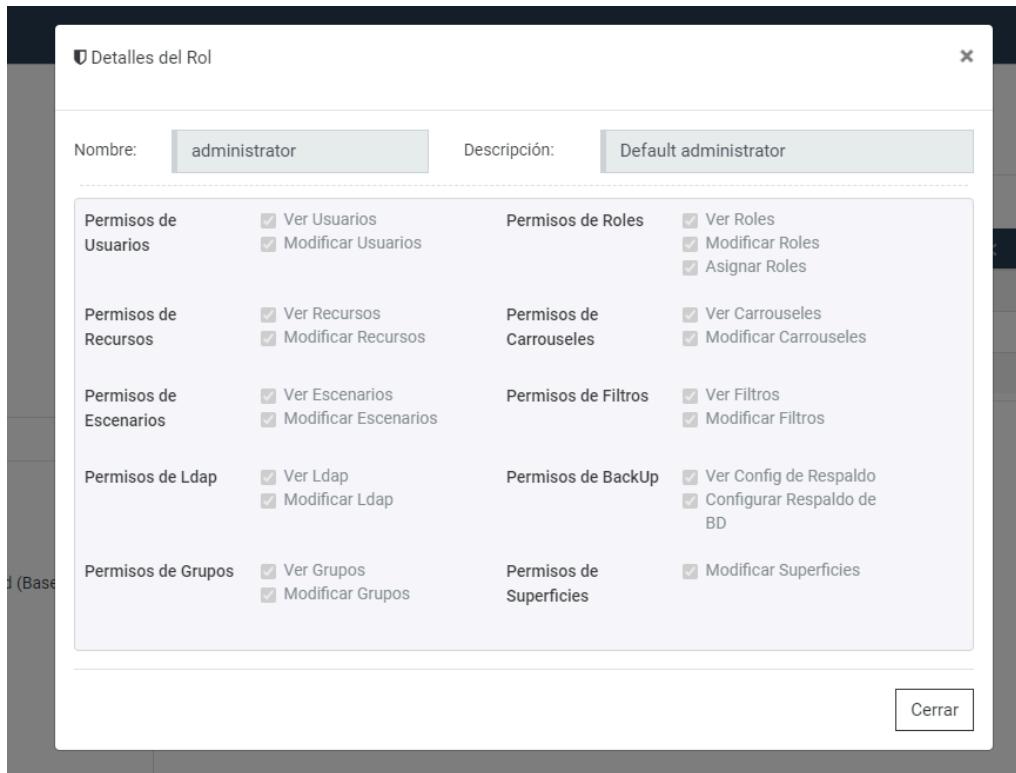


Figura 72. Gestión de roles

8. ADMINISTRACIÓN DE GRUPOS DE USUARIOS

El administrador o usuario con permisos podrá crear grupos de usuarios. Para ello, deberá hacer click en “Grupos” en la pantalla de configuración.

The screenshot shows a navigation sidebar on the left with the following items:

- Perfil
- Preferencias
- Superficies
- Usuarios
- Grupos** (highlighted with a yellow box)
- Roles
- Servidor
- Active Directory
- Copia de Seguridad (Base de Datos)

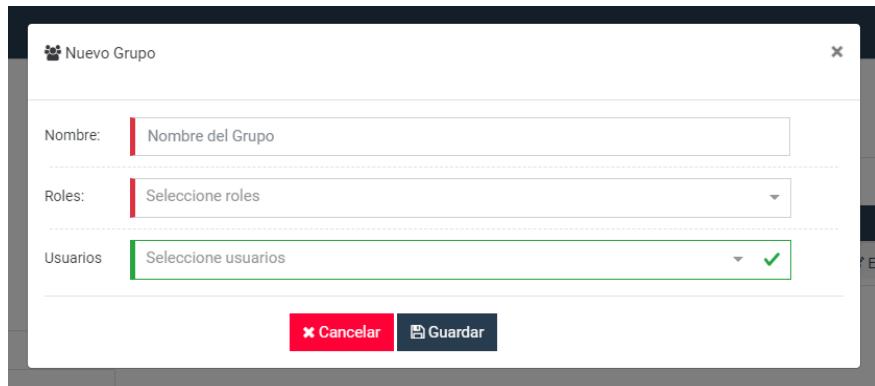
The main content area is titled "Gestion de Grupos" and contains a search bar labeled "Buscar Grupo..." and a "Nuevo Grupo" button. Below the search bar is a table with columns: #, Nombre, Usuarios, and Roles. A message "Sin información que mostrar" is displayed below the table.

