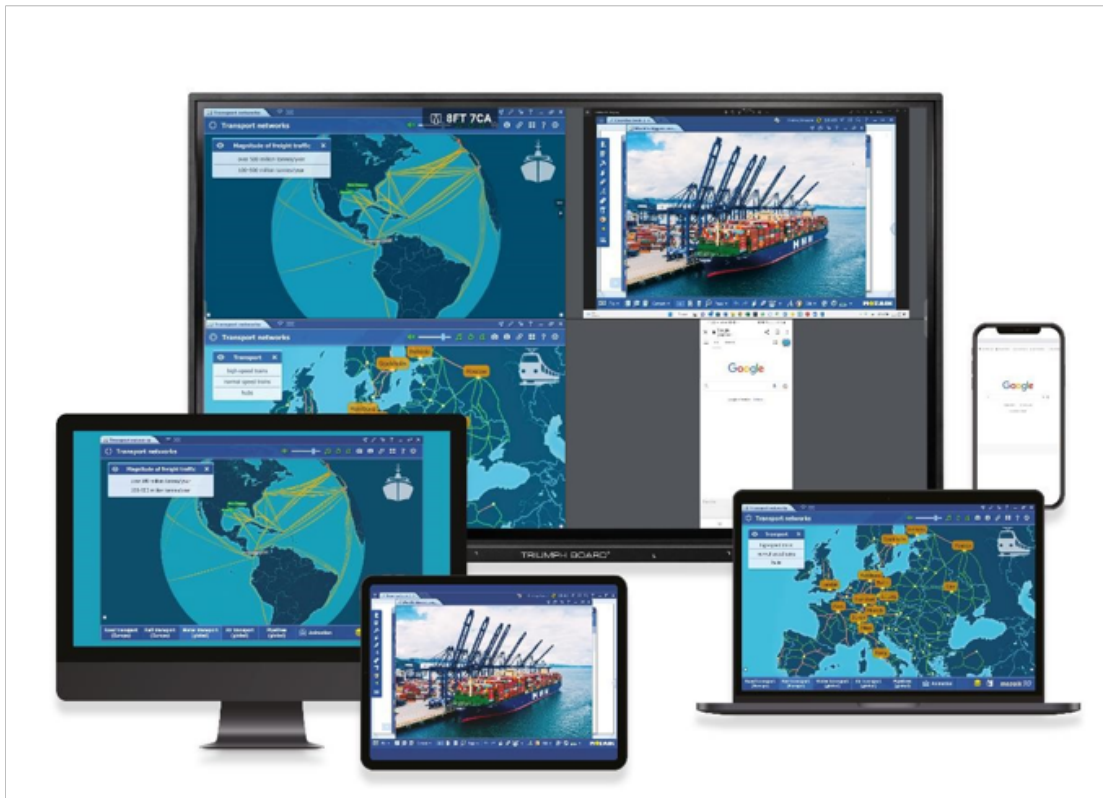


Handbuch

Bytello



Share



März 2024 (V24.5/101)

©Konzept Weiterbildung, Beratung und Betreuung GmbH

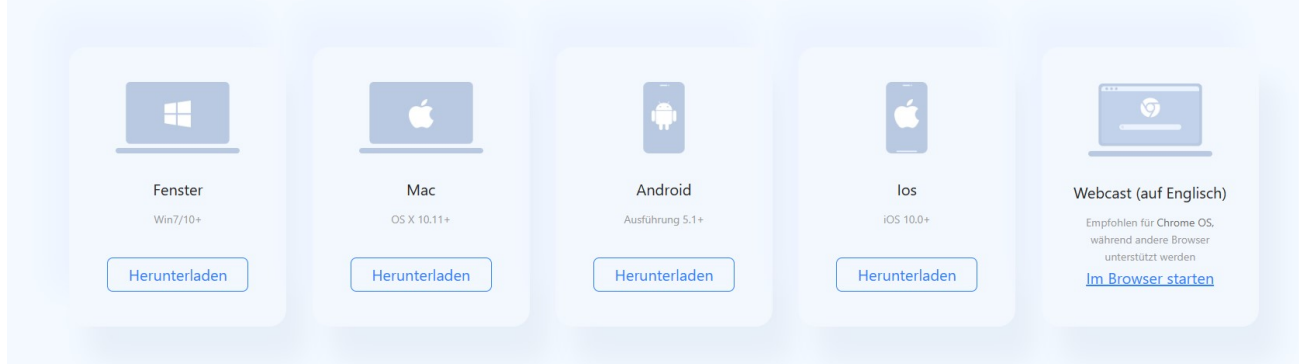
Die verwendeten grafischen Abbildungen sind von der Konzept Weiterbildung Beratung und Betreuung erstellt worden, die sich das Eigentumsrecht vorbehält. Die Nutzung und Weiterverbreitung dieses Handbuches ist nur im Zusammenhang mit der Verwendung von Displays der Firma TriumphBoard (TRIUMPH BOARD a.s., Neklanova 122/15, 128 00 Prague 2, Czech Republic) gestattet. Natürlich freuen wir uns, wenn Interesse an diesem Handbuch besteht. Firmen, die die Softwar Bytello-Share vertreiben, können sich bezüglich der Weitergabe dieses Handbuches an ihre Kundschaft mit der Firma Konzept Weiterbildung Beratung und Betreuung (info@kontakt-berlin.de) in Verbindung setzen.

Arbeiten Sie überall mit Bytello

Share auf all Ihren Geräten

zusammen

Absendergerät von Bytello Share (ScreenShare Pro)



Inhaltsverzeichnis

1	Hinweise zum Handbuch	5
2	Einführung	6
2.1	Funktionsübersicht des Programms	6
2.2	Server	7
2.3	Client	7
2.4	Synonyme Begriffe	7
2.5	Aktivierung über einen Aktivierungscode	8
3	Servereinstellungen	10
3.1	Hauptschnittstelle	11
3.2	Menüeinstellung	12
3.2.1	Menü <Bildschirmgruppe>	12
3.2.2	Menü <Einstellungen>	18
3.3	Über	22
3.4	Verbundene Geräte	23
3.5	Webcast	27
3.6	Benutzerhandbuch	28
3.6.1	Schnellanleitung für die Verbindung zu Client-Apps	28
3.6.2	Schnellanleitung für die Verbindung zu Airplay unter IOS	28
3.6.3	Hotspotverbindungen mit dem TriumphBoard	30
3.6.4	Schnellanleitung für die Verbindung über Chromecast	31
3.6.5	Schnellanleitung für Verbindungen über Android-Miracast	32
3.6.6	Schnellanleitung für Verbindungen über Miracast mit Windows-Geräten	33
4	Verbindung zwischen Client und Server	34

4.1	Spiegeln	36
4.1.1	Steuerung des Server-Desktops	38
4.1.2	Benutzerverwaltung	38
4.1.3	Beendigung der Clientübertragung	39
4.2	Bildschirm Synchronisation	40
4.2.1	Arbeiten im Modus Desktop Synchronisation	40
4.2.2	Das Annotationstool	41
4.2.3	Beenden der Desktopsynchronisation	41
4.3	Einbindung in eine Videokonferenz	42
5	Anhang	44

Kapitel 1: Hinweise zum Handbuch

Lernen kann als sozialer Austauschprozess verstanden werden, der immer irgendwie mit Kommunikation verbunden ist. Verbale und nonverbale Kommunikation in der Gruppe stellt eines der wichtigsten Elemente für erfolgreiches Lernen dar. Für die Wissensvermittlung und den Lernprozess wird die Veranschaulichung als förderlich erachtet. Veranschaulichungen oder Präsentationen helfen dem Wissenstransfer durch das Teilen von bildhaften Elementen die im Gruppenprozess wahrgenommen und bearbeitet werden können.

Die Bereitstellung von informativen Elementen, wie Texten, Bildern, Videos, Audioquellen und/oder Annotationen ist für alle gängigen Arbeits- und Sozialformen in Lehre und Unterricht ein Muss. Wesentlich dabei ist, dass die den Wissenstransfer dienlichen Informationsquellen (Medien) von dem am Lernprozess Beteiligten an unterschiedlichen Orten, allen nicht nur bereitgestellt werden, sondern von den Beteiligten gemeinsam zielführend aufgenommen, verarbeitet und für später nachfolgende Weiterungen gespeichert und archiviert werden können.

In Lehre und Schule werden i.d.R. auf der Grundlage lernpsychologischer Erkenntnisse didaktische Strukturen aufgebaut, die abwechselnd sowohl instruktionsbasierte wie auch kooperativen Vermittlungsphasen mit unterschiedlichen Sozialformen kennen.

Notwendige Abwechslungen bedürfen Steuerungsfunktionen, die dem für den Lernprozess Verantwortlichen eingeräumt werden müssen. Nur durch Eingriffs- und Kontrollfunktionen kann man differenziert für jede Lerngruppe das richtige Setting für geplante Zielsetzungen umsetzen.

Hier bieten Sharingprogramme eine technisch gute, leicht zu handhabende Lösung an. Die Erstellung/Nutzung von digitalen Informationselementen und deren (kabellose) Weiterleitung (Streaming) auf unterschiedliche technische IT-Systeme macht dies möglich. Schnell können Texte, Diagramme, Bilder, Videos oder andere visuelle Medien zur Veranschaulichung an einen oder mehrere Beteiligte gestreamt werden, Arbeitsergebnisse so herumgereicht und einzeln oder in der Gruppe weiterbearbeitet werden.

BytelloShare ist ein Programm zum (kabellosen) Streamen von Audio- und Videosignalen und ermöglicht eine (fast) latenzfreie Signalübertragung von nicht physisch miteinander verbundenen IT-Geräten. Das Programm erleichtert Präsentationen durch einen problemlosen Daten- und Informationsaustausch zwischen Kommunikationspartnern, ohne dass diese auf gleiche technische Ausstattungen zurückgreifen müssen.

Es kann die Frage aufkommen, warum das Programm BytelloShare ein Handbuch im PDF-Format benötigt. Um die Antwort vorwegzunehmen: eigentlich ist ein analoges Handbuch nicht zwingend notwendig. Wie im Kapitel 3 beschrieben, ist ein digitales Handbuch im Programm integriert und könnte als ausreichend angesehen werden, dem Nutzer des Programms die Anwendung zu ermöglichen. Wir haben uns gleichwohl dazu entschieden, ein analoges Handbuch zu erstellen, um den vielleicht weniger digital geübten Nutzern die Möglichkeit zu eröffnen, sich in das Programm einzuarbeiten.

Das vorliegende Handbuch berücksichtigt die Funktionalität der BytelloShare Version 5.8.0.7109

Kapitel 2: Einführung

2.1 Funktionsübersicht des Programms

- Bis zu 9 Geräte können mit Bytello-Share gleichzeitig übertragen werden (Client App und Airplay). Miracast und Chromecast können derzeit nur einen Bildschirm unterstützen.
- Bildschirme können neu angeordnet oder in einem schwebenden Fenster angezeigt werden
- Unterstützung von Airplay für Apple-Geräte
- Unterstützung von Miracast für Android/Windows-Geräte (ab Win8.1+, hardwareabhängig)
- Unterstützung von windows|macOS |Android |iOS |Chrome OS (Client App)
- Unterstützung von primärem und erweitertem Screen Casting (Windows| macOS)
- Unterstützung von Chromecast für Chrome OS/Chrome Browser/Android (Client App)
- Unterstützung von Window Casting (Windows/macOS)
- Foto-/Videofreigabe / Casting von Fotos/Videos aus Alben (iOS/Android)
- Entsprechende Steuerung für Bild/Video/Audio/Dias sowohl vom Handy als auch vom Interac-tiv Flat Panel (IFP)
- Desktop-Synchronisierung des IFP-Desktops mit Touchback-Steuerung
- Bildschirmkopie uf mehrere Bildschirme
- Fernsteuerung / Touchpad-Steuerung
- Air-Mouse-Steuerung
- Anzeige von Kamerabildern des mobilen Geräts auf einem IFP
- Gerätemanagement / Mobiles Management - Autorisierung eines mobilen Gerätes als „Administrator“, um es vom IFP aus zu steuern
- Moderatormodus: Zutrittskontrolle für eingehende Anfragen
- Teilnahmeerlaubnis zum Sharen
- Einladen eines Screencasts vom Administrator
- Autorisierung eines Geräts im Desk-Sync-Modus zur Steuerung des Panels
- Dateifreigabe von Dateien zwischen verbundenen Geräten
- Trennung einer oder aller Geräte

2.2 Server

Mit Server ist im Folgendem das Gerät/System gemeint, auf dem das Programm Bytello-Share aufgespielt wurde. Das für das Betreiben notwendige Programm Bytello-share muss hierfür über das Internet aktiviert worden sein.

Achtung! Notwendigerweise benötigen Sie nur ein aktiviertes Bytello-Share Programm, das bei den Displays von Triumph Board schon installiert und aktiviert (s. Kapitel 2.5) unter den Android Apps zu finden ist.

2.3 Client

Auf Geräten wie Smartphones, Notebooks, Tablets, die sich mit dem Bytello-Share Server verbinden wollen, muss der Bytello-Share Client installiert werden. Der Bytello-Share Client ist kostenlos. Sie finden ihn auf der Webseite des Herstellers unter:

<https://ssp.bytello.com/download>.

Verbindungen zwischen den Programmen Bytello-Share-Client und Bytello-Share-Server erlauben einen Datenstream vom Client zum Server und umgekehrt.

Die Verbindung zwischen dem Server und dem Client (Empfangsgerät) kann auch ohne das für Windows-Rechner optimierte Programm Bytello-Share-Client hergestellt werden. Diese Bildschirmübertragungen geht nur vom Client zum Server.

2.4 Synonyme Begriffe

- **IFP** steht für Interactive Flat Panel (interaktives Display)
- Im Text werden die Begriffe **Bildschirm** und **Display** synonym benutzt.
- Im Text werden die Begriffe Bildschirmübertragung und Videostraem synonym genutzt.
- Im Text werden die Begriffe Bildschirm teilen und Spiegeln synonym genutzt.
- **Schwebende Fenster:** Bei Bildschirmübertragung wird der Desktop des angeschlossenen Gerätes in einem kleinen Fenster angezeigt, das nach belieben platziert werden kann, so dass auch andere Programme af dem Empfangsgerät aufgerufen werden können.

2.5 Aktivierung über einen Aktivierungscode

Öffnen Sie unter Android am Display den App Ordner und klicken Sie auf die Software Bytello-Share. Sollte die Software noch nicht aktiviert sein, wird das Menü <Aktivierung> eingeblendet.

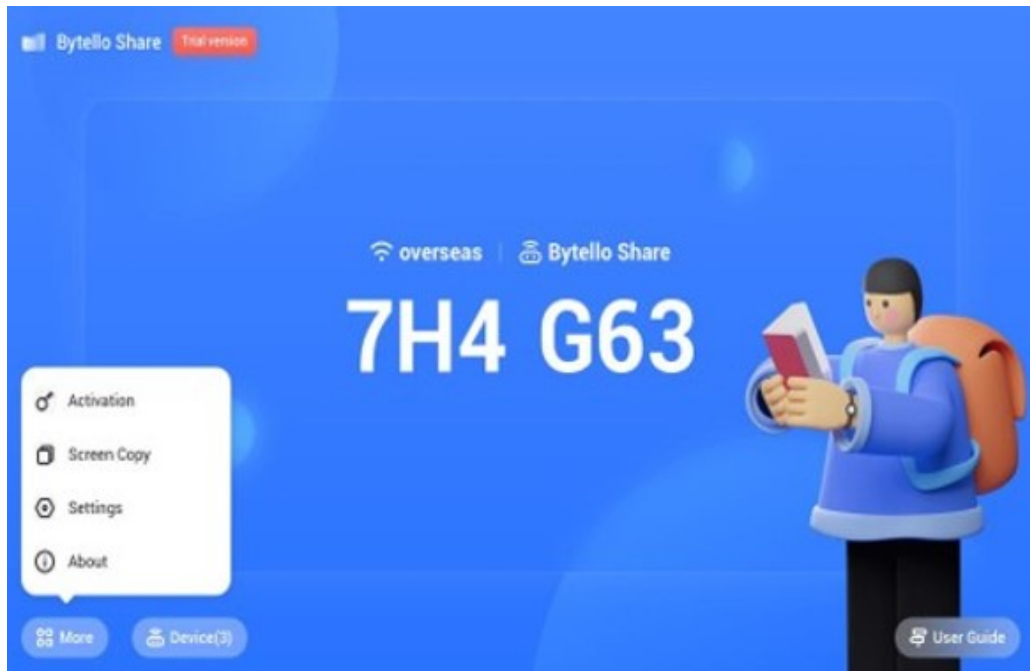


Abbildung 1: Menübildschirm

Aktivierung Wenn Sie Das Menü „Aktivierung“ nicht sehen können, bedeutet dies, dass die Software aktiviert wurde.

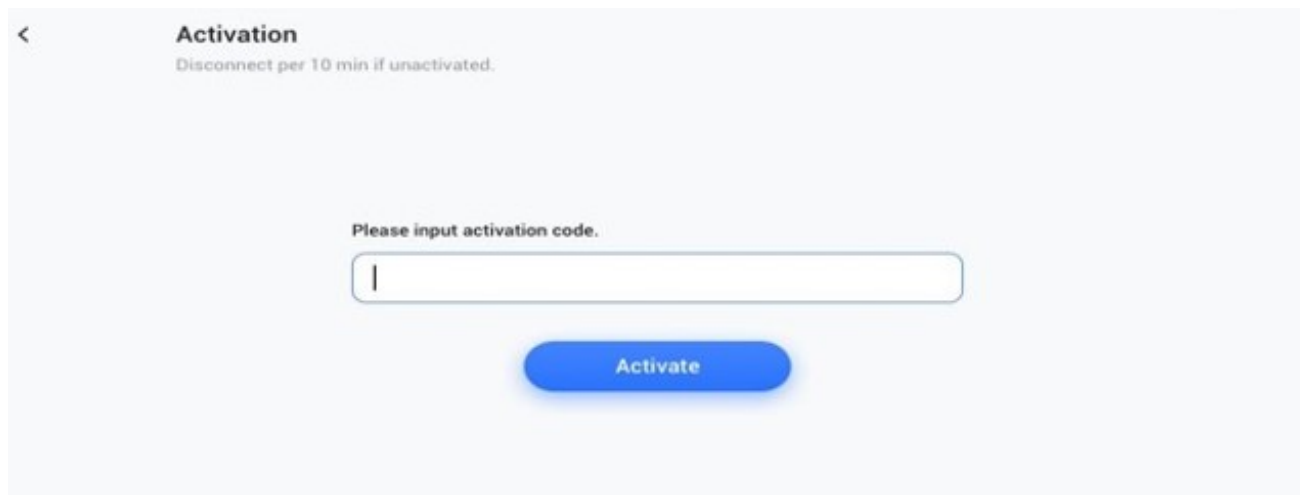


Abbildung 2: Aktivierungseingabe

Klicken Sie auf das Symbol <Aktivierung>, geben Sie den Aktivierungscode ein und bestätigen Sie ihn, damit die Software aktiviert wird.

