



Soluciones Inteligentes para Edificios

Guía de Primeros Pasos

Este documento está protegido por derechos de autor © 2020 por INNOVA TELECOM, S.L. Queda prohibida cualquier reproducción del mismo, ya sea total o parcial, sin el consentimiento expreso del titular.

Comentarios y sugerencias

Por favor, dirija cualquier clase de comentario o sugerencia acerca de este documento a info@itsoft.es

Fecha de publicación y versión del software

Versión everpaths	Cambios realizados
1.0	Creación del documento

Índice de contenidos

Comentarios y sugerencias	2
Fecha de publicación y versión del software	2
1. Introducción	4
2. Descripción	4
3. Plataforma web de gestión	4
3.1. Niveles de Acceso	4
3.1.1. Administrador de Entidad	5
3.1.2. Gestor de Contenidos	5
3.1.3. Gestor de Contenidos solo Lectura	5
3.1.4. Solo Notificaciones	5
3.2. Acceso a la aplicación web	6
3.3. Edición de espacios	6
3.4. Gestión de espacios	8
3.4.1. Planos	9
3.4.2. Secciones	12
3.4.3. Nodos	14
3.4.4. Tramos	15
3.4.5. Balizas	17
3.5. Operar el espacio	17
3.5.1. Dashboard	18
3.5.2. Contenidos	19
3.5.3. Rutas Sugeridas	26
3.5.4. Mantenimiento de beacons	27
3.5.5. Notificaciones Push	28
3.6. Ajustes de la plataforma	32
3.6.1. Gestión de Perfiles de Accesibilidad	32
3.6.2. Tipologías de Contenidos	33
3.6.3. Gestión de Usuarios	35
4. Soporte técnico	35

1. Introducción

Everpaths de ITSOFTE es un sistema de guiado en interiores que dota a edificios de todo tipo, un servicio de señalización preciso a través del cual se ofrece información dinámica del entorno, como es información de los contenidos del edificio, rutas para llegar hacia diversos destinos y audioguías.

Esta plataforma también ofrece un nuevo canal de comunicación a través del cual se puede ofrecer información directa a las personas que se encuentran o encontraron transitando por el edificio,

2. Descripción

Dos elementos conforman everpaths: una aplicación móvil y una plataforma web de gestión.

La **plataforma web de gestión** es la interfaz de administración a través de la cual su entidad puede realizar la configuración y monitorización del sistema de guiado y localización en interiores. Esto incluye la administración de planos, rutas y contenidos.

También recoge de forma anónima los datos de uso que permitirán analizar con detalle los flujos de personas en los edificios, así como preferencias de orígenes y destinos y los horarios en que discurren los desplazamientos.

La **aplicación móvil** de everpaths es una aplicación multiespacio y gratuita, que reconoce la ubicación del smartphone y descarga automáticamente los planos del edificio, así como las rutas y los contenidos asociados.

Esta app se encarga de analizar el entorno para consultar su posición, crear las indicaciones de navegación y convertir los textos de contenidos en audio.

3. Plataforma web de gestión

3.1. Niveles de Acceso

De manera inicial, el usuario tendrá acceso a los distintos espacios de los que dispone bajo su nivel de gestión, pudiendo seleccionar cada uno de ellos para realizar las tareas que estime oportunas para las que esté autorizado en función de su perfil. No se visualizan las opciones de menús en los que el perfil no tiene ninguna funcionalidad.

La plataforma contempla los siguientes niveles de acceso:

3.1.1. Administrador de Entidad

El administrador de Entidad es el perfil con más privilegios existente en la plataforma. Tiene la capacidad absoluta para la gestión completa de los espacios asociados a su entidad. Podría incorporar nuevos espacios, siempre que tenga las licencias asociadas para ello.

Tendrá por tanto acceso desde el interfaz de administración una vez introduzca sus credenciales a:

- Dashboard.
- Acceso completo a la funcionalidad de planos.
- Acceso completo a Contenidos.
- Acceso completo a Rutas Sugeridas.
- Acceso completo a Funcionalidades de Mensajes.
- Acceso completo a Ajustes del Espacio.

También posee capacidad para la creación de nuevos usuarios de la parte de administración de la plataforma, así como la asignación de su perfil.