Figura 73. Gestión de roles

Para **crear un grupo** el usuario deberá hacer clic en el botón “Nuevo Grupo”. A partir de eso se abrirá un formulario en donde se completa

- El nombre del grupo.
- Se selecciona el rol o los roles que cumple el individuo.
- Se asignan los usuarios individuales que formarán parte del grupo, además de los que tienen el rol ya seleccionado.

Una vez conforme con esto el usuario debe dar click en el botón “Guardar”.



The screenshot shows a modal window titled "Nuevo Grupo". It contains three input fields: "Nombre" (Name) with placeholder "Nombre del Grupo", "Roles" (Roles) with placeholder "Seleccione roles", and "Usuarios" (Users) with placeholder "Seleccione usuarios". Below the fields are two buttons: "Cancelar" (Cancel) and "Guardar" (Save).

Figura 74. Cuadro a completar para la creación del grupo

Una vez creado el grupo, el usuario podrá:

- **Editarlo:** haciendo click en “Editar”.
- **Eliminarlo:** haciendo click en “Eliminar”

9. OTRAS CONFIGURACIONES

9.1. CONFIGURACIÓN DEL PERFIL

El usuario podrá **administrar la configuración de su perfil** desde la ventana de Configuración, en la pestaña “Perfil”. Las características que se pueden editar son:

- Nombre de usuario.
- Correo electrónico.

- Contraseña (aparecerá una vez que se haya dado click en el botón “Editar”).
- Rol.
- Seleccionar grupos.
- Nombre.
- Teléfono.

Figura 75. Perfil

Para poder **editar los datos**, el usuario deberá hacer click en el botón “Editar”. Esto habilitará los campos de forma que sean editables. Para guardar los cambios el usuario deberá hacer click en “Editar”.

Figura 76. Editar el Perfil

9.2. PREFERENCIAS

El usuario podrá cambiar las siguientes características de la aplicación para su perfil:

- Lenguaje.
- Ventana de inicio: ventana que se renderiza cuando el usuario hace login.
- Diseño: configuración de colores y temas.
- Logo: el usuario podrá elegir la imagen que desee para que esta se visualice en la esquina superior izquierda.
- Título: permite escribir lo que el usuario prefiera que aparezca en la esquina superior izquierda , seguido del logo.
- Fuente: el usuario podrá cargar su propia fuente si así lo desea.

El usuario una vez cambie las preferencias, puede decidir entre:

- Que la configuración elegida es la que se muestra por defecto. Esto se hará haciendo click en el botón “Guardar”.