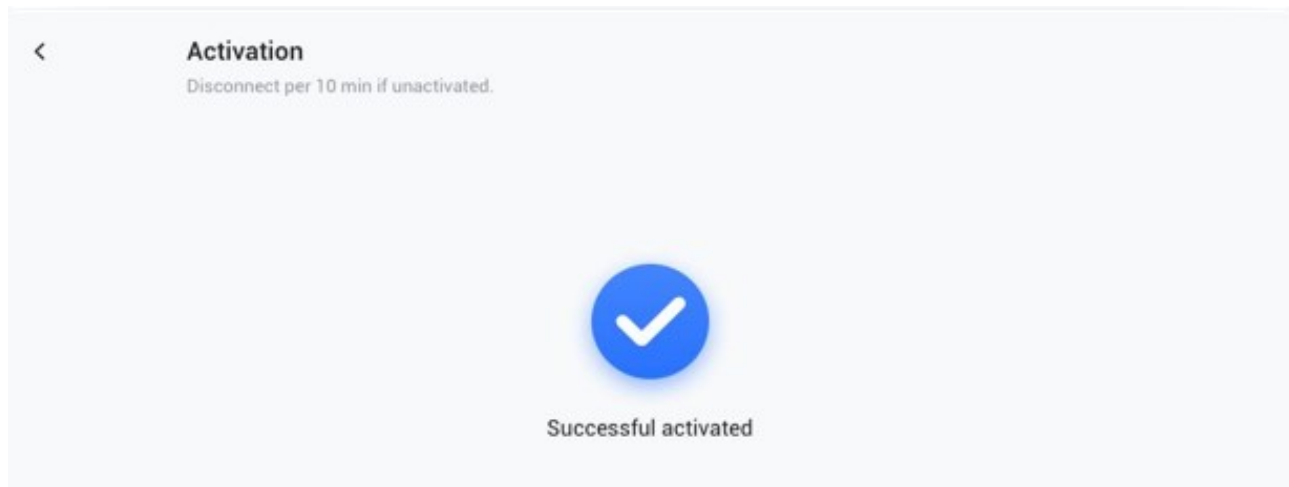


Abbildung 3: Durchgeführte Aktivierung

Den Aktivierungscode erhalten Sie bei Kauf der Software. Er wird nur einmal benötigt. Bei den interaktiven Displays von Triumph Board ist Bytello-Share schon vorinstalliert.

Kapitel 3: Servereinstellungen

Für einen reibungslosen Verbindungsaufbau zwischen dem Bytello-Share-Server und den Empfangs- oder Sendegeräten sollten nach der Aktivierung des Servers zunächst die Einstellungen im Server bedarfsorientiert eingestellt werden.

Neben der Bytello-Sharecodierung des Servers (sechsstellige Nummer) für den Verbindungsaufbau, befindet sich das Icon zur Öffnung der Servereinstellungen. Die Bytello-Sharecodierung stellt das von den Clients zu wählende Passwort für den Verbindungsaufbau zwischen Server und Client dar. Klicken Sie das Icon an und es wird Ihnen das Verbindungsnetzwerk, die Bytello-Share ID angezeigt.

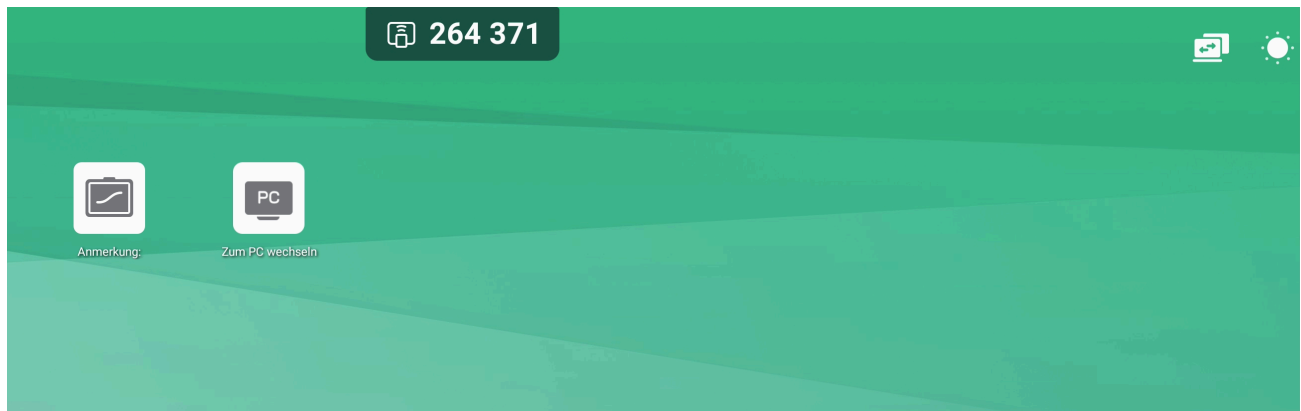


Abbildung 4: Desktopansicht

Darunter der jeweils gültige Zugangscode zum Server und die Hauptschnittstellenanzeige.

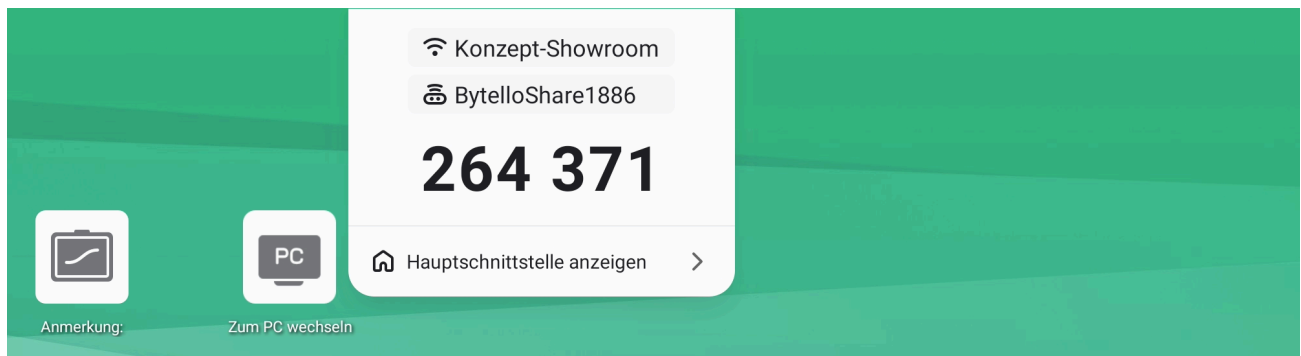


Abbildung 5: Pull-Down-Menü Bytello-Share

Die **Bytello-Share ID** und die Bytello-Sharecodierung sind nicht identisch.

Die **Bytello-Share ID** ist eine eindeutige Nummer des Servers, die nach Installation der Software auf dem System unverändert verbleibt, wenn diese nicht verändert wird.

Die **Bytello-Sharecodierung** stellt das Passwort für den Serverzugang (Verbindungs-passwort) dar und kann sich verändern, wenn dies in den Einstellungen aktiviert wurde.

3.1 Hauptschnittstelle

Über die Hauptschnittstelle gelangen Sie in das Auswahlmenü mit den Untermenüs:

- * Menüeinstellungen
- * Verbundene Geräte
- * Webcast
- * Benutzerhandbuch

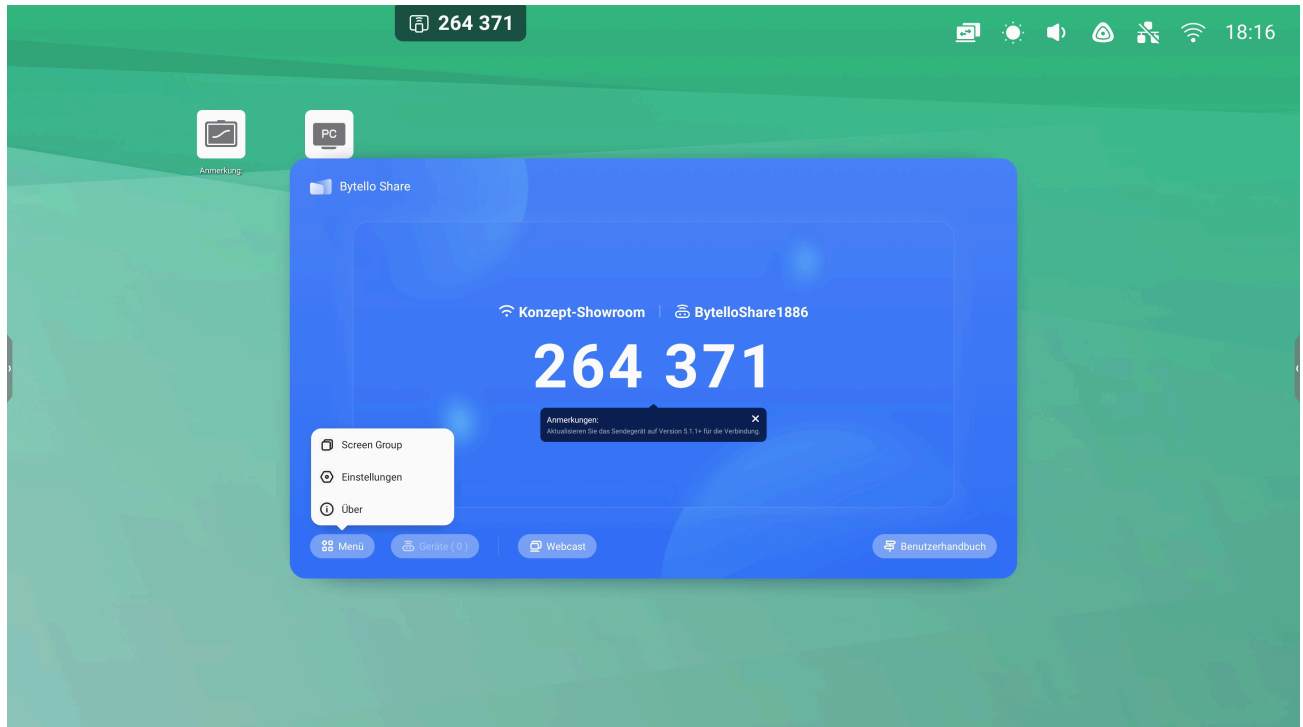


Abbildung 6: Menüeinstellung Bytello-Share

3.2 Menüeinstellung

3.2.1 Menü <Bildschirmgruppe>

Die Funktion ermöglicht die Verbindung zwischen zwei oder mehreren Displays. Die auf den Displays installierten Bytello-Share-Servern werden in Hauptbildschirm (max. 1 Display) und Second Screen (können mehrere Bildschirme sein, die wiederum in Gruppen unterteilt werden können) eingeteilt. Zwischen dem Hauptbildschirm und den Bildschirmen der Second Screen findet dann eine synchronisierte Übertragung von Daten statt.



Abbildung 7: Übertragungsschema

Dazu muss zunächst in der <Menüeinstellung> auf allen beteiligten Displays das Untermenü <Bildschirmgruppe> aufgerufen werden. Es öffnet sich das Menü Bildschirmgruppe. Legen Sie einen Bildschirm als Hauptbildschirm fest. Öffnen Sie bei einem zweiten Bildschirm ebenfalls die Bildschirmgruppenansicht und aktivieren Sie in der Rubrik <Second Screen> den Button <Gruppe beitreten>.

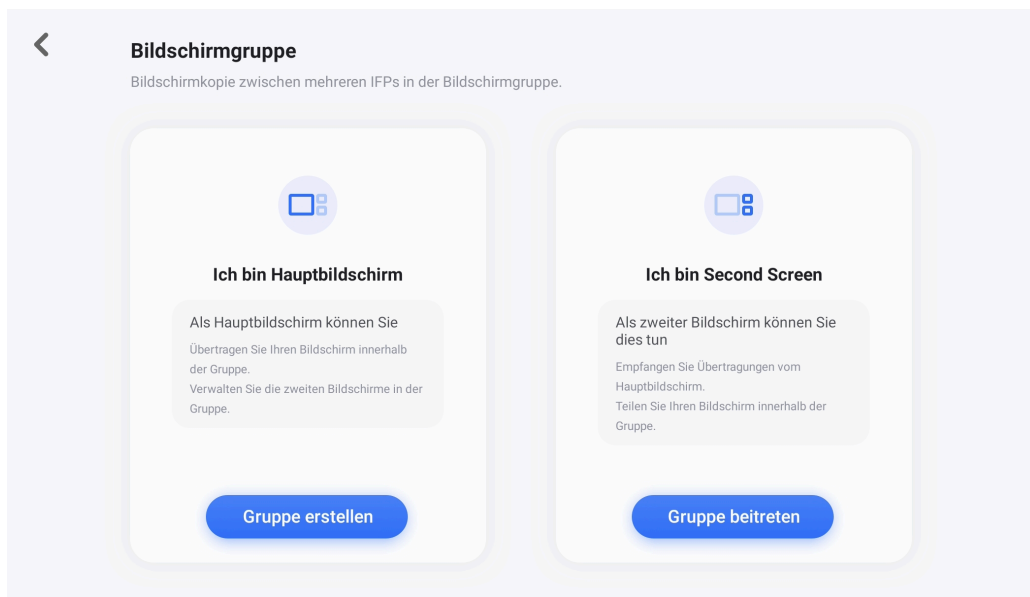


Abbildung 8: Bildschirmgruppeneinstellung

Geben Sie dann den Zugangscode des Hauptbildschirms ein oder klicken Sie <vernetzen und mitmachen> an, wenn der Hauptbildschirm schon angezeigt wird.

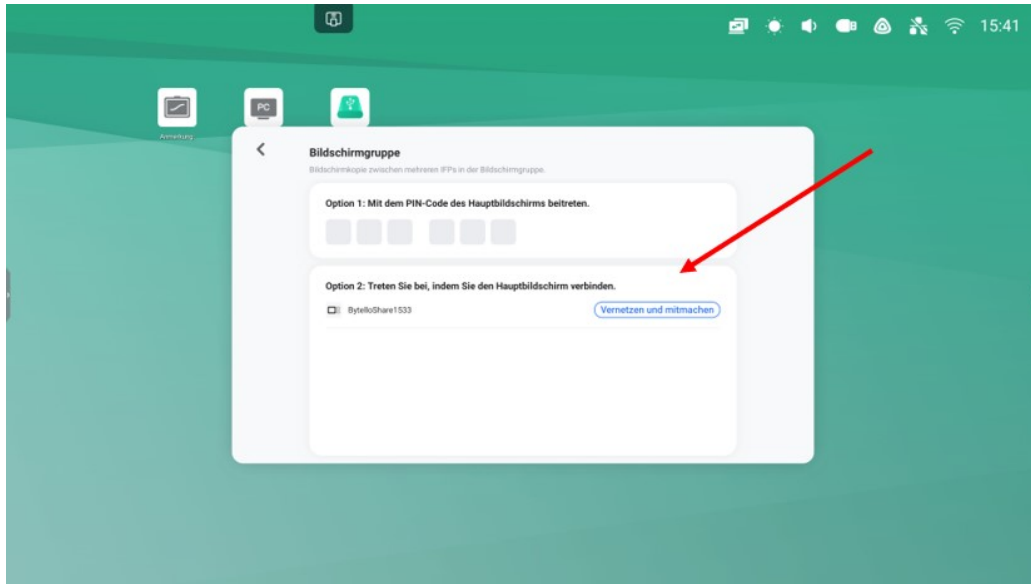


Abbildung 9: Verbindungsstatus eines zweiten Bildschirms

Nach erfolgter Aktivierung wird der Daten-Stream vom Hauptbildschirm auf den verbundenen <Second- Screen> weitergeleitet. Es ist möglich auch weitere Displays in die Bildschirmgruppe <Second Screen> aufzunehmen.

Wurden mehrere Bildschirm in der Bildschirmgruppe <Second-Screen>, zusammengefasst, wird das Desktopbild des Hauptbildschirms auf die anderen Bildschirme weitergeleitet.



Abbildung 10: Schema Videostream über mehrere Bildschirme

Die Verbindung zwischen dem Hauptbildschirm und den verbundenen Second Screens ist jetzt hergestellt und wird neben der Bytello-Sharecodierung angezeigt.

Durch das Anklicken des Feldes <Übertragen> aktivieren Sie den Streamingvorgang.



Abbildung 11: Bereitschaftsanzeige für Übertragung

Es erscheint noch kurz ein Übertragungshinweis. Der Hinweis sollte nicht missverstanden werden. Gemeint ist, dass alle Aktivitäten auf dem Hauptbildschirm per Videostream auf die Bildschirme der Second Screen Gruppe übertragen werden.

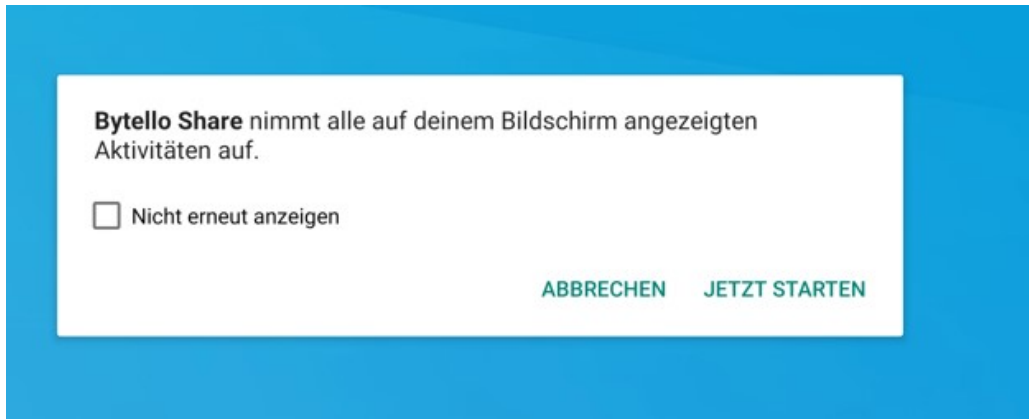


Abbildung 12: Übertragungshinweis

Für künftige Übertragungseinrichtungen kann dieser Hinweis durch vorheriges ankreuzen von <Nicht mehr anzeigen> unterbunden werden.

Durch Aktivierung des Buttons <JETZT STARTEN> startet die Bildschirmübertragung auf allen angeschlossenen Geräten (s.Abb.10).

Ist über Bytello-Share ein Client mit dem Hauptbildschirm verbunden, wird der Desktop des Clients über den Hauptbildschirm an alle Bildschirme in der Bildschirmgruppe übertragen (gestreamt).

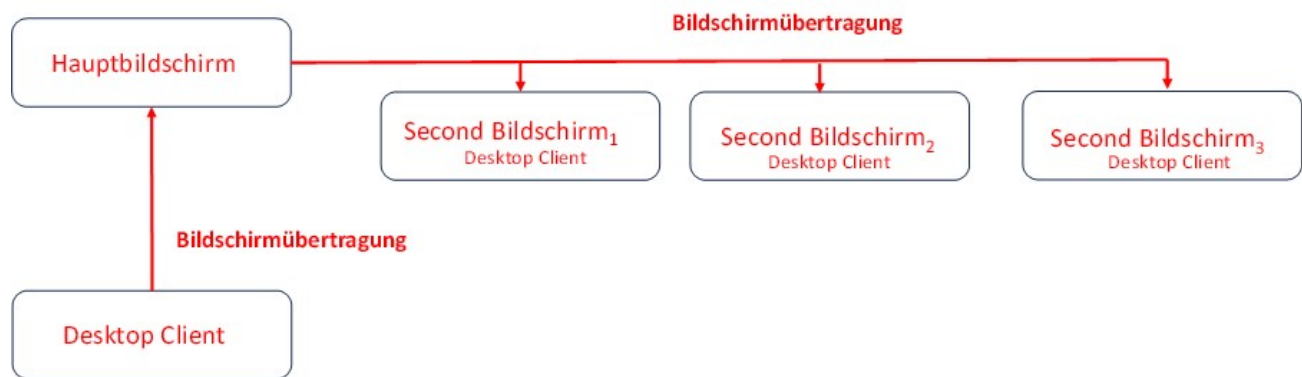


Abbildung 13: Schema Videostream eines PCs über mehrere Bildschirme

Mit der Verbindungsaktivierung erscheint am oberen Bildschirmrand des Hauptbildschirms ein kleines Menüfenster.