3.1.2. Gestor de Contenidos

El Gestor de Contenidos es un perfil pensado para la parte operativa de esta plataforma. Tiene acceso a las mismas funcionalidades del administrador, salvo la creación y gestión de otros usuarios, la incorporación de nuevos planos y la modificación de secciones.

Podrá visualizar la ubicación de los nodos y alterar sus conexiones, aunque no puede modificar los mismos.

Tiene acceso completo a toda la gestión de contenidos y mensajería. Puede además crear y modificar los distintos perfiles de movilidad de los usuarios del espacio.

3.1.3. Gestor de Contenidos solo Lectura

El perfil de gestor de contenidos solo lectura puede acceder en modo lectura como su nombre indica a la parte de planos, pudiendo visualizar los contenidos, planos, modos, etc.

Se trata de un usuario al que se le permite el acceso a la plataforma en modo visualización de manera casi completa (salvo herramientas de diagnóstico), pero no puede realizar modificaciones sobre la misma.

3.1.4. Solo Notificaciones

Este último perfil se trata de un tipo de usuario al que se le permite únicamente acceso a la parte de mensajería, teniendo permisos para enviar y visualizar mensajes con toda la funcionalidad de la herramienta, pero limitado únicamente a ese aspecto.

3.2. Acceso a la aplicación web

El acceso seguro a esta plataforma web de gestión es universal gracias a que cualquier dispositivo (ordenador o tablet) que cuente con navegador web y acceso a internet puede hacer uso de la misma. La plataforma solicitará inicialmente que se introduzcan las credenciales de usuario y éste podrá realizar las configuraciones y consultas que le permitan los privilegios que tenga asignados su rol de usuario.

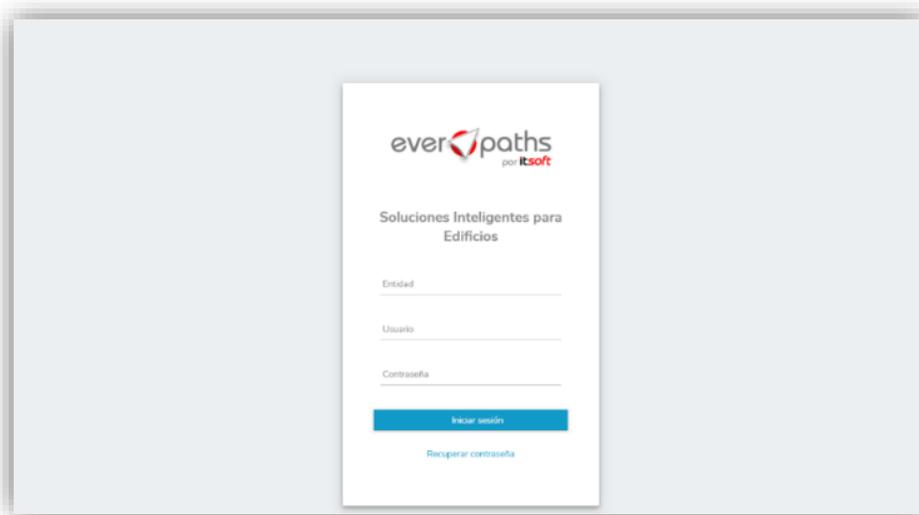


Ilustración 1: Pantalla de acceso

Una vez introducidos los datos de acceso correctamente se accede la pantalla principal de la aplicación, también denominada **Selección de Espacio**, desde donde se pueden editar o gestionar los distintos espacios disponibles.

3.3. Edición de espacios

Accesible para Administrador de Entidad.

Al mostrarse la ventana inicial de la plataforma, de forma adicional a todos los espacios previamente creados, el usuario con permisos de administrador también puede editar la información de los mismos al pasar el cursor sobre la imagen de cualquiera de ellos.