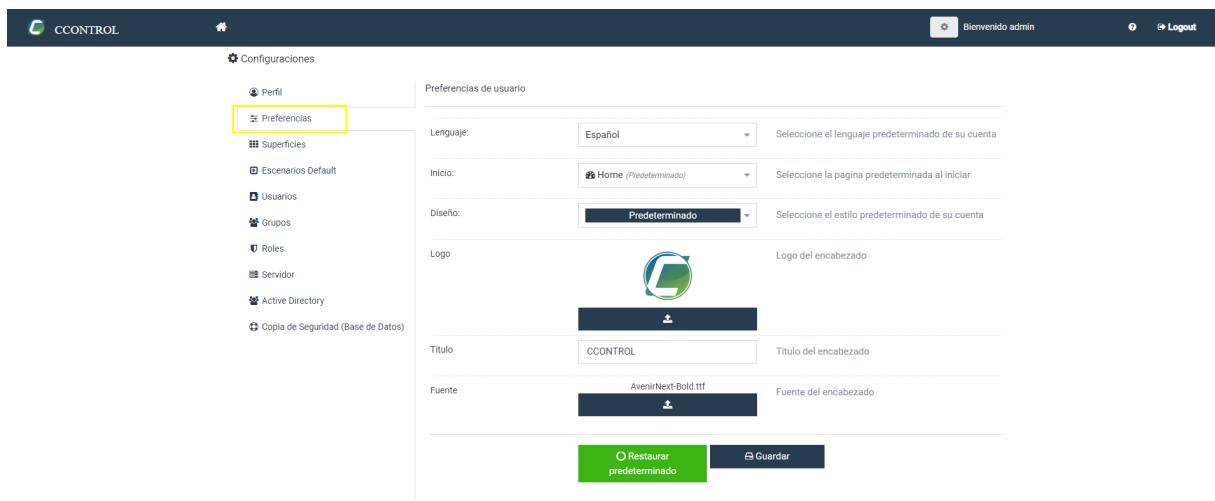


Figura 77. Preferencias

- Volver a la configuración anterior que estaba por defecto. Esto se hará haciendo click en el botón “Restaurar predeterminado”.

Figura 78. Preferencias

9.3. CONFIGURACIÓN DEL ESCENARIO PREFERENTE

El usuario podrá seleccionar un escenario por default, es decir, un escenario que desee que corra siempre que se inicie C-Control. Esto lo realiza desde la sección “Escenarios Default”.

Aclaración: solo se puede un escenario default por superficie. En caso de seleccionar dos escenarios para una misma superficie, quedará establecido el último instanciado.

Figura 79. Sección Escenarios Default

Para **crear un escenario por default** se debe tocar “+ Nueva definición”. A partir de allí se selecciona la superficie en donde se quiere definir este y luego el escenario (ya creado anteriormente, ver apartado Escenarios) que se desea abrir. Una vez completados los dos datos se habilitará el botón “Guardar”, en el cual se debe hacer click al finalizar.

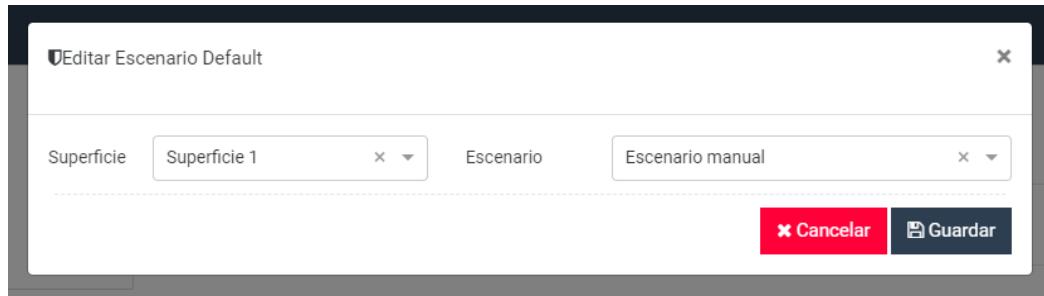
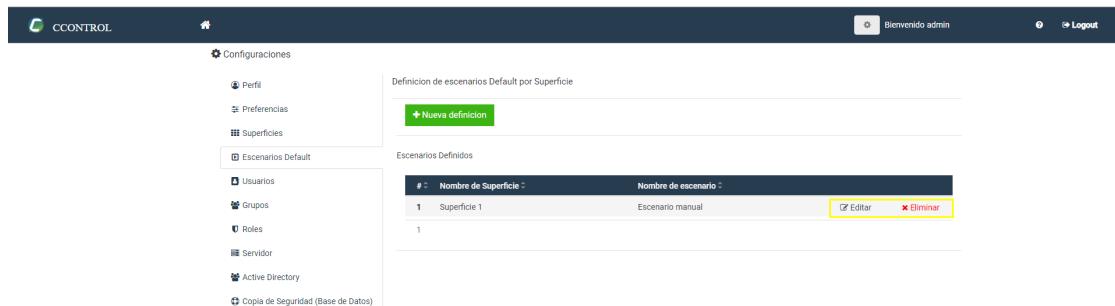


Figura 80. Creación Escenario Default

Una vez creado el escenario default, el usuario podrá:

- **Editarlo:** haciendo click en “Editar”.
- **Eliminarlo:** haciendo click en “Eliminar”



#	Nombre de Superficie	Nombre de escenario
1	Superficie 1	Escenario manual

Figura 81. Editar o Eliminar un Escenario Default

9.4. CONFIGURACIÓN DEL SERVER

El usuario podrá configurar ciertas características de C-Control Server. Esto podrá llevarse a cabo desde la pestaña “Servidor” en la pantalla de configuración.