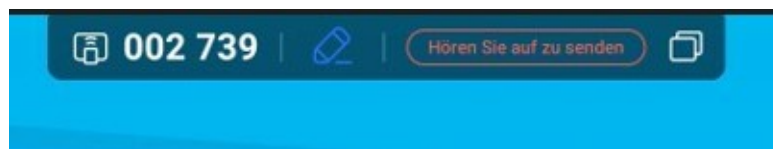


Abbildung 14: Aktiviertes Übertragungsmenü

Vor der Bytello-Sharecodierung wird ein Übertragungssymbol ohne weitere Funktion angezeigt. Nach der Bytello-Sharecodierung befindet sich ein blauer Stift, hinter dem sich ein kleines Annotations-

tool verbirgt. Es folgt ein Button zur Beendigung des Streamingvorgangs und ein Icon, hinter der sich eine Übersicht der miteinander verbundenen Displays verbirgt. Mit dem Hauptbildschirm verbundene Desktop-Clients werden nicht angezeigt.

Das Annotationstool ermöglicht auf dem Desktop des Hauptbildschirms Anmerkungen oder Hinweise zu notieren. Zu beachten ist, dass das Annotationstool Programme, die auf dem Desktop des Hauptbildschirms laufen, überlagert. Es wird quasi eine Folie über das laufende Programm gelegt, auf die das Annotationstool zugreifen kann. Das Annotationstool kann über den Stift Einfügungen auf das Desktopbild vornehmen, diese auch wieder löschen, das bearbeitete Desktopbild abspeichern oder direkt in die Whiteboard-App des Androidsystems einfügen.

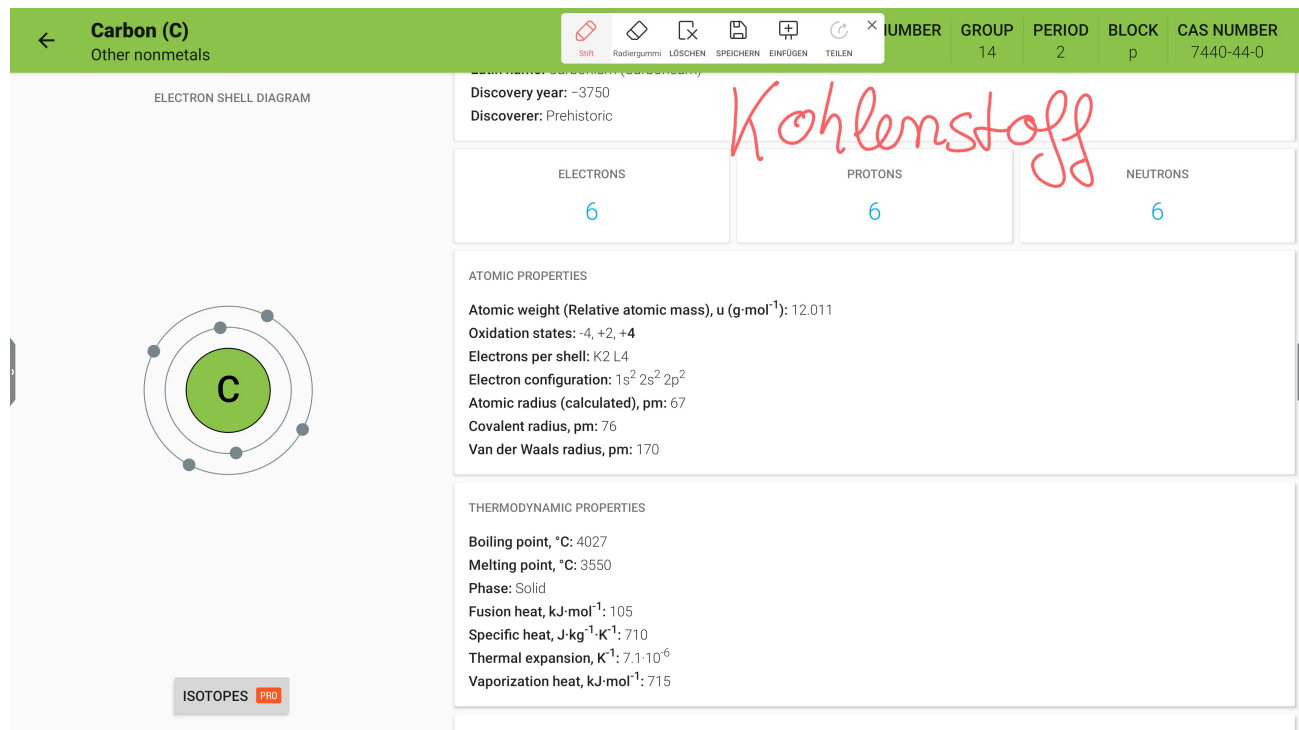


Abbildung 15: Desktopannotation bei Übertragungen

Abbildung 15 soll dies verdeutlichen. Auf dem Hauptbildschirm wurde die App Periodensystem gestartet. Aus dem Periodensystem wurde Kohlenstoff ausgewählt und verschiedene Informationen zu diesem Element eingeblendet. Über das Annotationstool wurde mit dem Stift <Kohlenstoff> eingefügt.

Erst mit Beendigung des Annotationstools kann auf das eigentliche Programm wieder Zugriff genommen werden. Alle Aktivitäten auf dem Hauptbildschirm werden 1:1 übertragen. Der übertragende Bildbereich ist auf den Bildschirm/en der Gruppe <Second Screen> nicht bearbeitungsfähig. Die Bildschirme selbst lassen es aber zu, dass unabhängig vom Übertragungsbereich andere Programme oder Aktivitäten ausgeführt werden können.

Übertragungen zwischen den Bildschirmen können unterbrochen werden, ohne dass dadurch die Verbindung zwischen den Bildschirmen beendet wird. Die Funktion <Hören Sie auf zu senden> im Übertragungsmenü stoppt die Übertragung lediglich temporär, beendet

aber nicht die Verbindung zwischen den Geräten.

Verbindung zum Hauptbildschirm beenden

Um die Verbindung zwischen den Bildschirmen oder zu einzelnen Bildschirmen zu beenden, muss die Bildschirmzuordnung der Displays, die nicht weiter verbunden werden sollen, verändert werden. Die Bildschirme müssen dazu wieder in den Status Hauptbildschirm versetzt werden.

Die Auflösung der Bildschirmgruppen kann über den Hauptbildschirm oder über die angeschlossenen Bildschirme erfolgen. Am einfachsten ist der Weg über den aus dem Verbund zu lösenden Bildschirm. Über das Menü <Bildschirmgruppe> öffnet sich die Zuordnungsansicht. Gehen Sie auf den Hinweis <Gruppe verlassen>.

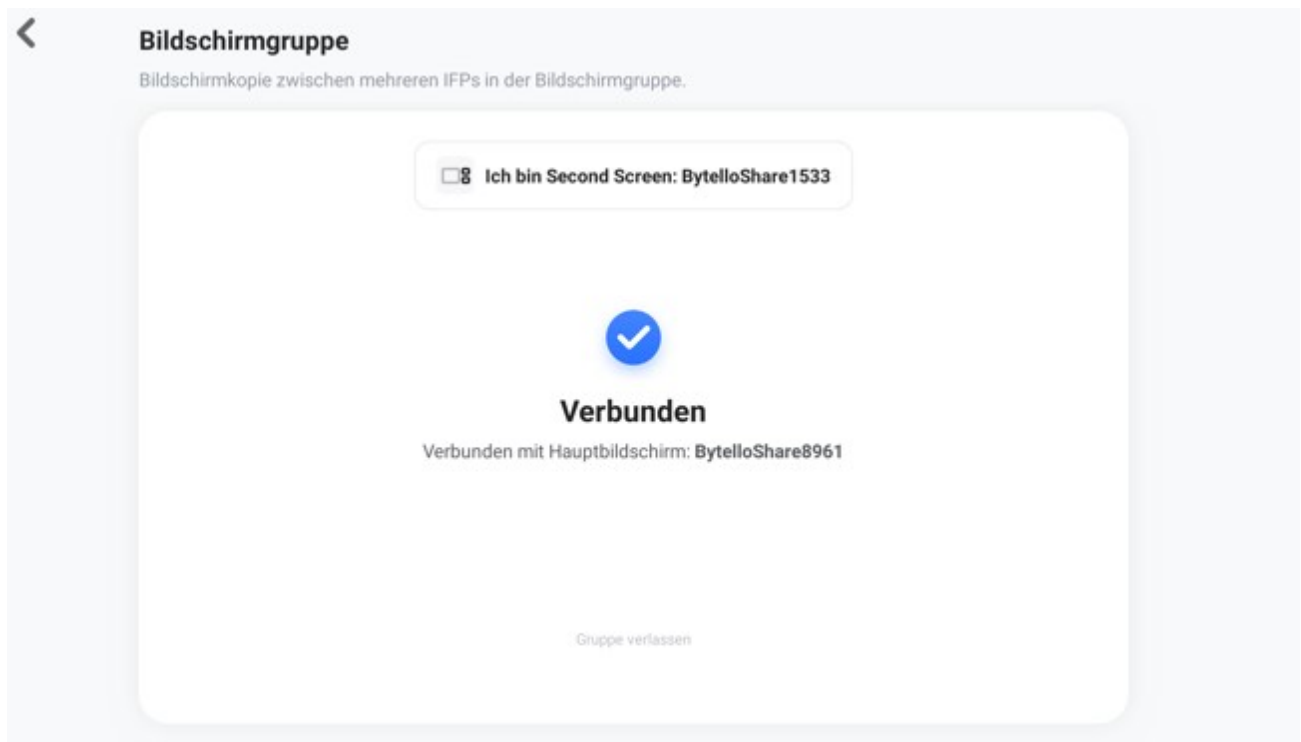


Abbildung 16: Entfernen der Gruppenzugehörigkeit

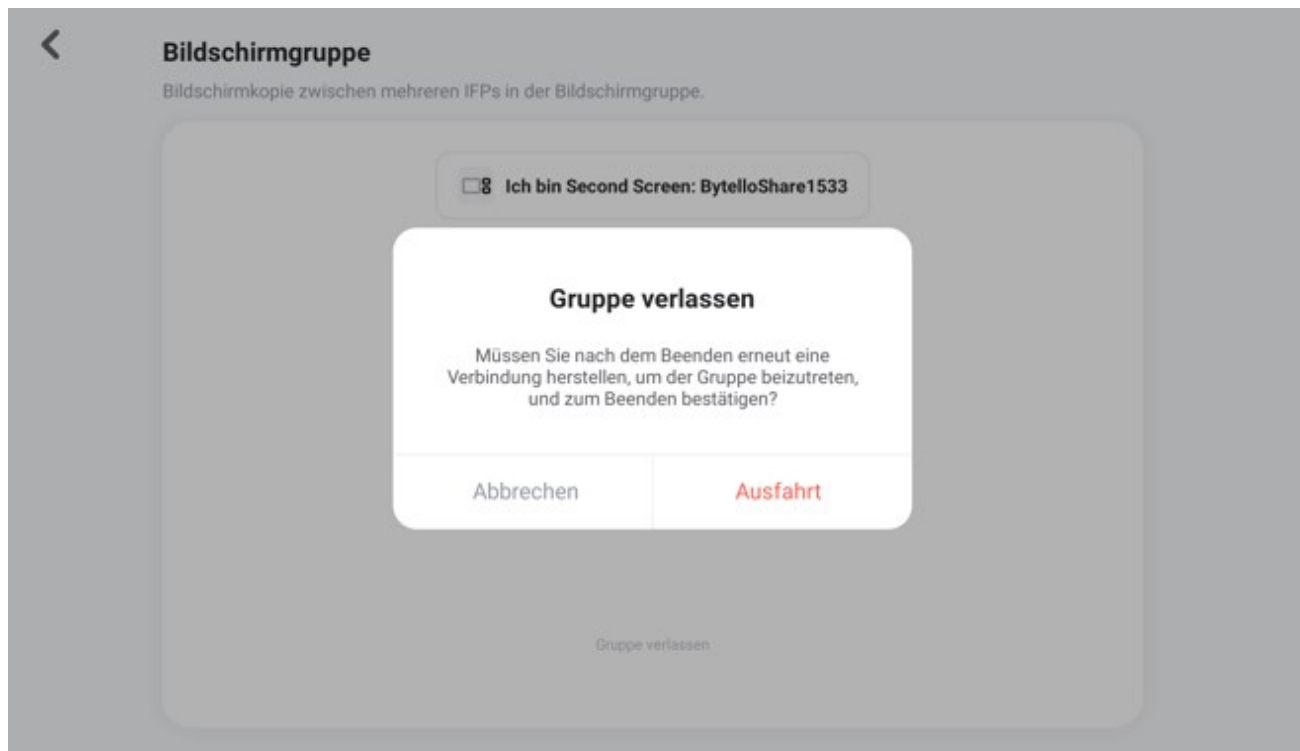


Abbildung 17: Aufforderung zum Verlassen der Gruppe

Bestätigen Sie die Meldung durch anklicken auf <Ausfahrt>

Hinweis! Nicht alle Übersetzungen der Befehlsvorgaben sind gut gelungen.

- * <Entfernen Sie den zweiten Bildschirm> meint beenden der Gruppenzugehörigkeit.
- * <Ausfahrt> meint beenden.

3.2.2 Menü <Einstellungen>

3.2.2.1 Einstellungen der Zugriffsberechtigungen

Über diesen Menüpunkt werden die wichtigsten Verbindungsparameter zwischen Server und Client eingestellt. Wenn Sie den Menüpunkt öffnen erscheint zunächst ein Teil der Einstellungsoptionen.

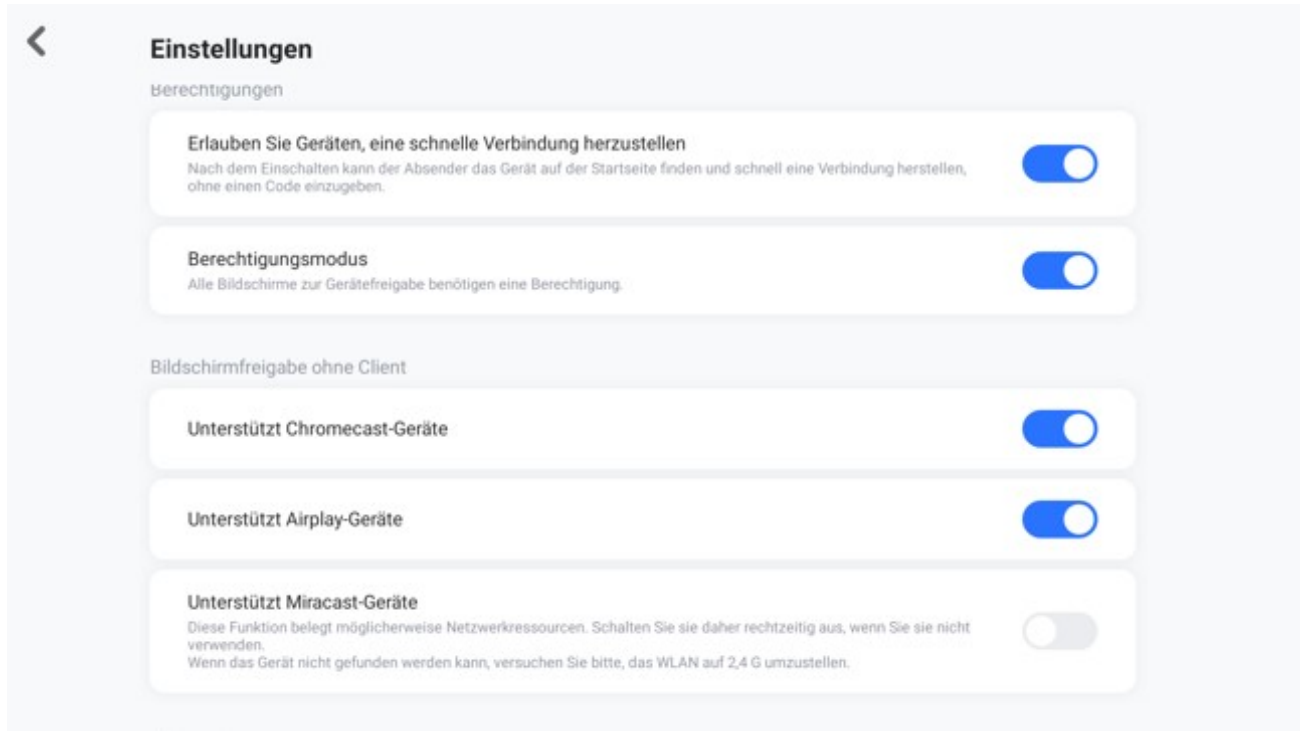


Abbildung 18: Verbindungsstatus eines zweiten Bildschirms

Durch Wischen nach oben im Einstellungsfeld werden weitere Einstellungsoptionen sichtbar (s. Abb.21).

Einstellungsempfehlungen:

- 1 Mit der Einstellung <Berechtigung> bestimmen Sie, ob der Server im Netzwerk erkannt werden soll. Dies lässt einen unkomplizierten schnellen Aufbau zu, kann aber auch zu unberechtigten Eingriffen führen.
- 2 Wenn Sie einen schnellen Verbindungsaufbau zugelassen haben, sollten Sie aus Sicherheitsgründen den Berechtigungsmodus aktivieren. Die Freigabe zum Display benötigt so eine Zutrittserlaubnis. Ohne Berechtigungsaktivierung kann jeder Client Zugang zum Server erhalten, wenn er sich in dessen Empfangsbereich befindet. Bei der Aktivierung des Berechtigungsmodus erscheint bei der Anmeldung eines Clients die in Abb. 19 dargestellte Meldung. Beim Client wird der Anmeldeversuch, wie in Abb. 20 ersichtlich, ebenfalls dargestellt. Der Client wird bis zur Bestätigung des Servers in einen hold-on-Status versetzt.