Pulsando sobre ella, se accede al menú de edición, donde existen los siguientes campos:

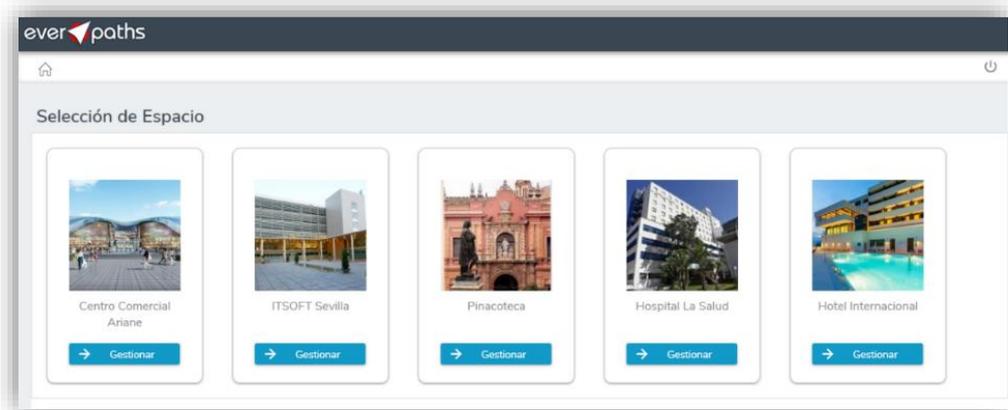


Ilustración 2: Lista de espacios

- **Nombre:** Nombre con el que se identificará al espacio.
- **Descripción:** Campo con información adicional.
- **Fecha Alta:** Fecha desde la que el espacio estará disponible para los usuarios.
- **Fecha Baja:** Fecha hasta que el espacio estará visible para los usuarios.
- **Contraseña Beacons:** Campo donde anotar la contraseña de los beacons instalados.
- **Color Espacio:** Color de la cabecera del espacio en la aplicación móvil.
- **Color Fuente:** Color de fuente de la cabecera del espacio en la aplicación móvil.
- **Color Selección:** Color de fondo para resaltar los elementos seleccionados en el plano de la aplicación móvil.
- **Imagen de referencia:** Imagen del espacio que se mostrará.
- **Idioma:** Al seleccionar idioma, se podrán cambiar los campos *Nombre* y *Descripción* para su visualización en la aplicación móvil en los idiomas disponibles.

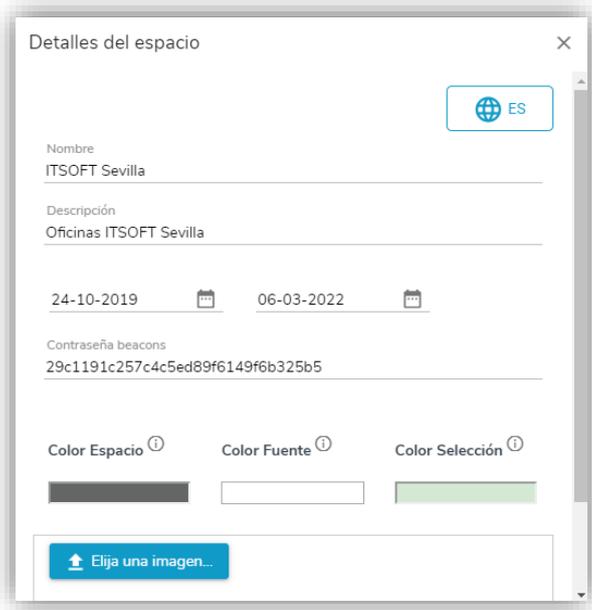


Ilustración 3: Menú de edición de espacio

3.4. Gestión de espacios

Accesible para todos los perfiles.

Pulsando sobre el botón **Gestionar** de cualquiera de los espacios disponibles, se accede a la plataforma de administración de dicho espacio en particular, desde donde se puede monitorizar las visitas de los usuarios de la aplicación móvil, subir o editar los planos, contenidos y otras operaciones tales como revisar el funcionamiento de las balizas.

