

IPBOARD

1. Introducción

La Pizarra Interactiva IPBOARD es una combinación de las últimas tecnologías electrónicas, tecnologías del software y tecnologías de Internet.

Esta pizarra sensible detecta la posición de la pluma electrónica, y transmite la información al ordenador conectado, combinándola con la información de la pantalla y proyectándola en la pizarra interactiva.



Con la pluma de detección electromagnética los usuarios pueden controlar directamente las aplicaciones de la pizarra, escribir, editarlos o anotarlos en la superficie.



2. Instalación



La IPBOARD se ha de instalar de una de las 2 formas siguientes:

- Colgada en la pared
- Soportada en una patas que se pueden adquirir como accesorio

La colocación de la IPBOARD se debe cumplir lo siguiente:

- La posición lateral debe asegurar que la perpendicular a la pizarra desde el foco del proyector pase por el centro el eje vertical de la pizarra
- La colocación vertical debe ajustarse para proporcionar comodidad de escritura al profesor.

Los ajustes del proyector se han de hacer de la manera siguiente:

- a) El ángulo de inclinación del proyector debe compensar la diferencia de altura entre el centro del proyector y el centro de la pizarra
- b) La compensación del efecto trapecio deberá compensar la deformación causada por la diferencia de altura entre el centro del proyector y el centro de la pizarra
- c) El zoom se usará para que la imagen proyectada quede ajustada lo mejor posible al área de escritura marcada por 4 ángulos colocados cerca de las 4 esquinas

Una vez instalados la pizarra y el proyector ya podemos proceder a instalar el software entre la pizarra y el ordenador.

Primeramente, el software nos pedirá en que idioma queremos que nos instale la aplicación, una vez seleccionado “Español” completaremos la instalación el la ruta de archivos por defecto o modificándola en su caso. La instalación nos pedirá la medida de la pizarra en pulgadas.

Finalmente, instalaremos el driver de USB de la pizarra y veremos como lo asocia en el apartado de Puertos como CP210x USB to UART Bridge Controller. Observaremos como se ha creado un icono de comunicación de la pizarra en el menú inicio.

Una vez instalado el software y el driver de la pizarra entraremos por primera vez en la aplicación de la IPBOARD. La ventana que se abre nos pedirá el Usuario y contraseña. A continuación nos pedirá que llevemos a cabo LOCALIZAR, que consiste en orientar 6 puntos para la correcta calibración. La calibración es necesaria para garantizar que cuando marcamos con la pluma un punto el circuito cerrado pizarra-ordenador-proyector representa el punto en el mismo lugar en que nos hemos situado. Ahora ya podemos hacer uso de nuestra pizarra digital. Cada vez que iniciemos el sistema operativo Windows la pizarra responde a modo ratón y si queremos hacer uso del software debemos ejecutarlo manualmente.

3. Funcionamiento

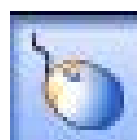
Tras ejecutar la aplicación IPBOARD obtenemos un menú lateral de 8 botones que nos permiten escoger entre los 3 modos operacionales:



- a) Teclado suave: Se nos dibuja un teclado en la pantalla que permite escribir texto pulsando las teclas

























- b) Modo Control: El lápiz electrónico funciona como un mouse permitiendo actuar sobre los botones e iconos de la pantalla, seleccionar y también habilita el botón derecho que abre los menús contextuales, ...



c) Modo Anotación: El lápiz electrónico sirve para dibujar. Para ello se abre un nuevo **menú lateral con 22 funciones** que detallamos a continuación




1		Selección gráficos
2		Pluma normal
3		Pluma plana (sensible a la presión)
4		Pluma fluorescente (si se pasa d nuevo por el mismo trazo se obtiene más intensidad)
5		Goma de borrar
6		Líneas de diferentes tipos (contínuas, discontinúas, flechas, ...)
7		Formas geométricas (rectángulo, elipse, círculo, triángulo, diamante, ...)
8		Grueso de líneas
9		Colores y fondos
10		Transparencias
11		Prever página Desde aquí llegamos a una característica muy importante de este software, que consiste en la visualización de las páginas que se van almacenando con todas las acciones realizadas e incluso la reproducción de nuevo trazo a trazo
12		Regresa al menú inicial de 3 opciones
13		Deshacer
14		Rehacer
15		Nueva página
16		Página atrás
17		Página adelante
18		Zoom
19		Cámara (permite guardar la pantalla que estamos trabajando como fichero de imagen con las extensiones habituales)
20		Reproducir (repite todo lo realizado en la página permitiendo escoger la velocidad entre x1 hasta x8)
21		Tono pantalla (consiste en una tela que esconde parcial o totalmente lo que tenemos en la pantalla)
22		Mano (permite mover la pantalla en vertical y lateralmente)

4. Almacenamiento de la información

Un detalle a destacar del software que integra la IPBOARD es la capacidad de almacenar las sucesivas pantallas que se van generando. Se crea una sucesión de dispositivos de forma ordenada, con la posibilidad de volver a un trabajo anterior de la sesión actual e incluso grabar el proyecto en la extensión *.btx como si de una presentación Power Point se tratara o en imágenes extensión *.jpg, *.bmp o *.png. De esta forma, se puede recuperar en cualquier momento la presentación o explicación generada para poderla reutilizar.