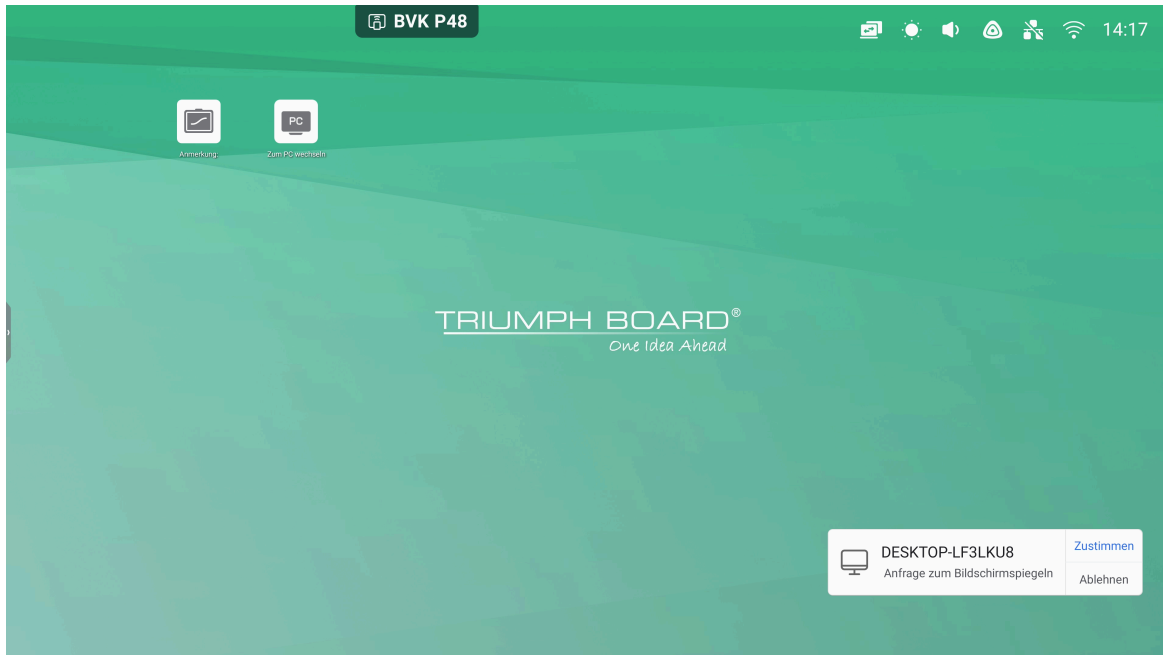


Abbildung 19: Anmeldehinweis eines Clients am Server

Kontrollierte Zugangskontrolle bei aktiviertem Berechtigungsmodus

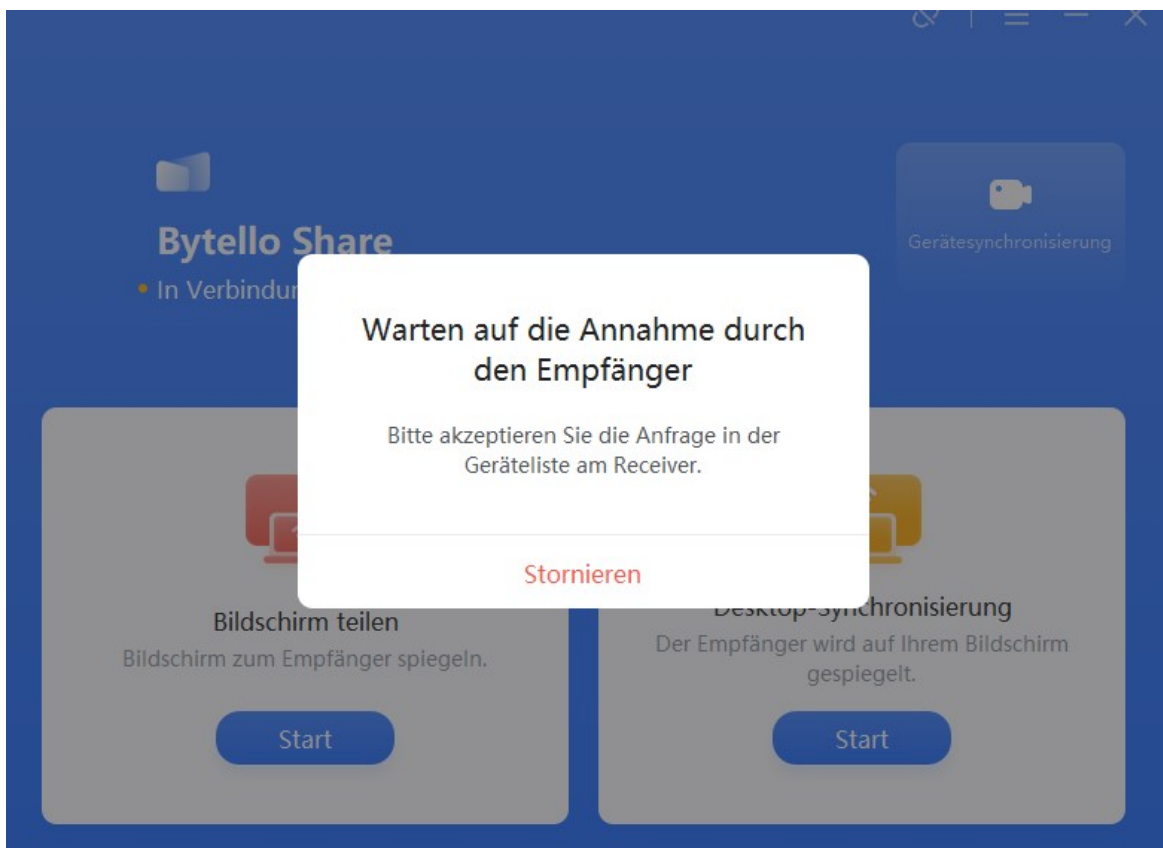


Abbildung 20: Anmeldehinweis am Client

3.2.2.2 Bildschirmfreigabe ohne Client

Der Bytello-Share-Server kann mit einigen Geräten auch ohne einen Client kommunizieren, so diese Airplay, Chromecast oder Miracast unterstützen. Hierfür ist zunächst die Aktivierung der entsprechenden Schalter vorzunehmen.

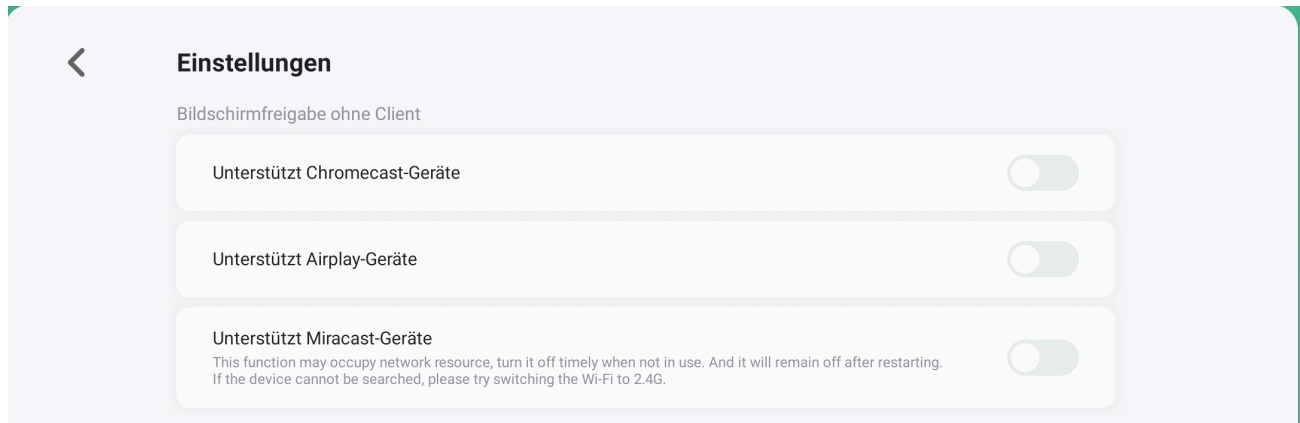


Abbildung 21: Empfangseinstellung für verschiedene Geräte

So können bei der Aktivierung <Unterstützt Airplay-Geräte> IOS-Tablets über Screensharing auf dem Display gespiegelt werden.

Einstellungsempfehlungen:

- (3) Normalerweise sollten sich Clients über den kostenfreien BytelloShare-Client Zugang zum Server aufbauen. Für die Herstellung einer Server-Client ist dies aber nicht zwingend notwendig. Es gibt für unterschiedliche Betriebssysteme und Geräte die Möglichkeit direkt den Zugang zum Bytello-Server ohne den Bytello-Share-Client zu realisieren, die aber mit Einschränkungen verbunden ist.

Sollten Geräte im Einsatz genutzt werden, die nicht über die beschriebene Verbindungstechniken verfügen, kann über einen Browser eine Verbindung via Webcast realisiert werden (s.Kapitel 3.5). Bitte beachten Sie, dass dabei eine Verbindung über einen Account des chinesischen Herstellers von Bytello-Share genutzt wird und klären Sie die Zulässigkeit einer solchen Verbindung.

Achtung: Aktivieren Sie nur die Unterstützungen, die wirklich gebraucht werden. Je mehr Unterstützungen Sie zulassen, umso mehr Gerätetypen können auf das vom Server gesteuertes Display zugreifen. Sie öffnen möglicherweise nicht berechtigte Zugänge zum Display und erschweren sich unnötig Ihre Arbeit

3.2.2.3 Allgemeine Einstellungen

Der Bereich der allgemeinen Einstellungen bietet weitere Möglichkeiten zur schnelleren Auffindung/Unterscheidung von Displays und zu deren Absicherung vor unberechtigten Zugang.

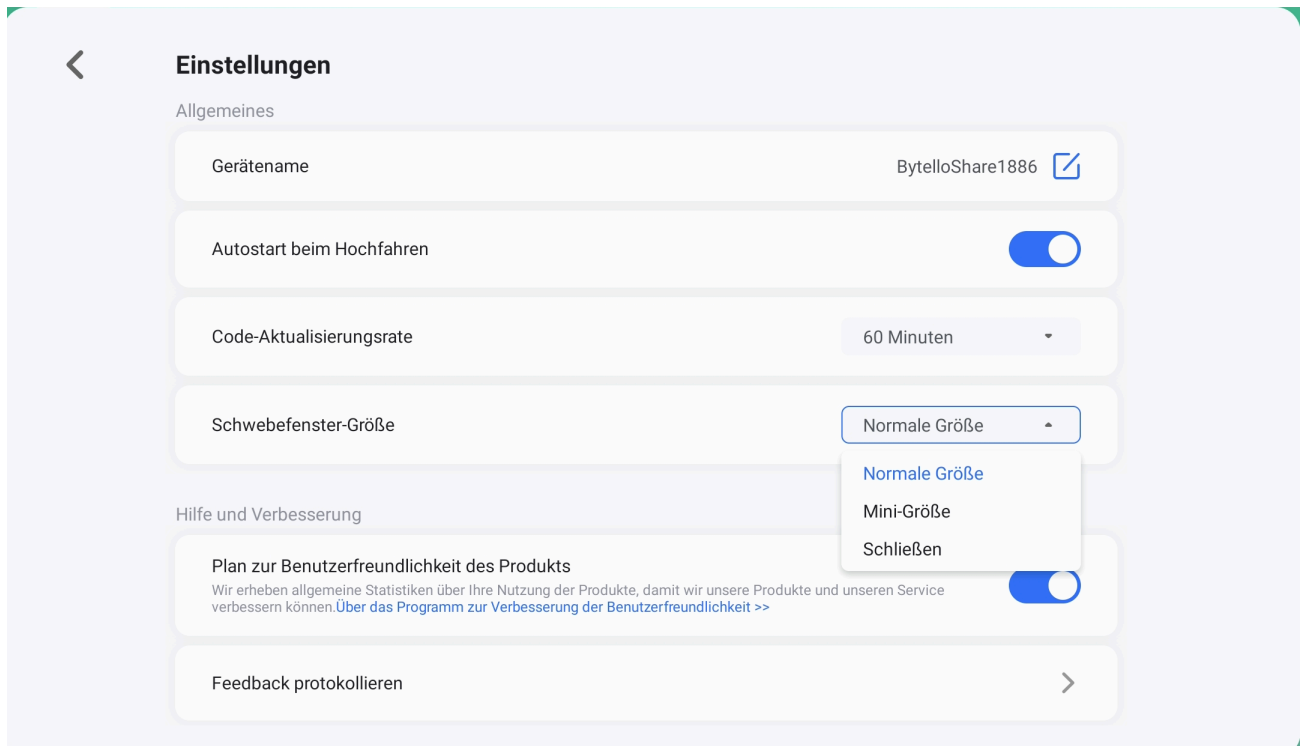


Abbildung 22: Allgemeine Einstellungen im Menü <Einstellungen>

Einstellungsempfehlungen:

1. **Gerätenamen:** Es empfiehlt sich den Gerätenamen (Bytello-Share-ID) immer dann zu ändern, wenn mehrere Server in räumlicher Nähe aufgestellt sind. Durch eindeutige Gerätenamen können die Benutzer von Clients den Zielservers besser identifizieren.
2. **Autostart:** Um Bytello-Share mit dem Bootvorgang des Androidsystems automatisch zu starten, kann der Schalter <Autostart beim Hochfahren> aktiviert werden. Wenn dieser Schalter nicht aktiviert wird, kann der Bytello-Share-Server über den App-Ordner gestartet werden.
3. **Codeaktualisierung:** Die <Codeaktualisierungsrate> ermöglicht die Veränderung des Verbindungscode zwischen Server und Clients. Bei Aktivierung ändert sich der Verbindungscode je nach Zeiteinstellung um Minuten bis zu einer Stunde, um unberechtigte Zugänge zum System zu erschweren.
4. **Schwebende Fenster:** Die auf dem Server übertragenen Bildschirminhalte der Clients werden als <schwebende Fenster> auf dem Desktop des Servers angezeigt. Die Größe kann variiert werden.

3.3 Über

Unter diesem Menü erscheint eine Angabe zur aktuellen Software Version und geltenden rechtlichen Vereinbarungen. Wenn Bytello eine neue Software Version zur Verfügung stellt, erscheint ein Hinweis auf diesem Feld, Damit die Software aktualisiert werden kann. Bei Bestätigung lädt das Programm die neue Software Version herunter.

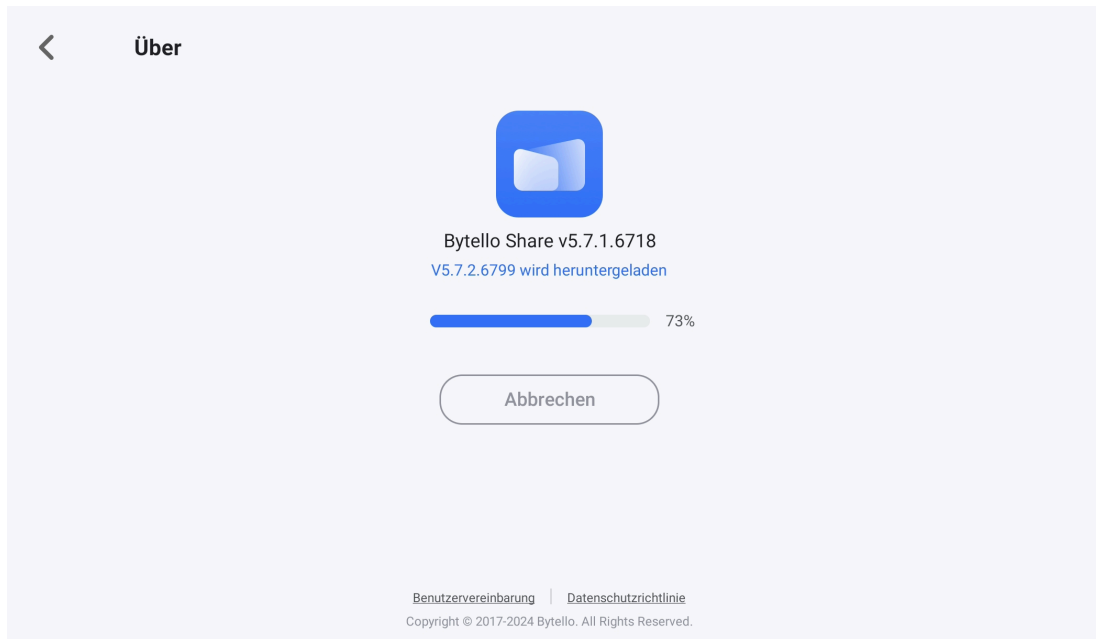


Abbildung 23: Softwareaktualisierung

Nach dem Download folgt die Aufforderung, die heruntergeladene Datei zu installieren.

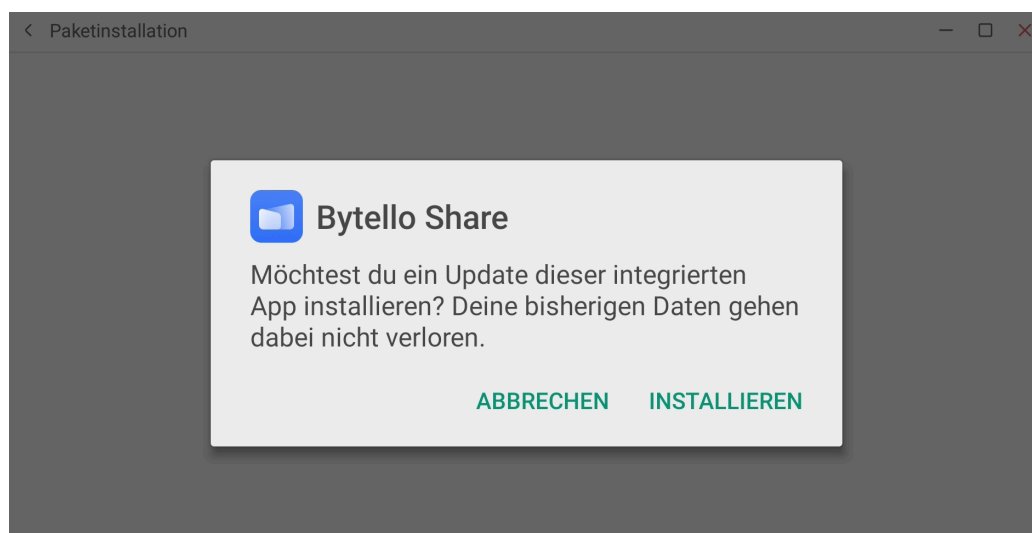


Abbildung 24: Aufforderung Installationsbestätigung

Nach der abgeschlossenen Installation auf dem Server sollten auch die Bytello-Share Clients aktualisiert werden. Bei Öffnung der Client-Software wird ein entsprechende Aktualisierungsaufforderung angezeigt.

3.4 Verbundene Geräte

Unter diesem Menüpunkt werden die verbundenen Geräte angezeigt.

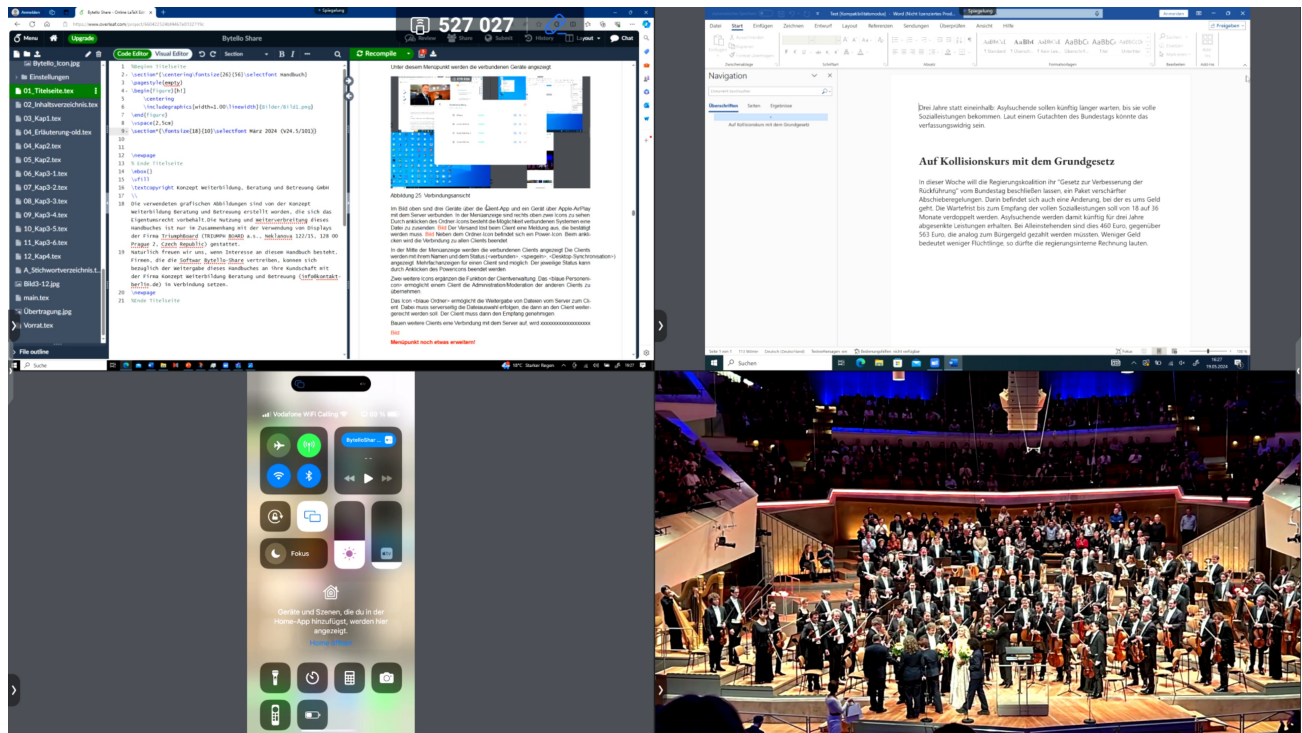


Abbildung 25: Verbindungsansicht

In der Menüanzeige sind rechts oben zwei Icons zu sehen. Durch anklicken des Ordner-Icons besteht die Möglichkeit, **allen** verbundenen Systemen eine Datei zu zusenden. Der Versand löst bei den Clients eine Meldung aus, die bestätigt werden muss.