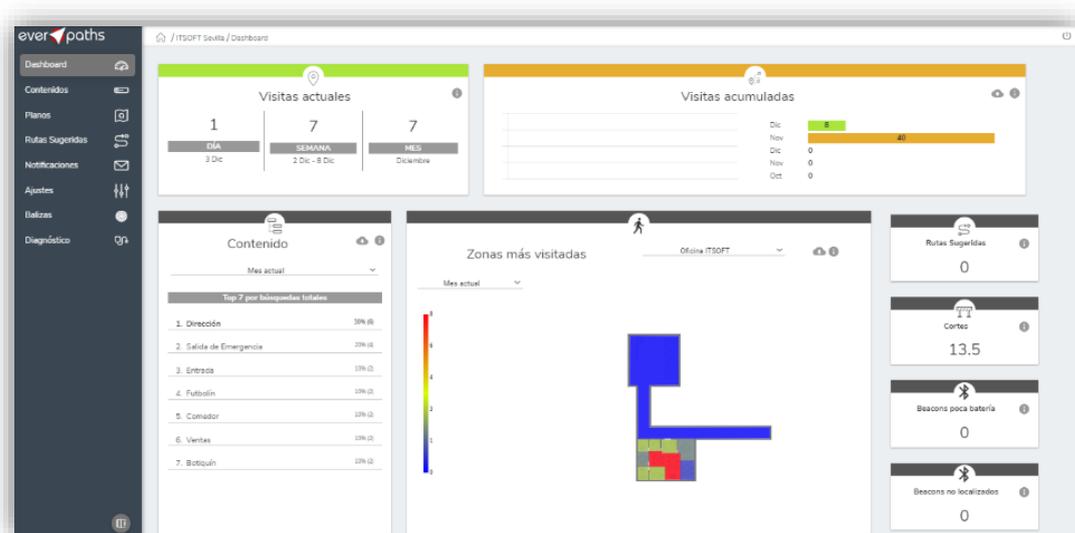


Ilustración 4: Gestión de entidad

3.4.1. Planos

Accesible para Administrador de Entidad, Gestor de Contenidos y Gestor de Contenidos solo Lectura.

Pulsando sobre **Planos** en el menú lateral, se accede al menú de creación y edición de los planos que conforman el espacio. Estos planos se organizan en alas y niveles, de forma que es posible representar distintas plantas y secciones de un edificio en una misma entidad. Estas secciones identificarán distintas zonas, así como si se quieren marcar como transitables o no.

En un primer lugar, no existirá ningún plano, por lo que se recomienda antes de añadir ningún nivel consultar la **Guía de Estilos**, la cual se puede descargar pulsando en el botón homónimo.

En esta guía vendrán indicaciones para la creación de los planos, como pueden ser el color y grosor de los muros y los colores de las distintas zonas, según sean accesibles para los usuarios de la aplicación móvil o no.



Ilustración 5: Guía de estilos

Creación y edición de Niveles

Accesible para Administrador de Entidad.

Pulsando sobre el botón **Añadir nivel**, se muestra una ventana desplegable en la que introducir los datos relativos a la planta a crear.

Este nivel se compondrá posteriormente por las distintas alas y planos. Los datos son los siguientes:

- **Nombre:** Identificador del nivel.
- **Fecha alta y fecha de baja:** Período temporal durante el que estará disponible el nivel.
- **Nivel vertical:** Valor a utilizar para separación de plantas.
- **Descripción:** Información adicional del nivel creado.

- **Idioma:** Al seleccionar distintos idiomas, será necesario completar los campos en todos ellos, para que cuando se seleccione un idioma en la app móvil, se muestre el nivel el dicho idioma.

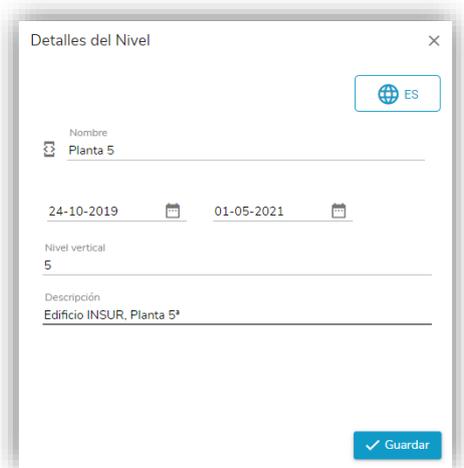


Ilustración 6: Creación de niveles

Si en lugar de crear un nivel, se desea editarlo, es posible realizarlo desde la lista de **Planos**, utilizando para ello el icono del lápiz ubicado a la derecha de cada uno de los niveles disponibles.