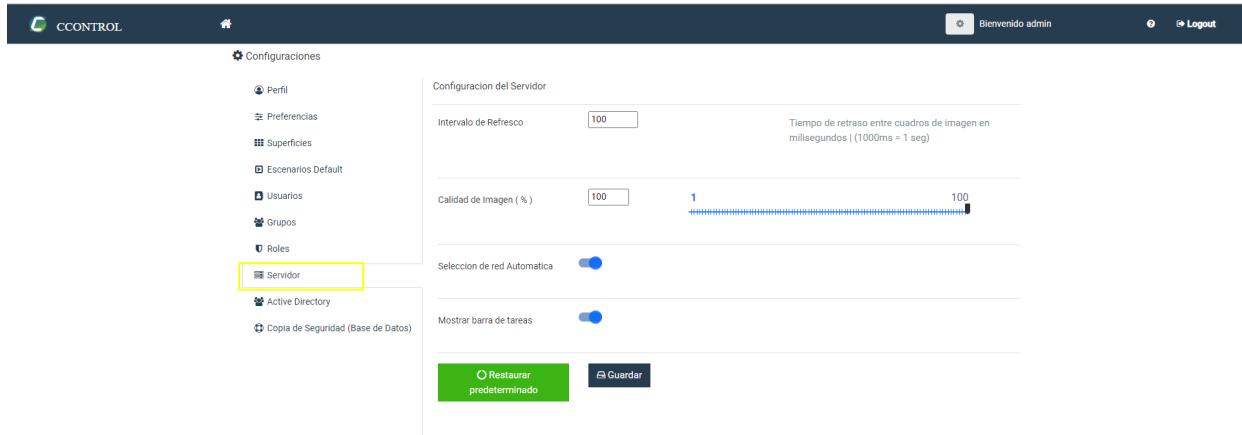


Figura 82. Configuración del Server

Los **cambios** que podrá llevar a cabo son los siguientes:

- Modificar el intervalo de refresco
- Modificar la calidad de la imagen
- Selección de red automática
- Mostrar la barra de tareas de windows.

Para **guardar los cambios establecidos** para que sean los aplicados por defecto, el usuario deberá hacer click en el botón “Guardar”.

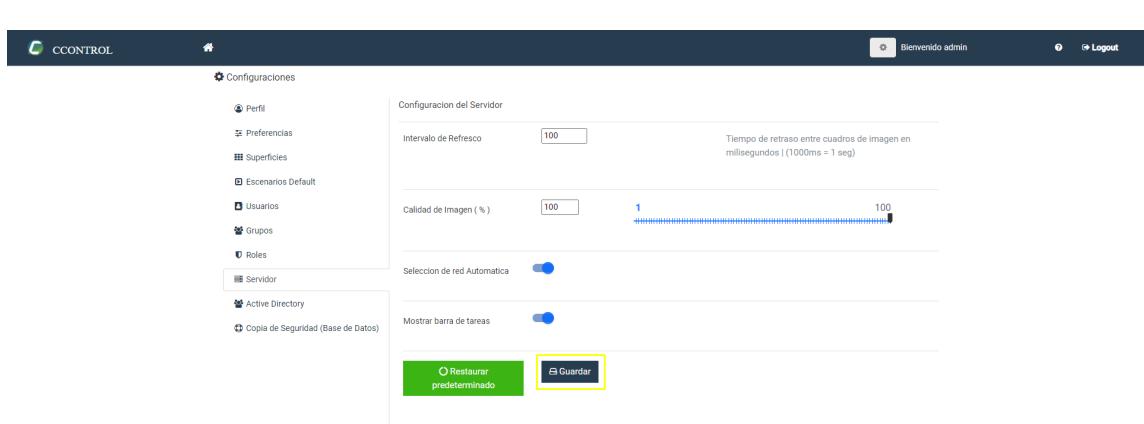


Figura 83. Configuración del Server

Para descartar los cambios y volver a los de por defecto, el usuario deberá hacer click en “**Restaurar predeterminado**”.