Abbildung 26: Anannahme von Dateien durch den Client

Neben dem Ordner-Icon befindet sich ein Power-Icon. Beim anklicken wird die Verbindung zu **allen** Clients beendet.

Verbindungsanzeige

In der Mitte der Menüanzeige werden die verbundenen Clients angezeigt. In der Abbildung 25 sind fünf Geräte mit dem Server verbunden.

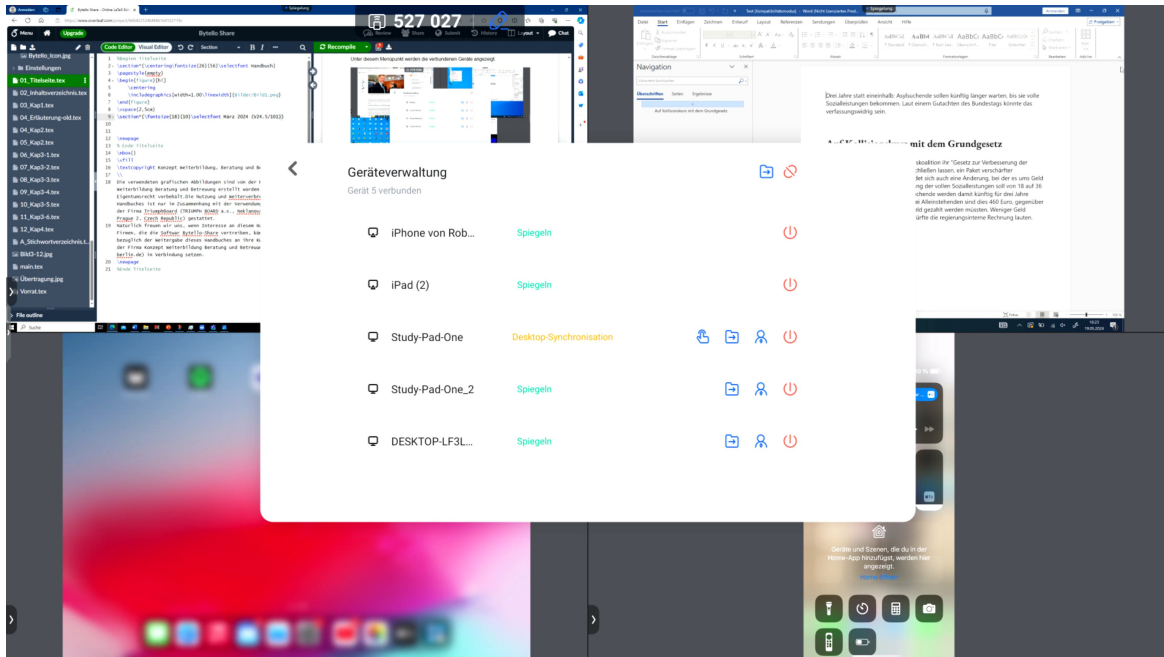


Abbildung 27: Clientprofil

Vier werden auf dem Bildschirm angezeigt, da die Bilder aktiv gestreamt (gesendet) werden. Das fünfte Gerät empfängt das Desktopbild des Servers, wird also nicht auf dem Server angezeigt.



Abbildung 28: Annahme von Dateien

Die Clients werden mit ihrem Namen und dem Status (<verbunden>, <spiegeln>, <Desktop-Synchronisation>) angezeigt. Mehrfachanzeigen für einen Client sind möglich.

Verbunden mit dem Server sind zwei IOS-Geräte. Eine Verbindung ist nur über Airplay möglich. Da dieser Verbindungstyp nur in einer Richtung (vom Gerät zum Server) sind keine weiteren Aktionen möglich, außer die Verbindung über den Powerknopf zu beenden.

Das im Modus Desktop Synchronisation zu geschaltete Gerät kann über den Server gesteuert werden.

Touchsteuerung

Der Server kann über das **Touch-Icon** dem verbundenen Gerät gestatten, die Touchfunktion zu übernehmen. Der Server fragt die Autorisierung ab. Sie muss am Server bestätigt werden.

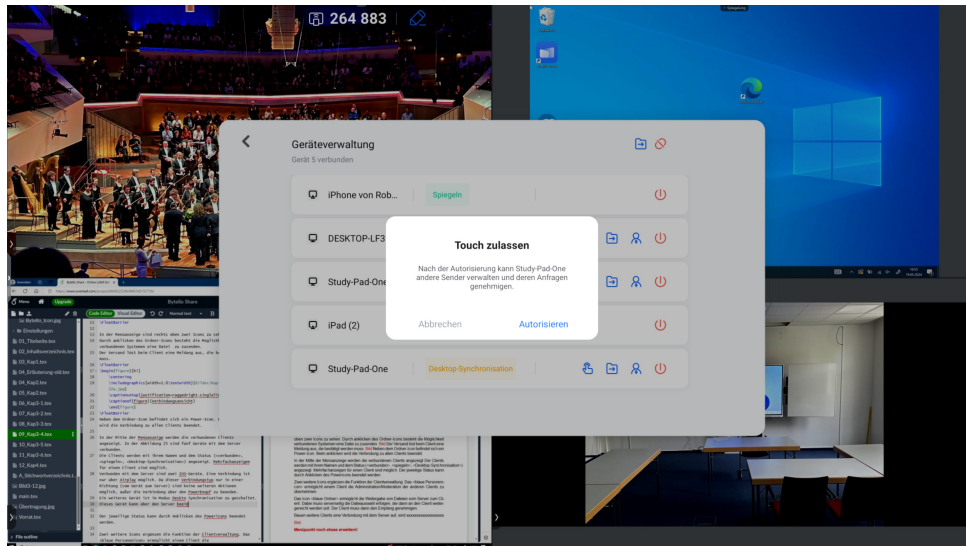


Abbildung 29: Touchzulassung für berechtigte Clients

Die Autorisierung wird dann im Menüfenster angezeigt.

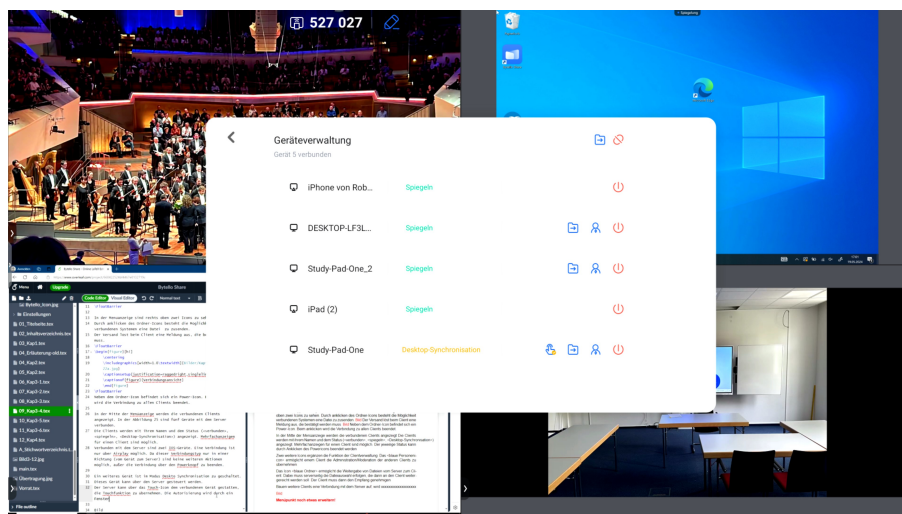


Abbildung 30: Touchzulassungsanzeige für berechtigte Clients

Versand von Dateien an ausgewählte Clients

Hinter dem **Ordner-Icon** verbirgt sich die Funktion **Datei versenden**. Beim Aktivierung wird

die Android-App-Finder geöffnet. Es kann dann eine Datei ausgesucht und bei Bestätigung durch den Empfänger versandt werden

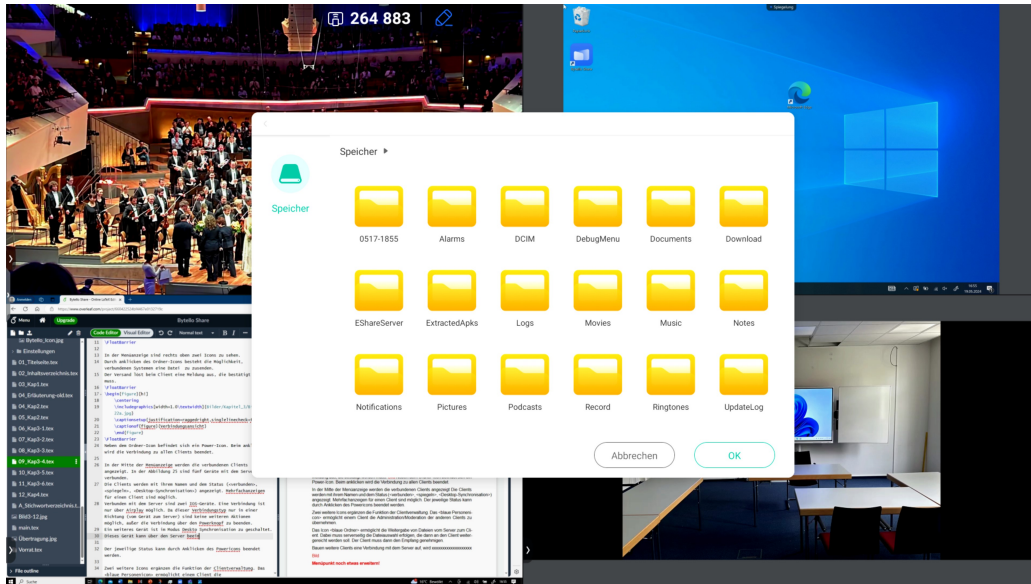


Abbildung 31: Dateiauswahl über die Finder-App

Administrationswechsel

Zwei weitere Icons ergänzen die Funktion der Clientverwaltung. Das blaue **Personen-Icon** ermöglicht einem Client die Administration/Moderation der anderen Clients zu übernehmen. Bei Anklicken wird die Autorisierungsverwaltung aufgerufen, die bestätigt werden muss.

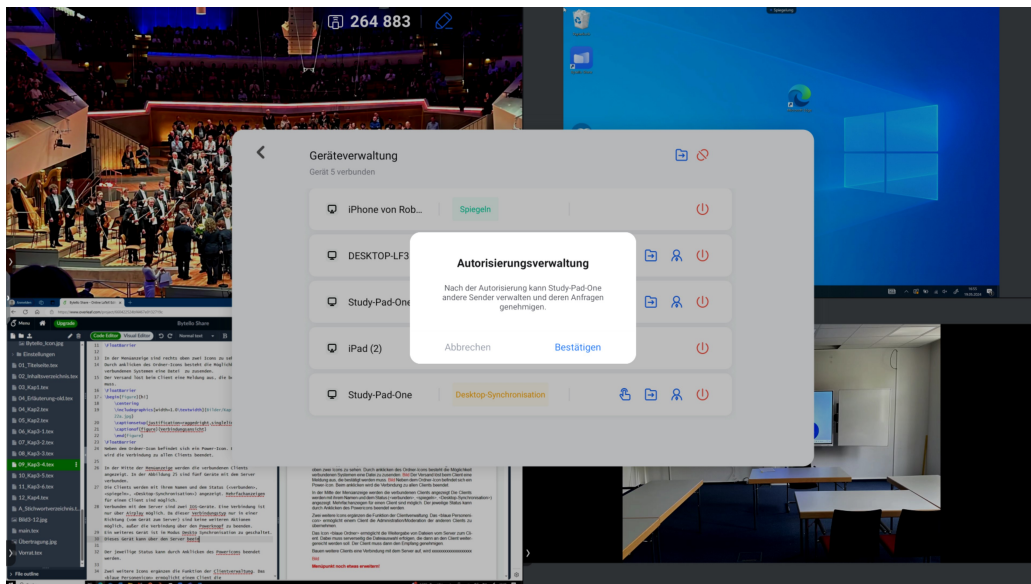


Abbildung 32: Verbindungsansicht

Auch diese Aktion wird in der Menüansicht dargestellt.

3.5 Webcast

Über diese Funktion kann über einen Browser eine Verbindung zwischen einem Gerät und dem Bytelloo-Share-Server hergestellt werden. Die Verbindung wird über einen Server des Herstellers der Software realisiert. Bitte klären Sie vor der Nutzung dieser Möglichkeit, ob diese Verbindung den sicherheitstechnischen Anforderungen Ihrer Einrichtung genügt.

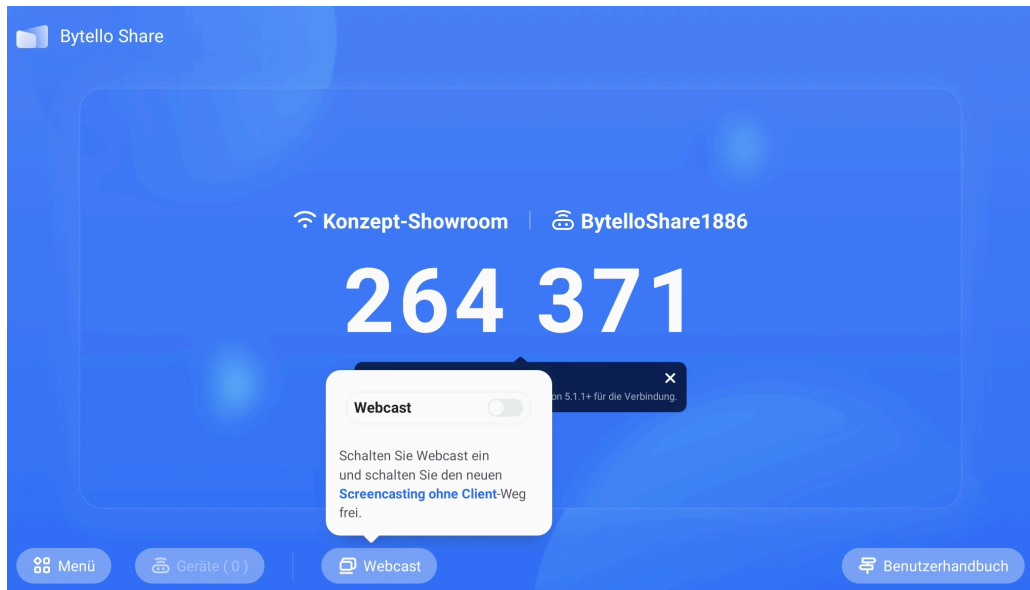


Abbildung 33: Hinweis Webcast

Die Anleitung hierfür wird programmseitig dargestellt

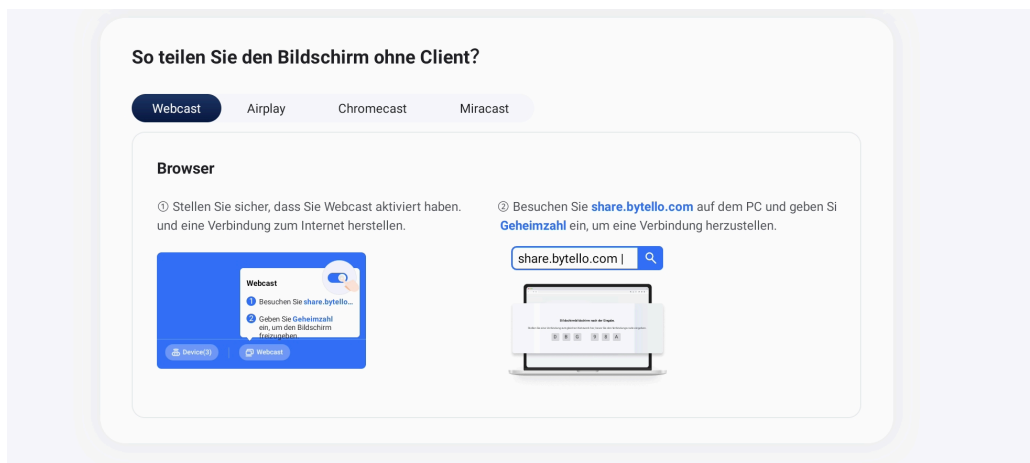


Abbildung 34: Hinweis Browserverbindung

Mit Eingabe des Zugangscodes gelangen Sie zum Auswahlmenü <Bildschirm Teilen> und der <Desktopsynchronisation>

3.6 Benutzerhandbuch

Der Verbindungsaufbau zwischen Server und Client-Geräten ist abhängig von den verwendeten Client-Geräten. Es gibt verschiedene Verbindungsmodi, die im Folgenden dargestellt werden.

3.6.1 Schnellanleitung für die Verbindung zu Client-Apps

Im Benutzerhandbuch wird anschaulich und einfach die Verbindung von Servern und Geräten mit installierter Client-App erläutert

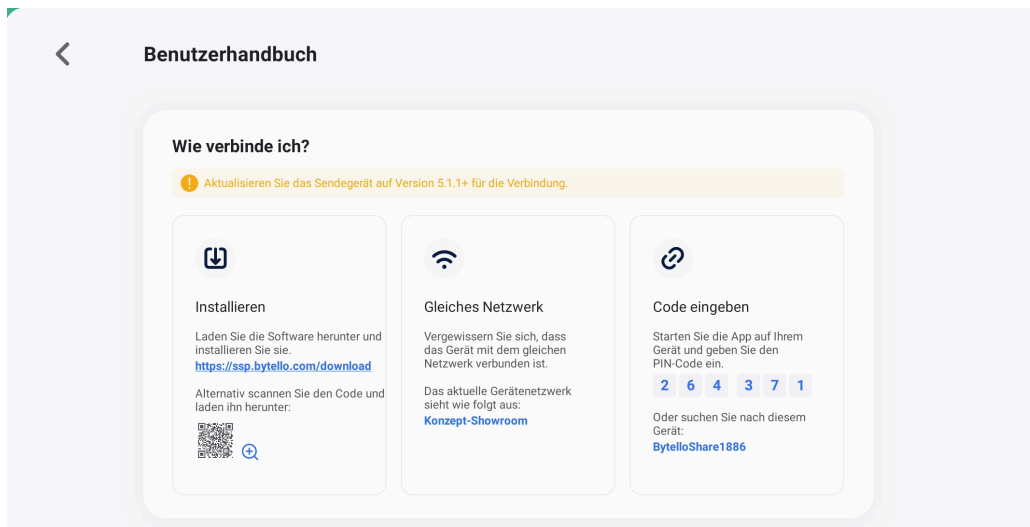


Abbildung 35: Anleitung zum Verbindungsaufbau

3.6.2 Schnellanleitung für die Verbindung zu Airplay unter IOS

Die Verbindung über Airplay gestaltet sich bei IOS-Tablets und I-Phones, geringfügig anders.

Aus Sicherheitsgründen sind alle Geräteunterstützungen in den Servereinstellungen standardmäßig deaktiviert. Die Unterstützung von Airplay kann in den Einstellungen aktiviert werden. Für Geräte, die Airplay unterstützen (Notebook/Tablett) gilt, dass sie sich im selben Netzwerk wie der Bytello-Share-Server befinden müssen. Der Bildschirm kann einfach durch Auswahl von <Screen Mirroring> im Kontrollcenter des IOS-Gerätes übertragen werden.