Tras pulsar en dicho icono, se mostrará la misma ventana de la ilustración 8, dónde se pueden editar los campos introducidos previamente.

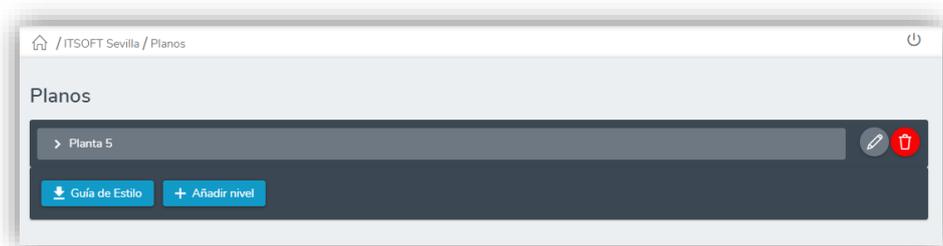


Ilustración 7: Edición y eliminación de niveles

Por último, si se desea eliminar el nivel creado anteriormente, se puede borrar pulsando el icono de la papelera situado a la derecha del icono de edición, tal como se muestra en la ilustración 9.

Creación y Edición de Planos

Accesible para Administrador de Entidad.

Dentro de cada nivel se pueden crear los distintos planos, que serán las alas por las que se desplazarán los usuarios de la aplicación móvil.

Pulsando sobre el botón de **Crear Plano**, se abre una nueva ventana emergente, en la que aparecen los siguientes campos.

- **Nombre:** Identificador del plano.

- **Descripción:** Información adicional del plano.
- **Fecha Alta y Fecha Baja:** Período temporal durante el que estará disponible.
- **Zoom Mínimo y Máximo:** Zoom con el que se visualizará el plano en la aplicación móvil.
- **Zoom Máximo en Ruta:** Máxima ampliación del plano durante las rutas.
- **Zoom Aparición de Etiquetas:** Tamaño máximo de las etiquetas.
- **Escala Icono Nodo:** Tamaño del nodo sobre el plano.
- **Escala Icono Contenido:** Tamaño de los iconos de contenidos sobre el plano.
- **Color Fondo:** Color del fondo de la aplicación.
- **Plano:** Permite subir el archivo SVG con el plano.
- **Idioma:** Al seleccionar distintos idiomas, será necesario completar los campos en todos ellos, para que cuando se seleccione un idioma en la app móvil, se muestre el plano el dicho idioma.

Ilustración 8: Creación de planos

Tras pulsar en guardar, se mostrará el plano creado en el nivel seleccionado.

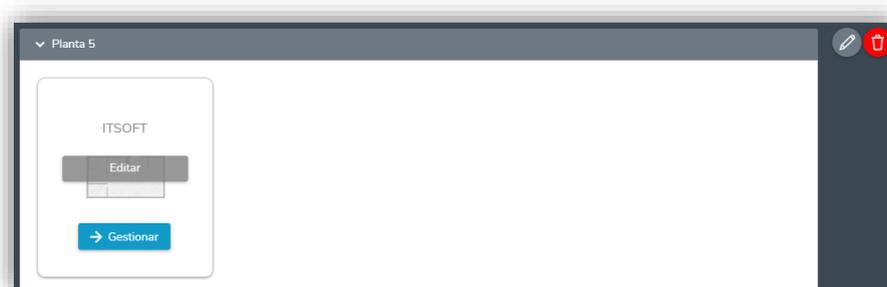


Ilustración 9: Planos

3.4.2. Secciones

El Administrador de Entidad tiene acceso completo, los Gestores de Contenidos y Gestores de Contenidos solo Lectura, solo tienen permiso de lectura.

Las secciones son las diferentes zonas o divisiones que se trazan sobre los planos subidos en el punto anterior. Para acceder al menú de edición de estas secciones, al igual que en los apartados a continuación, es necesario entrar en la gestión del mapa, pulsando para ello en el botón **Gestionar** de la lista de planos.

Una vez entrado en la ventana de gestión de los planos, se muestra la siguiente ventana, donde de forma adicional a la edición de secciones, también se pueden crear nodos, tramos y balizas.