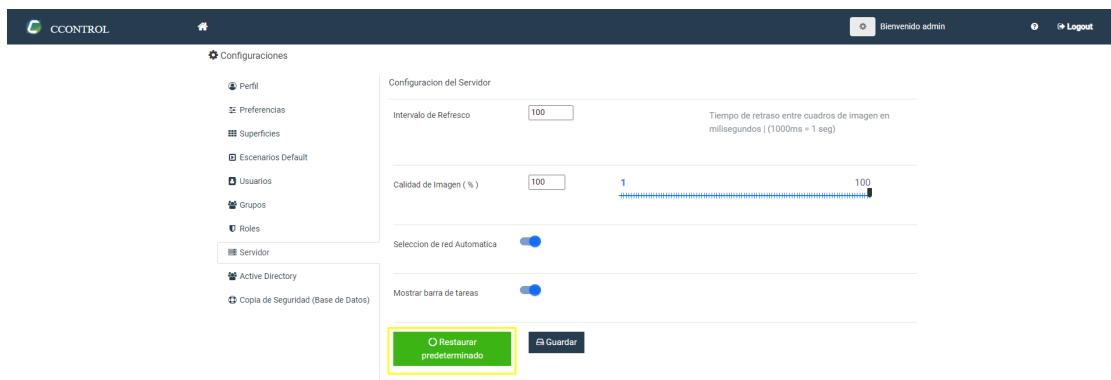


Figura 84. Configuración del Server

9.5. COPIA DE SEGURIDAD (BASE DE DATOS)

La configuración de la Copia de seguridad se realiza desde la sección “Copia de Seguridad (Base de Datos)”.

Las acciones que el usuario puede determinar desde aquí son las siguientes:

- Establecer el directorio en donde se desea realizar la copia de seguridad.
- Seleccionar la forma de realizarla
 - Manual: en donde el individuo deberá de hacerla cuando decida, dando click al botón “Ejecutar Backup”.
 - Automática: con las opciones de que sea Diariamente o Semanalmente.

Cuando ya se esté conforme con la configuración se debe clickear en el botón “Guardar”.

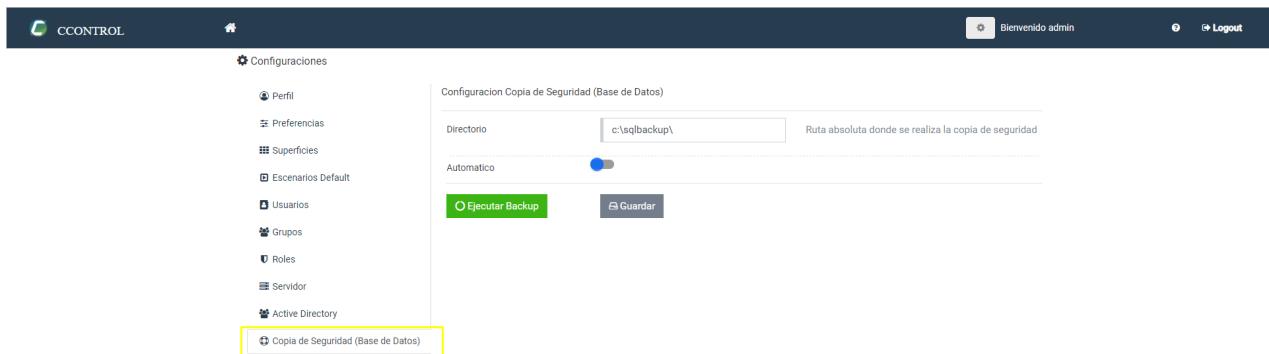


Figura 85. Realización de Backup