Mac

- ① Stellen Sie sicher, dass Sie sich mit demselben WLAN verbinden
- ② Wählen Sie Airplay in der Statusleiste oben im System
- ③ Wählen Sie das zu spiegelnde Empfangsgerät



Abbildung 36: Grundlage für Airplay

Der Verbindungsaufbau beim I-Phone geht über die Geräte- und Szenenansicht (wischen von oben rechts nach unten links). Über die Bildschirmsynchronisierung kann der angezeigte Server direkt verbunden werden.

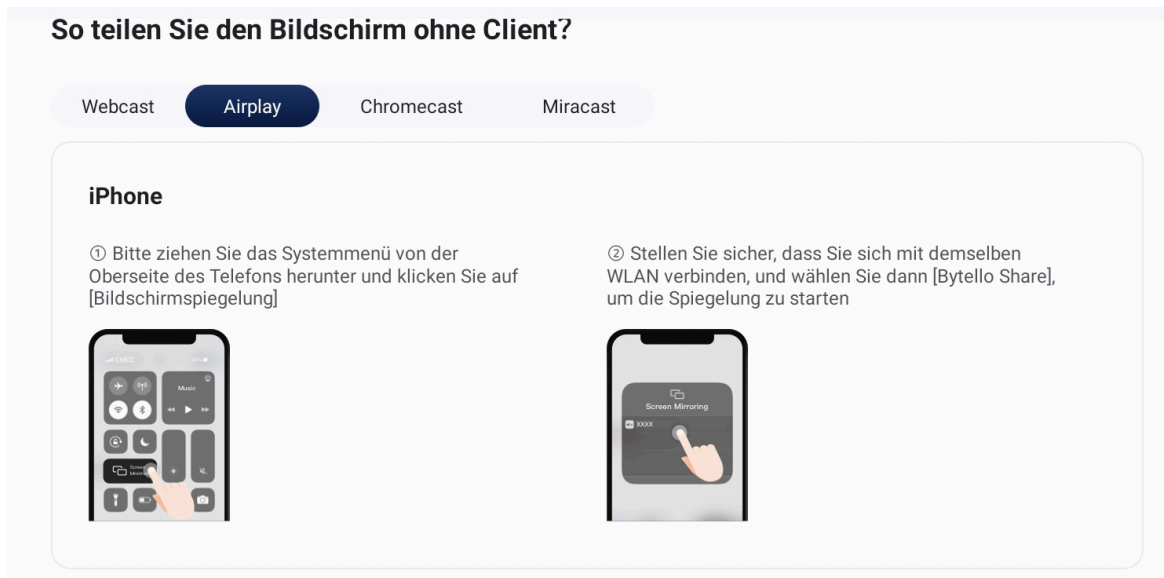


Abbildung 37: Verbindungsaufbau durch I-Phone

Bei erfolgreichem Verbindungsaufbau erhalten Sie die Statusmeldung <Anfragen zum Bildschirmspiegeln> auf dem Display. Diese Meldung erscheint nur, wenn im Menü <Einstellungen> der Berechtigungsmodus aktiviert wurde (s.Kapitel 3.2.2.1). Mit der Zustimmung ist der Verbindungsaufbau abgeschlossen.

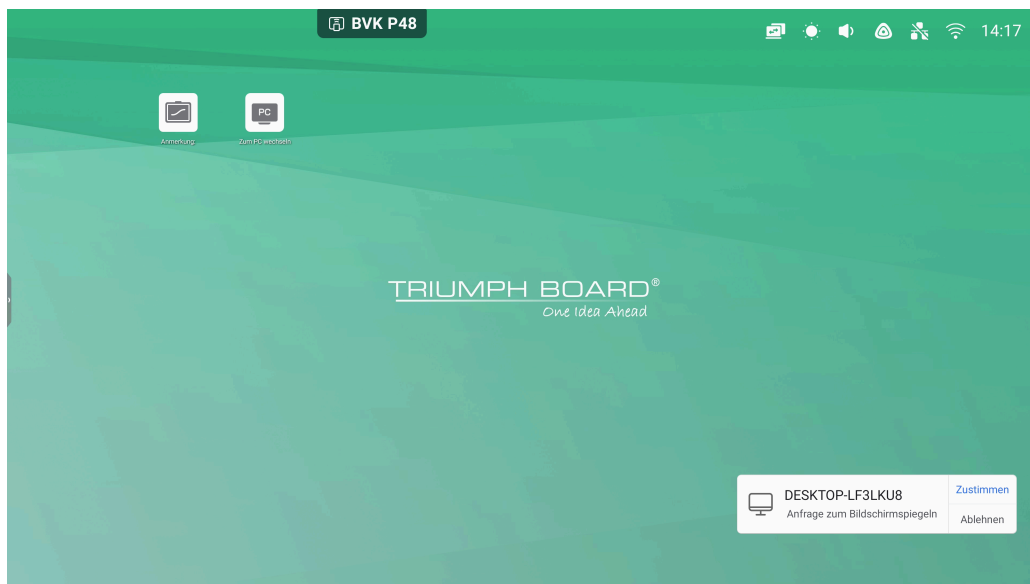


Abbildung 38: Verbindungsanfrage

Sollten sich beim Verbindungsaufbau Probleme ergeben überprüfen Sie bitte Folgendes:

- * Stellen Sie sicher, dass sich die Sender- und Empfängergeräte im selben Netzwerk befinden.
- * Stellen Sie sicher, dass der Airplay-Schalter eingeschaltet ist.
- * Wenn das nicht funktioniert, starten Sie bitte Airplay neu.

3.6.3 Hotspotverbindungen mit dem TriumphBoard

Bei unzureichenden WLAN-Verbindungen bietet sich als Ersatz auch die Möglichkeit an, über einen Hotspot eine Client-Server-Verbindung herzustellen. Ein Hotspot ist als ein kleines (individuelles) Netzwerk anzusehen. Die TriumphBoards sind technisch in der Lage, ein solches zusätzliches Netzwerk aufzubauen, das als WLAN-Alternative eine begrenzte Raumabdeckung ermöglicht. Die Aktivierung eines Hotspots erfolgt in den Einstellungen des Displays.

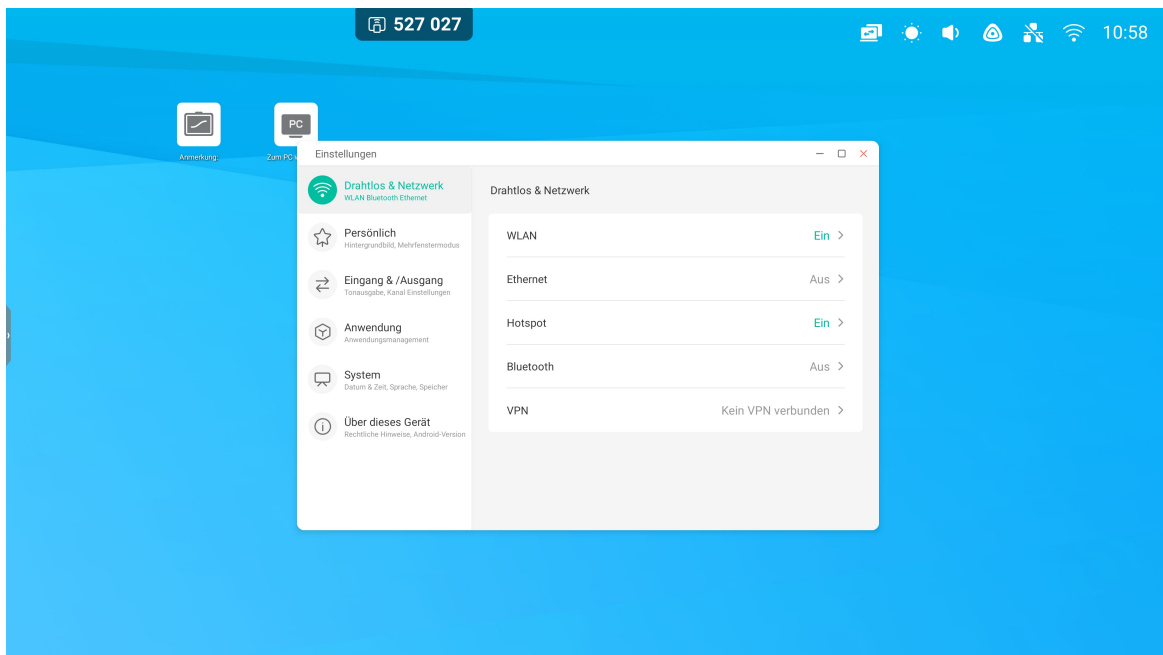


Abbildung 39: Hotspoteinstellung im Display

Ist der Hotspot aktiviert, können alle WLAN-Parameter in den Eigenschaften eingestellt werden. Für die Verbindung in das Internet müssen die DHCP-Einstellungen entsprechend konfiguriert werden.

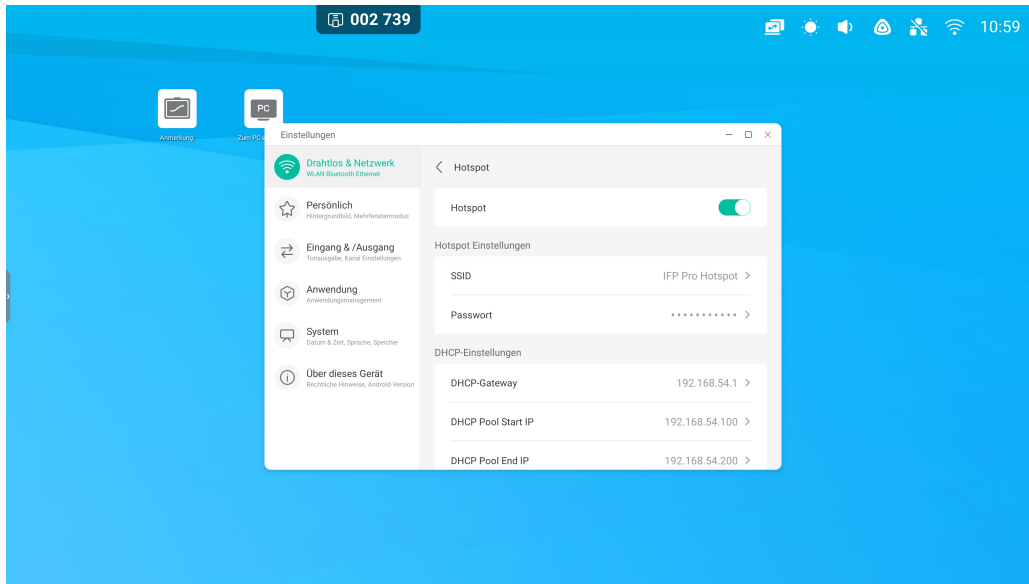


Abbildung 40: Konfiguration Hotspot

Achtung! Haben Sie am Display einen Hotspot als „Netzwerkzugang“ gewählt, muss auch der Client mit diesem Netzwerk verbunden werden.

Der Verbindungsaufbau zum Server läuft dann wie unter Kapitel 3.6.2 beschrieben.

3.6.4 Schnellanleitung für die Verbindung über Chromecast

Auch für die Verbindungen über Chromecast muss sichergestellt werden, dass sich der Client und der Server im selben Netzwerk befinden.

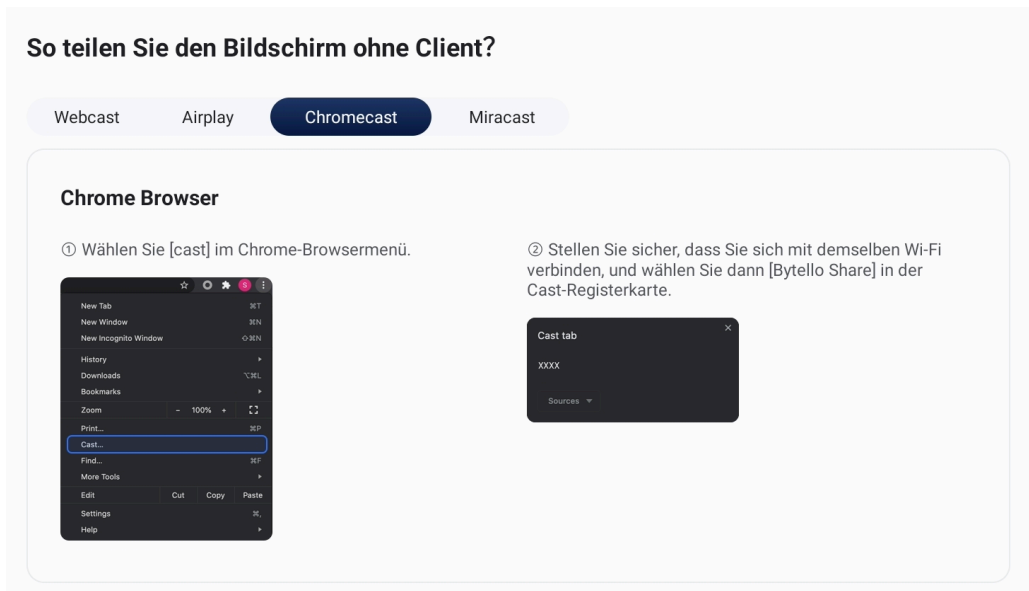


Abbildung 41: Verbindungshinweise zu Chromecast

3.6.5 Schnellanleitung für Verbindungen über Android-Miracast

Aus Sicherheitsgründen ist die Miracast/Chromecast-Unterstützung standardmäßig deaktiviert, sie kann in den Servereinstellungen aktiviert werden.

Für Miracast muss sichergestellt werden, dass sich das Client-Gerät in der Nähe des Server-Gerätes befindet. Bei dem Android Gerät muss das <Wireless Display> im Menü <Quick Setting> oder in den Einstellungen ausgewählt und dann das Zielgerät ausgesucht werden.

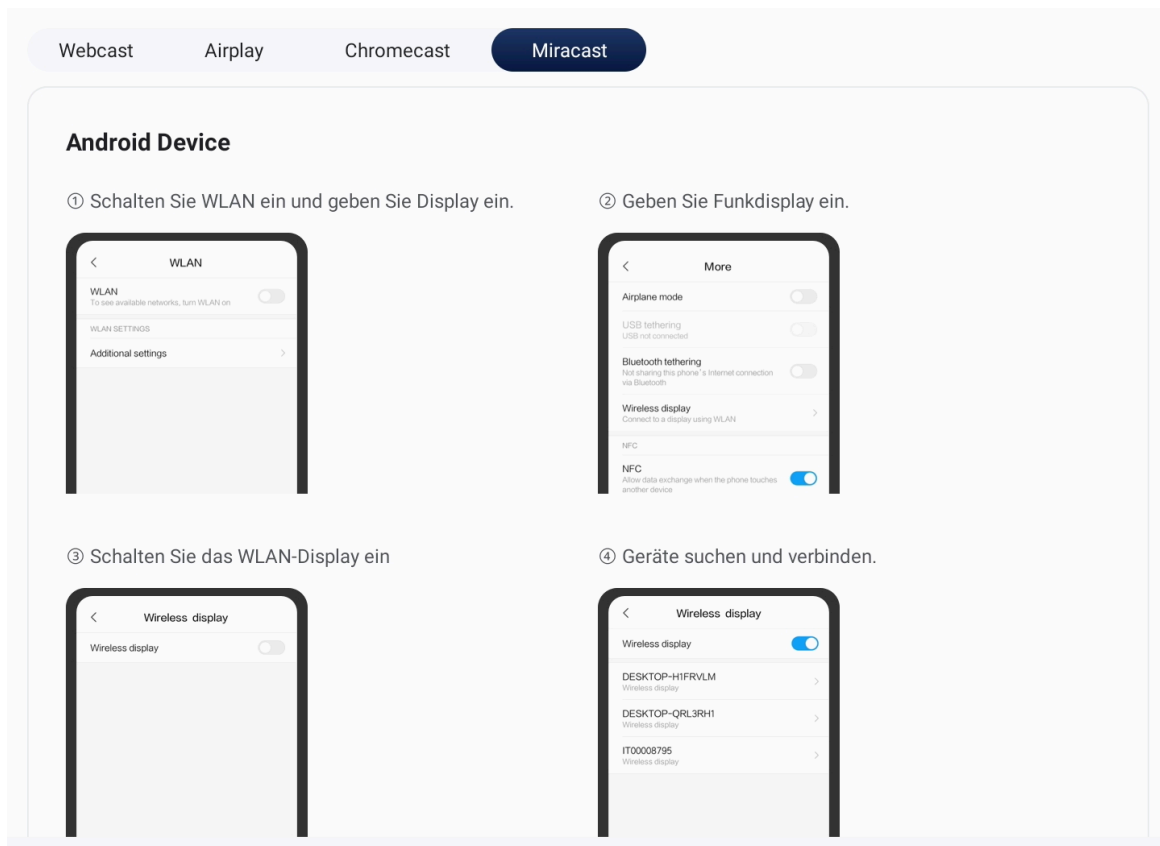


Abbildung 42: Verbindungshinweis Android-Geräte

Für Probleme beim Verbindungsaufbau kann es mehrere Ursachen geben. Überprüfen Sie bitte Folgendes:

- * Stellen Sie sicher, dass WLAN auf beiden Geräten aktiviert ist.
- * Stellen Sie sicher, dass der Miracast-Schalter eingeschaltet ist.
- * Wenn Ihr Telefon oder PC nur 2,4-G-WLAN unterstützt, das Smart Display jedoch 5G-WLAN unterstützt, stellen Sie das Smart Display bitte auf 2,4-G-WLAN ein.
- * Aktivieren Sie die Option <Drahtlose Anzeige aktivieren> auf einem Android-Telefon.

3.6.6 Schnellanleitung für Verbindungen über Miracast mit Windows-Geräten

Miracast ist eine drahtlose Technologie, mit der Ihr PC, Laptop oder Tablet Ihren Bildschirm auf drahtlose Fernsehgeräte, Projektoren und Streaming Media Player projizieren kann, die Miracast ebenfalls unterstützen. Auf diese Weise können Sie teilen, was Sie gerade auf Ihrem PC tun, eine Diashow präsentieren oder sogar Ihr Lieblingsspiel auf einem größeren Bildschirm spielen.

Für Geräte mit dem Betriebssystem Windows kann über Win+P (Win=Windows-Logotaste) die Funktion <Mit einem drahtlosen Display verbinden> ausgewählt und dann das Zielgerät ausgesucht werden.

Sowohl Ihr Windows 10(11)-Computer (PC, Laptop oder Tablet) als auch das Gerät (Fernseher, Projektor oder Streaming Media Player) müssen Miracast unterstützen, damit Sie den Bildschirm Ihres Computers auf das Gerät projizieren können.

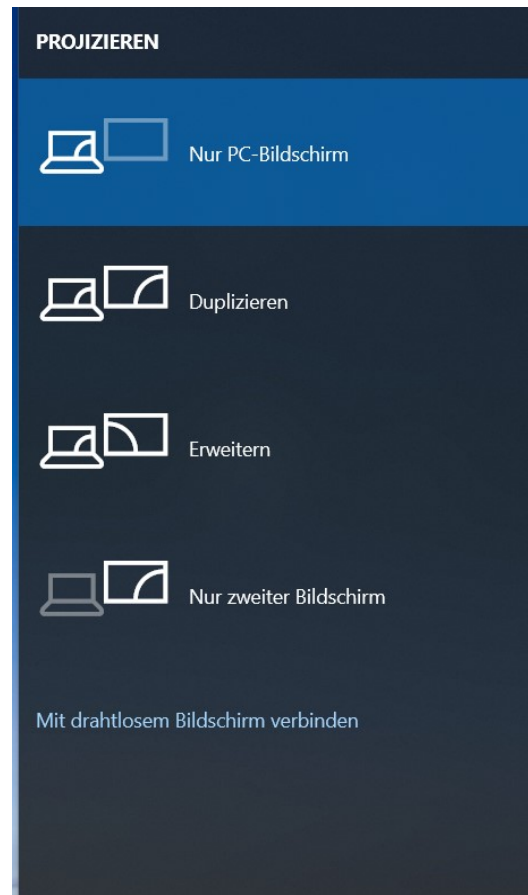


Abbildung 43: Grundlage für Miracast-W

Achtung! nicht alle PCs mit dem Betriebssystem Windows unterstützen Miracast.