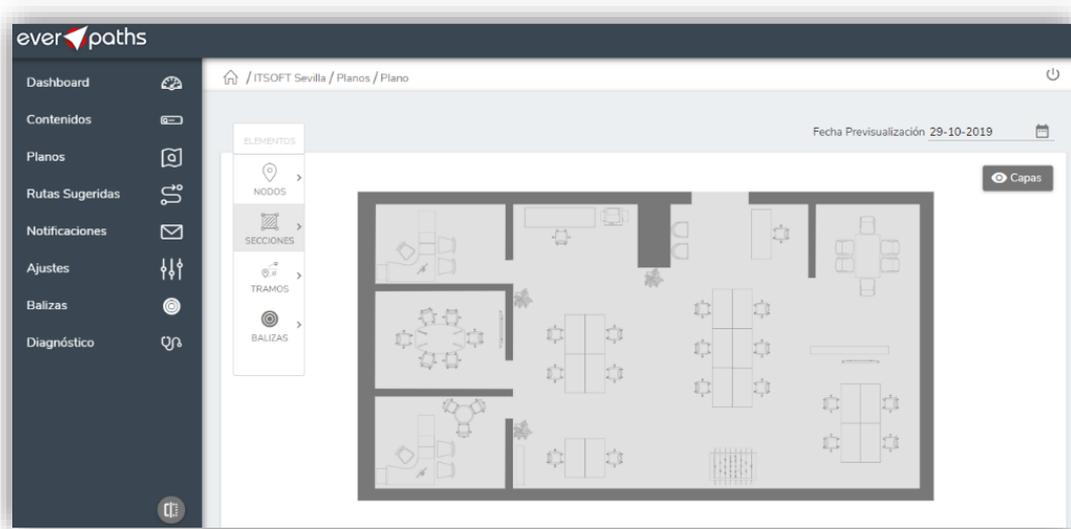


Ilustración 10: Gestión de Planos

Para crear estas secciones en el plano nos ayudaremos del menú flotante ubicado a la derecha del escenario. Para ello, pulsamos en primer lugar sobre **Secciones** y posteriormente en crear. Si una vez creada alguna sección quisiéramos modificarla en lugar de crear, se puede seleccionar la opción de editar.

Tras pulsar en cualquiera de las dos opciones, este menú flotante desaparecerá y para comenzar con la creación, pulsamos en el primer punto donde se creará la sección. Pulsando en los siguientes puntos por donde se limitará la sección, se crea el polígono que contendrá la misma sobre el plano.

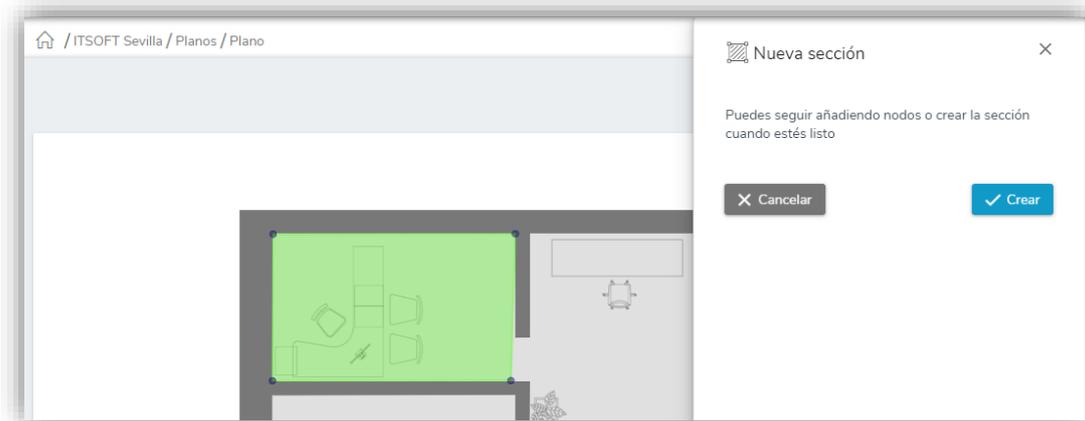


Ilustración 11: Creación de secciones

Es necesario seleccionar al menos 3 puntos para la creación de una sección y una vez tomados todos estos puntos, el siguiente paso a realizar es pulsar sobre el botón crear, tras lo que se mostrará el menú de edición del mismo, donde se especifican los siguientes campos:

- Nombre.
- Descripción.
- Fecha Alta y Baja.
- Color de la sección.
- Idioma.