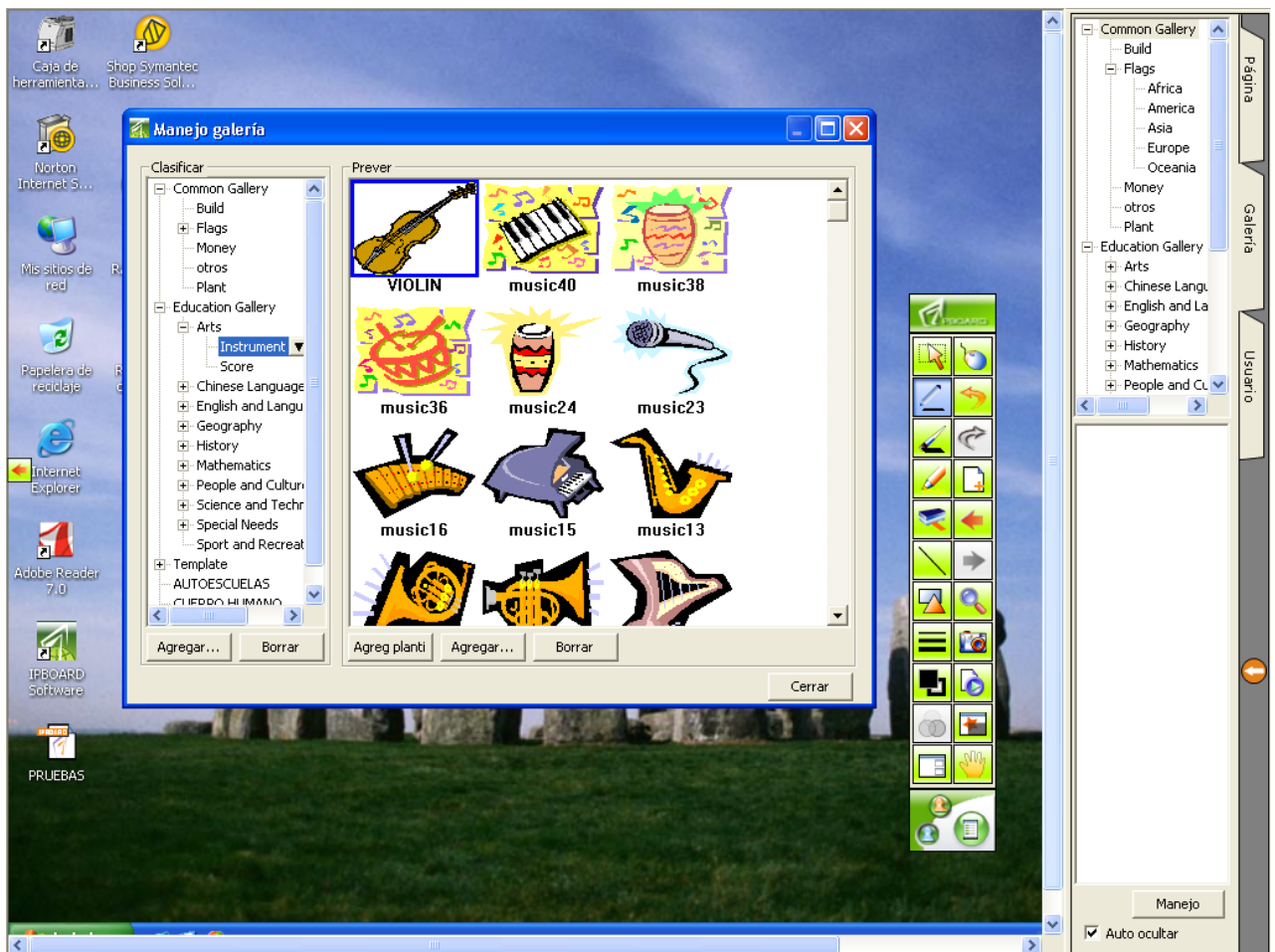
En la derecha de esta imagen podemos observar las 8 dispositivas que se han creado, y este documento ha sido recuperado del fichero PRUEBAS.btx

Estas diapositivas las podemos reproducir de forma automática mediante la función del menú de tareas flotante. 

5. Galerías e imágenes prediseñadas

Para acabar de satisfacer todas las necesidades del usuario, el software incorpora aproximadamente 2000 imágenes prediseñadas y plantillas, clasificadas en las siguientes categorías:

- 1) Categoría común (edificios, banderas, monedas, otros, plantas, empleos...)
- 2) Educación (Arte, Lengua china, Ingles, Geografía, Historia, Matemáticas, Gente, Ciencia y Tecnología)
- 3) Plantillas (deportes, fondos animados, música, ...)



Estas categorías se pueden, editar, crear, borrar, independientemente por categorías o imágenes concretas. A más a más, podemos **CREAR NUESTRAS PROPIAS** galerías de imágenes y de plantillas, para que sea aun más personalizada nuestra presentación.