- * Auf der Webseite <https://www.tenforums.com/tutorials/59107-check-miracast-support-windows-10-pc.html> können Sie überprüfen, ob Ihr Windows-PC Miracast unterstützt.
- * Unter <https://www.tenforums.com/tutorials/59107-check-miracast-support-windows-10-pc.html> kann geprüft werden, ob das benutzte Gerät über die Miracast-Funktion verfügt.

Auf der Webseite ist ein Downloadbutton für das Herunterladen eines kleinen Tools, mit dem man die Miracastfähigkeit des zu prüfenden Gerätes vornehmen kann. Eine Anleitung zur Benutzung wird ebenfalls auf der Seite dargestellt. Grundsätzlich müssen aber folgende Anforderungen vorliegen:

- * Der Grafiktreiber muss Windows Display Driver Model WDDM 1.3 mit Miracast-Unterstützung unterstützen.
- * Der Wi-Fi-Treiber muss Network Driver Interface Specification (NDIS) 6.30 und Wi-Fi Direct unterstützen.
- * Stellen Sie sicher, dass der Miracast-Schalter eingeschaltet ist.

Kapitel 4: Verbindung zwischen Client und Server

Um eine Datenübertragung zu ermöglichen, muss eine zielorientierte und stabile Netzwerkverbindung zwischen den zu verbindenden Geräten aufgebaut werden.

Der BytelloShare-Server baut in dem zur Verfügung gestellten Netzwerk einen abgesicherten Bereich auf. Server und Client müssen sich hierfür **zwingend** im gleichen Netzwerk befinden. Dabei kommt es nicht darauf an, ob das Netzwerk über ein WLAN oder einen Hotspot realisiert wurde.

Befinden sich mehrere BytelloShare-Server in räumlicher Nähe, können sich Empfangsbereiche überlappen. Wenn die Client-App auf einem Gerät gestartet wird, werden Ihnen die verfügbaren Servergeräte angezeigt, mit denen in der Vergangenheit schon einmal eine Verbindung aufgebaut wurde.

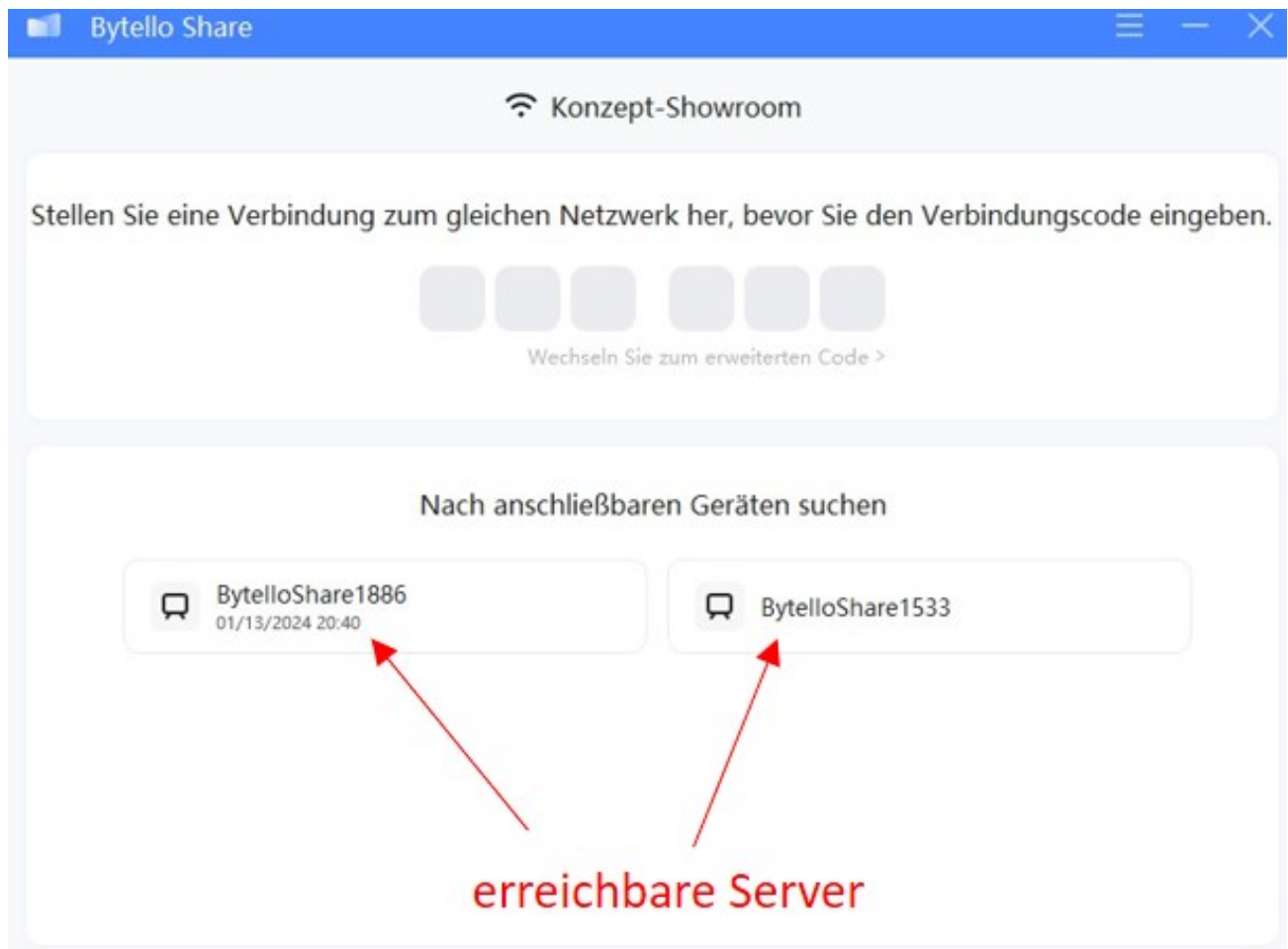


Abbildung 44: Schnelle Client-Verbindung

Eine Schnellauswahl ist dadurch möglich. Stellen Sie einfach eine Verbindung her, indem Sie unter <Nach anschließbaren Geräten suchen> den Server durch anklicken auswählen, mit dem der Client Verbindung aufnehmen soll.

Sollte der Server, mit dem eine Verbindung gewünscht wird nicht angezeigt werden, kann die Verbindung zum Server über den am Server sichtbaren Verbindungscode eingegeben werden.

 7H4 G63

Abbildung 45: Verbindungscode

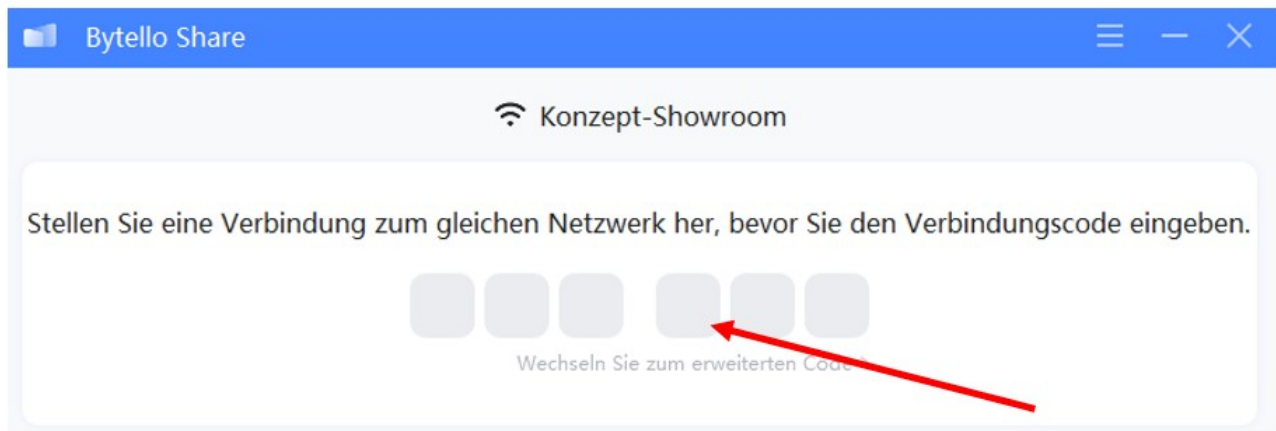


Abbildung 46: Eingabe Verbindungscode

Hinweis! Bitte beachten Sie auch, dass je nach Einstellung am Server der Verbindungscode sich ändern kann. Eine Veränderung des Verbindungscode hat aber für bestehende Verbindungen keine Auswirkung.

Mit Eingabe des Verbindungscode wird die Verbindung zwischen Client und Server aufgebaut. Der Verbindungsaufbau stellt die Grundlage für das Streamen zwischen Server und Client dar. Die Streamingmodalitäten (Streamingfunktionen) werden anschließend über den Client gesteuert, wobei dem Server die Möglichkeit gegeben wird, das Streaming zuzulassen oder abzulehnen.

4.1 Spiegeln

Wird Serverseitig die Verbindung zugelassen, erhält der Client ein Auswahlmenü und kann sich dafür entscheiden, in welche Richtung der Streamingprozess verlaufen soll.

Achtung! Wenn der Server dies zulässt, kann jeder Client über die in Kapitel 3.6.1 ff beschriebenen Zugangsmöglichkeiten sich mit dem Server verbinden (s.Kapitel 3.2.2.1). Dies kann zu unerwünschten Störungen führen.

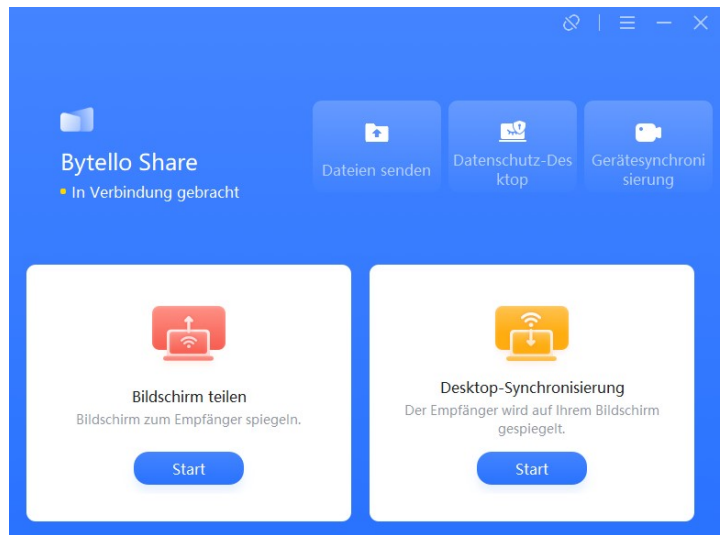


Abbildung 47: Grundlage für Miracast-W

Es kann über die beiden Streamingfunktionen ausgewählt werden, ob der Streamingprozess vom Client zum Server (Bildschirm teilen) oder vom Server zum Client (Desktop-Synchronisation) verlaufen soll. Abbildung 41 verdeutlicht diese grundsätzliche Entscheidung, die während der Geräteverbindung aber auch umkehrbar ist.

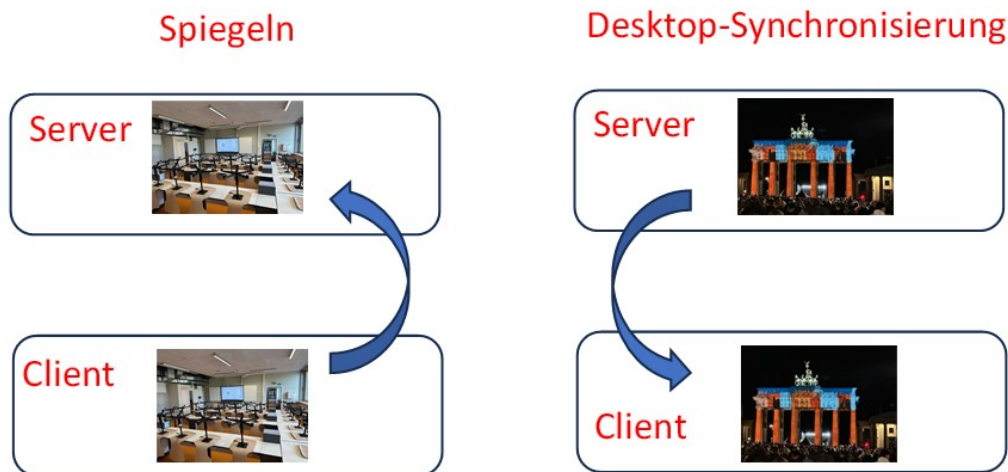


Abbildung 48: Clientauswahl - Spiegeln vs. Synchronisation

Wenn die Funktion <Bildschirm teilen> aufgerufen wird, wird der Desktop des verbundenen Gerätes auf dem Server angezeigt.

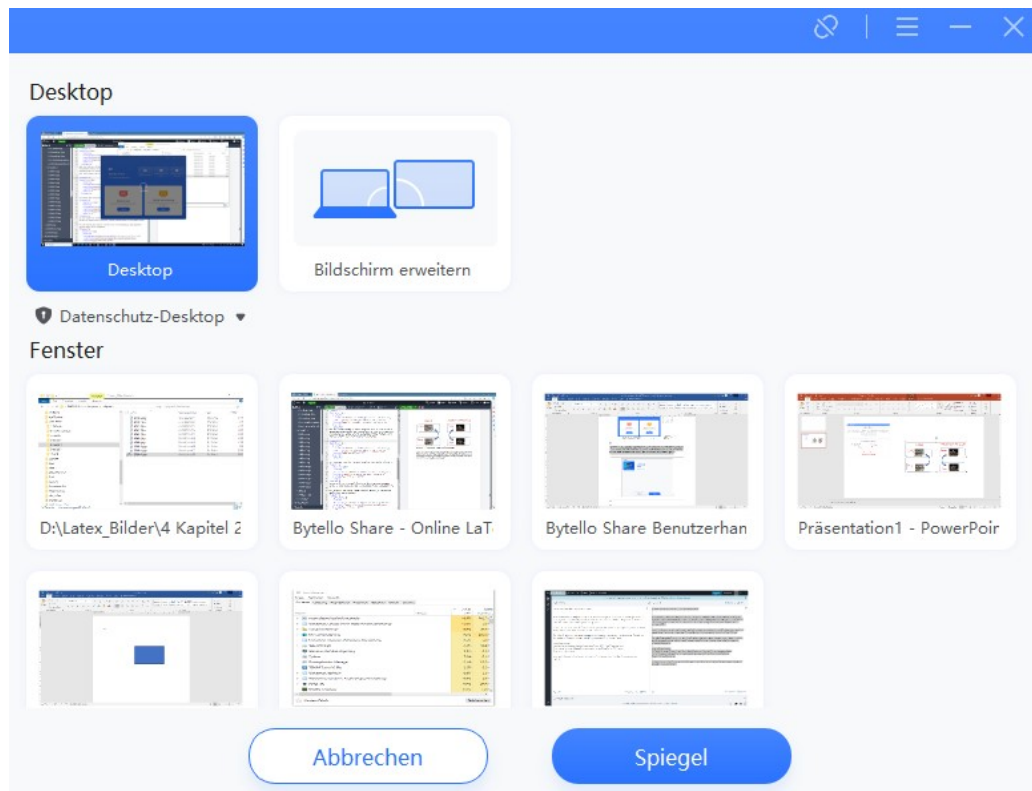


Abbildung 49: Abbildung prüfen

Sind auf dem verbundenen Gerät mehrere Seiten geöffnet worden, bevor der Client gestartet wurde, werden diese bei Verbindung angezeigt und können separat ausgewählt werden. Unter Windows/MacOS kann eine Anwendung oder ein Fenster anstelle des gesamten Desktops freigegeben werden oder ein primärer oder erweiterter Bildschirm frei geschaltet werden.

Es kann eine Auswahl getroffen werden, welche Informationen freigegeben werden soll. Wird die Streamingfunktion <Bildschirmteilen> von einem Client mit einem Windows- Betriebssystem aufgerufen, erlaubt BytelloShare die Nutzung der **Touchback-Steuerung** (Zwei-Wege-Steuerung). Diese Funktion erlaubt es vom Server auf einen ausgewählten Client zu zugreifen. Die Visualisierung des Client-Desktops auf dem Server bleibt dabei erhalten. In Darstellungen kann dann sowohl vom Client als auch vom Server eingegriffen werden.

Für die Touchback-Steuerung gilt zu beachten, dass sie

- * aus Sicherheitsgründen standardmäßig deaktiviert ist und nur auf der Geräteverwaltungsseite aktiviert werden kann.
- * nur beim Streamen des gesamten Desktops eines Clients verfügbar ist und serverseitig auf der Geräteverwaltungsseite autorisiert werden muss.
- * in <schwebenden Fenstern> nicht möglich ist. Bei gleichzeitiger Multi-Screen-Freigabe ist Touchback nur auf dem maximierten Bildschirm verfügbar.
- * auf mobilen Systemen (Android, iOS) aufgrund von Systemeinschränkungen nicht verwendet werden kann.

4.1.1 Steuerung des Server-Desktops

Bei Verbindungsaufbau der Client-App mit dem Server erscheint oberhalb des Client- und des Server-Desktops ein kleines Auswahlm Menü, mit dem die Übertragung beeinflusst werden kann.

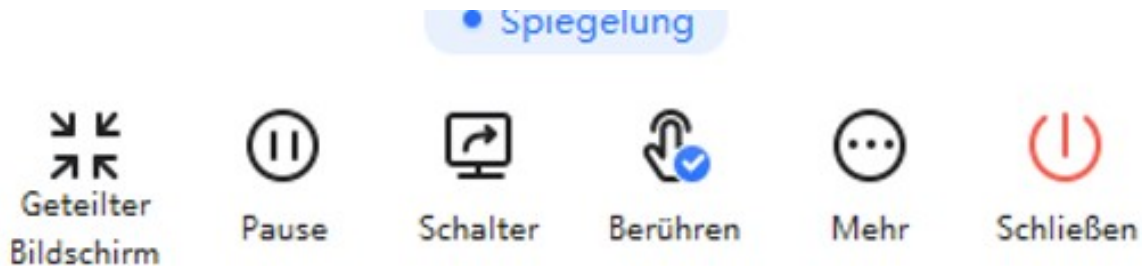


Abbildung 50: Menü im Modus Bildschirm teilen

Achtung! Die Schalter sind als Steuerungsmöglichkeiten der Übertragung für den Client gedacht. Einige Steuerungsmöglichkeiten können serverseitig aktiviert werden. Die Zurücksetzung erfolgt aber nur durch den Client.

Das Menüfeld beinhaltet:

- * **Geteilter Bildschirm:** stellt nur einen Hinweis dar.
- * **Pause:** hält die Bildschirmspiegelung an. Kann von Client und Server aktiviert werden, aber nur vom Client wieder zurückgesetzt werden kann.
- * **Schalter:** über diesen Menüpunkt können Client und Server auf die Bildschirmseiten des Clients zurückgreifen, die beim Startvorgang vor der Aktivierung der Streamingfunktion <Bildschirm teilen> beim Client geöffnet waren und diese Ansichten streamen. Eine Steuerungsfunktion bleibt weitestgehend dem Client vorbehalten.
- * **Berührung:** Die Aktivierung des Punktes stoppt die Touchfunktion im gestreamten Bild serverseitig.
- * **Mehr:** Über diesen Menüpunkt kann die Bildübertragungsqualität des gestreamten Bildes eingestellt werden. Die drei Optionen sind: <selbstanpassung>, <Exzellente>, <besser> und <normal> die je nach Qualität/Leistungsfähigkeit des Netzwerks umgeschaltet werden können.
- * **Schließen:** Stoppt die Bildschirmübertragung, beendet aber nicht die Verbindung. Clientseitig kann über diesen Schalter der Modus <Desktop Synchronisierung> aufgerufen werden.

4.1.2 Benutzerverwaltung

Eine Benutzerverwaltung über den Client gibt es nicht. Sollte eine Benutzerverwaltung notwendig erscheinen, ist diese über die Geräteverwaltung <Hauptschnittstelle><Geräte> <Geräteverwaltung> zu realisieren. Sie Kapitel 3.4.

4.1.3 Beendigung der Clientübertragung

Die gleichzeitige Anzeige über <Bildschirm teilen> und Desktop-Synchronisierung ist nicht möglich. Ein Versuch wird mit der einer Fehlermeldung zurückgewiesen.

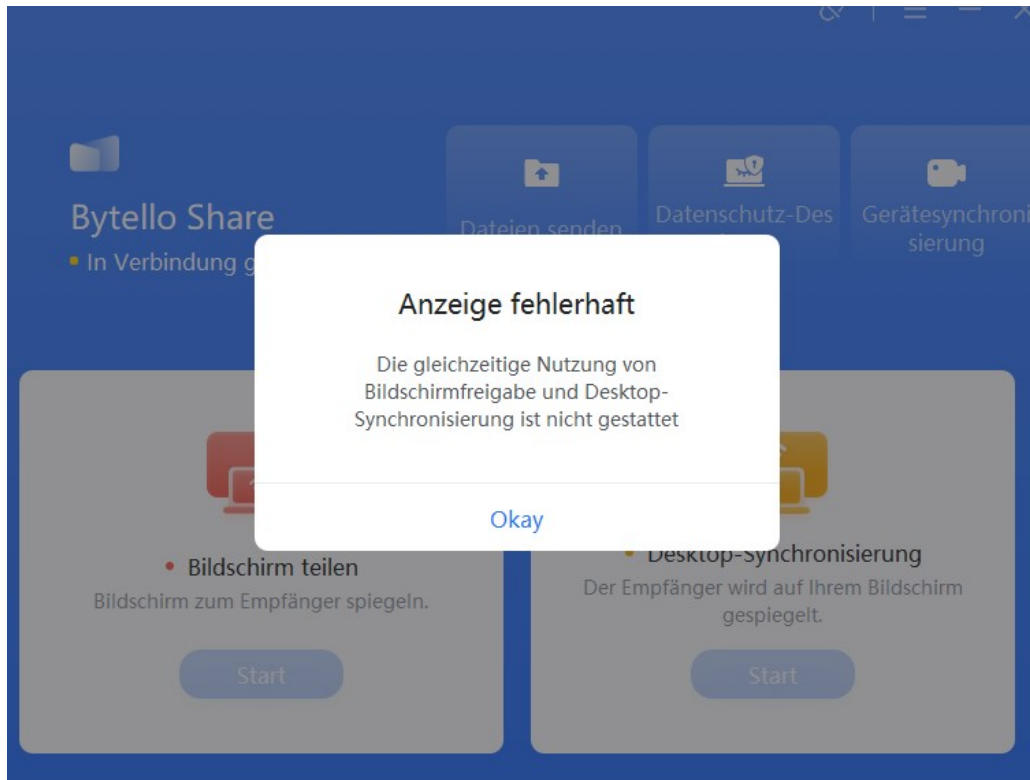


Abbildung 51: Fehlermeldung bei der Anmeldung

Ein Wechsel zwischen den beiden Streamingfunktionen <Bildschirm teilen und <Desktop Synchronisierung> kann nicht direkt erfolgen. Die Beendigung der ausgewählten Streamingfunktion und eine anschließende Neuauswahl ist notwendig.

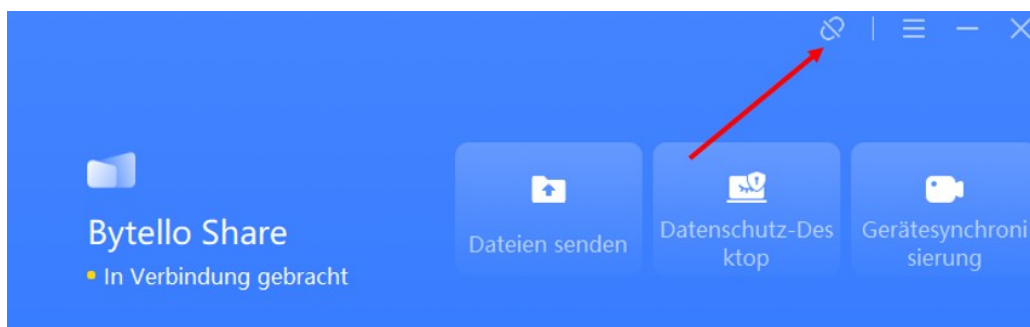


Abbildung 52: Fehlermeldung bei der Anmeldung

Hinweis: Die Beendigung der Funktion <Bildschirm teilen> trennt nicht die Client-Serververbindung. Sie bietet die Möglichkeit, in den anderen Streamingmodus zu wechseln.

4.2 Bildschirm Synchronisation

Wird statt der Streamingfunktion <Bildschirm teilen> die Streamingfunktion <Desktop-Synchronisation> gewählt kann der Client den Desktop des Servers synchronisieren. Bei entsprechenden Einstellungen können so über das Display (Server) Inhalte eines mobilen Gerätes (Client) auch auf andere Geräte dargestellt werden (s. Abb.13).

Hinweis: Die Streamingfunktion <Desktop Synchronisierung> ist nur auf Windows-PCs über den BytelloShare-Client möglich. Bei anderen Betriebssystemen verfügt der Client nicht über diese Funktion.

Bei Aktivierung über den Client erscheint ein Hinweis auf dem Server.



Abbildung 53: Starthinweis für Dektopsynchronisation

Dieser Hinweis ist etwas irreführend. Je nach gewählter Einstellung auf dem Server kann die Anmeldung mit oder ohne Erlaubnis stattfinden. Auf dem Server sollte der Button <jetzt starten> aber aktiviert werden.

4.2.1 Arbeiten im Modus Desktop Synchronisation

Der Server kann verschiedene Quellen Anzeigen. So z.B.:

- * installierte Android-Apps auf dem Server
- * installierte Windowsumgebung und Programme auf einem OPS-PC oder über eine HDMI-Quellen angeschlossenen PC
- * angeschlossene Videoquellen
- * über USB angeschlossene Dokumentenkameras

Nach dem Verbindungsaufbau für den Desktop Synchronisationsmodus erscheint auf den verbundenen Bildschirmen und dem Server-Display am oberen Bildschirmrand ein blauer Stift,

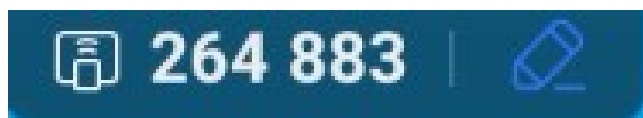


Abbildung 54: Verbunden für Dektop Synchronisation

Hinter diesem Stift verbirgt sich ein kleines Annotationstool.

4.2.2 Das Annotationstool



Abbildung 55: Annotationstool im Desktop Synchronisationsmodus

Dieses Tool kann unabhängig von der Quelle genutzt werden, die auf dem Desktop des Servers angezeigt wird. Bei Stiftaktivierung wird des Desktopbild eingefroren und es legt sich quasi eine Folie über das eingefrorene Desktopbild, die beschreibbar ist.

Das Menüfeld des Annotationstools beinhaltet:

- * **Stift:** Stellt verschiedenfarbig Stifte für eine Beschriftung des Desktopbildes zur Verfügung.
- * **Radiergummi:** Löscht Teile der Beschriftung.
- * **Löschen:** Löscht die Folienbeschriftung.
- * **Speichern:** Speichert das Desktopbild mit der Beschriftung **in einem Ordner unter Android**.
- * **Einfügen:** Fügt das Desktopbild mit Annotationen in das von TriumphBoard mitgelieferte Tafelprogramm Notes ein.
- * **Teilen:** Das auf dem Server Desktop generierte Bild kann an die angeschlossenen Empfänger weitergeleitet werden. Vom Server werden über eine Auswahlmaske die Empfänger ausgewählt. Die Empfänger müssen die Annahme bestätigen und können dann das zugesandte Bild an dem Ort Ihrer Wahl abspeichern

4.2.3 Beenden der Desktopsynchronisation

Der Client kann die Desktopsynchronisation durch anklicken des Beendigungs-Icons unterbrechen. Es wird damit die Desktopsynchronisation unterbrochen, nicht aber die Verbindung zwischen Client und Server getrennt.

Der Server kann die Verbindung über die Geräteverwaltung beenden (s. Kapitel 3.4)

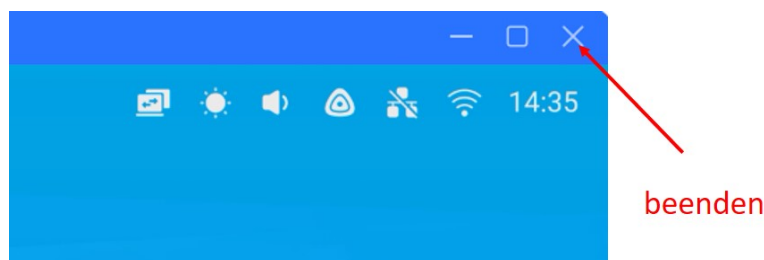
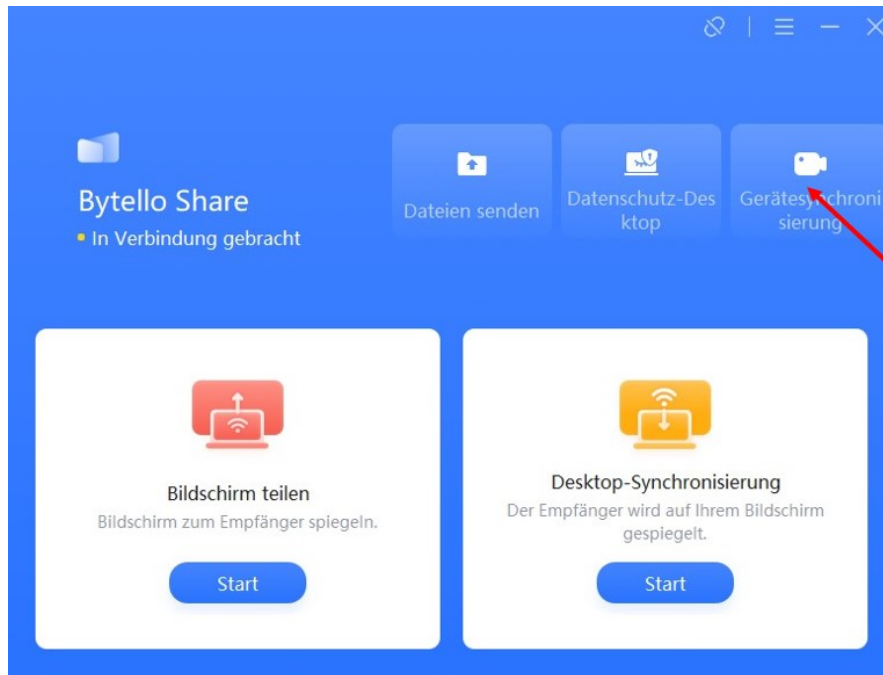


Abbildung 56: Beendigung Bildschirm Synchronisation

4.3 Einbindung in eine Videokonferenz

Eine weitere Verbindungsmöglichkeit zwischen Client und Server ergibt sich über den Aufruf Gerätesynchronisation. Durch Bytello Share können die Kamerabilder und Tondaten des Senders (Server) in das Empfangsgerät (Client) eingespeist werden, wodurch eine virtuelle Kamera und ein virtuelles Mikrofon entstehen.



Direkte Gerätesynchronisation
zwischen Client und Server

Abbildung 57: Gerätesynchronisation

Diese Verbindung gestattet eine Teilnahme an Videokonferenzen des Servers. Sie ist praktisch, wenn Clients keine eigene Kamera zur Verfügung stehen.

Als Voraussetzung gilt aber, dass der Client über einen Zugang zu einer Videokonferenz-App verfügt.

Das Startmenü wird in der folgenden Abbildung gezeigt. Neben der Aktivierung von Kamera und Mikrophone gibt es noch eine Hilfefunktion, die als Betriebsanleitung die Einbindung der Videokonferenz auf den Client beschreibt.

< Gerätesynchronisierung

Rufen Sie drahtlos die Kamera des Empfängers an.

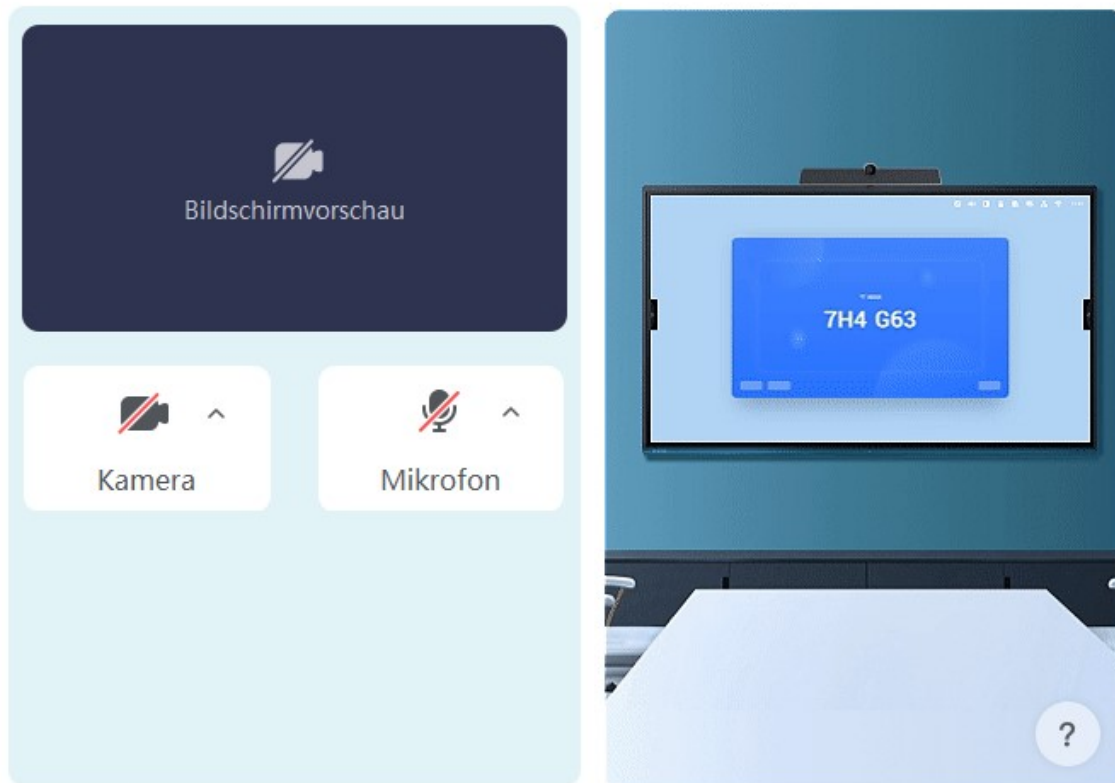


Abbildung 58: Startbildschirm Gerätesynchronisation

Teilnahme an Videokonferenzen Die Teilnahme erfolgt durch

- 1 Verbindung mit dem Server herstellen
- 2 die Gerätesynchronisation starten und Kamera und Mikrofone einschalten
- 3 kontrollieren, ob eine Vorschau des Kamerabildes vom Server erscheint (andernfalls wurde keine Verbindung aufgebaut)
- 4 öffnen der VK-App im Client
- 5 in der VK-APP Kamera teilen auswählen

Hinweis: Sollte der Client über eine eigene Kamera verfügen, muss in der VK-App die Share-Kamera ausgewählt werden

Kapitel 5: Anhang

Hiweis zur Nutzung des Handbuches

Der Hersteller von BytelloShare ist für die Entwicklung, Wartung und Qualitätssicherung des Programms verantwortlich. Wir haben uns bemüht sicherzustellen, dass Programm fehlerfrei zu beschreiben. Sollten sich dennoch Fehler eingeschlichen haben, bitten wir um Nachsicht. Sollten Sie auf Fehler oder Unstimmigkeiten stoßen, informieren Sie uns bitte. Wir werden diese umgehend überprüfen und das Handbuch bei den nächsten Herstellerupdates entsprechend anpassen.

Kontakt Wenn Sie Fragen, Anregungen oder Probleme haben, zögern Sie nicht, sich an unseren Kundendienst zu wenden. Sie erreichen uns unter der folgenden E-Mail-Adresse: kontakt@konzept-berlin.de

Abbildungsverzeichnis

1	Menübildschirm	8
2	Aktivierungseingabe	8
3	Durchgeführte Aktivierung	9
4	Desktopansicht	10
5	Pull-Down-Menü Bytello-Share	10
6	Menüeinstellung Bytello-Share	11
7	Übertragungsschema	12
8	Bildschirmgruppeneinstellung	12
9	Verbindungsstatus eines zweiten Bildschirms	13
10	Schema Videostream über mehrere Bildschirme	13
11	Bereitschaftsanzeige für Übertragung	13
12	Übertragungshinweis	14
13	Schema Videostream eines PCs über mehrere Bildschirme	14
14	Aktiviertes Übertragungsmenü	14
15	Desktopannotation bei Übertragungen	15
16	Entfernen der Gruppenzugehörigkeit	16
17	Aufforderung zum Verlassen der Gruppe	17
18	Verbindungsstatus eines zweiten Bildschirms	18
19	Anmeldehinweis eines Clients am Server	19
20	Anmeldehinweis am Client	19
21	Empfangseinstellung für verschiedene Geräte	20
22	Allgemeine Einstellungen im Menü <Einstellungen>	21
23	Softwareaktualisierung	22
24	Aufforderung Installationsbestätigung	22
25	Verbindungsansicht	23
26	Anahme von Dateien durch den Client	23
27	Clientprofil	24
28	Annahme von Dateien	24
29	Touchzulassung für berechnigte Clients	25
30	Touchzulassungsanzeige für berechnigte Clients	25
31	Dateiauswahl über die Finder-App	26
32	Verbindungsansicht	26
33	Hinweis Webcast	27
34	Hinweis Browserverbindung	27
35	Anleitung zum Verbindungsaufbau	28
36	Grundlage für Airplay	28
37	Verbindungsaufbau durch I-Phone	29
38	Verbindungsanfrage	29
39	Hotspoteinstellung im Display	30
40	Konfiguration Hotspot	31
41	Verbindungshinweise zu Chromecast	31
42	Verbindungshinweis Android-Geräte	32
43	Grundlage für Miracast-W	33
44	Schnelle Client-Verbindung	34

45	Verbindungscode	35
46	Eingabe Verbindungscode	35
47	Grundlage für Miracast-W	36
48	Clientauswahl - Spiegeln vs. Synchronisation	36
49	Abbildung prüfen	37
50	Menü im Modus Bildschirm teilen	38
51	Fehlermeldung bei der Anmeldung	39
52	Fehlermeldung bei der Anmeldung	39
53	Starthinweis für Dektopsynchrisation	40
54	Verbunden für Dektop Synchronisation	40
55	Annotationstool im Desktop Synchronisationsmodus	41
56	Beendigung Bildschirm Synchronisation	41
57	Gerätesynchronisation	42
58	Startbildschirm Gerätesynchronisation	43