Nota

Cada vez que se seleccione uno de los idiomas disponibles, es necesario volver a rellenar el resto de campos en dicho idioma, ya que será la información que se mostrará a los usuarios en función del idioma elegido.

Pulsando sobre cualquier punto del borde de la sección, también se pueden añadir nuevos vértices, lo que facilita la creación de cualquier forma geométrica.

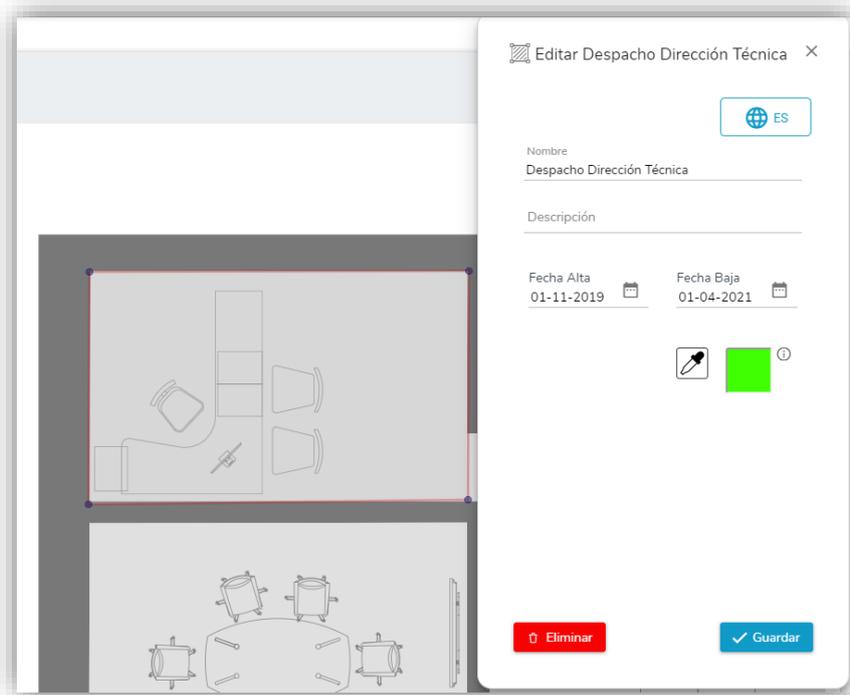


Ilustración 12: Edición de secciones

3.4.3. Nodos

El Administrador de Entidad tiene acceso completo, los Gestores de Contenidos y Gestores de Contenidos solo Lectura, solo tienen permiso de lectura.

Una vez creadas las distintas secciones del plano, el siguiente paso es crear los nodos, los distintos puntos con los que se representará la posición del usuario y al que se le van a asociar los distintos contenidos cuando se utilice la navegación hacia contenido.

De igual forma que en el apartado anterior, se selecciona **Nodos** en el menú flotante ubicado en la parte izquierda de la ventana y pulsamos en crear.

A continuación, se selecciona el punto exacto sobre la sección en la que se desea ubicar dicho nodo, tras lo que se mostrará el menú de edición. En esta ventana es posible realizar las siguientes configuraciones:

- Nombre del nodo.
- Descripción.
- Sección a la que pertenece el nodo.
- Tipología.
- Si es portal o no.
- Si es entrada o no.
- Idioma.

Nota

Un portal es un nodo que tiene comunicación con otro nodo ubicado en otro plano, como son el caso de escaleras, puertas a otros edificios o ascensores.

Los nodos clasificados como entrada, serán aquellos utilizados para identificar los puntos de acceso de los distintos escenarios representados con esta solución.

3.4.4. Tramos

El Administrador de Entidad y Gestor de Contenidos tienen acceso completo. El Gestor de Contenidos solo Lectura no tiene permisos de edición.

El siguiente paso para poder realizar la navegación por los distintos planos subidos a la plataforma es la creación de tramos, los trayectos que conectarán los nodos creados en el apartado anterior.

Una vez pulsado sobre **Tramos**, es necesario pulsar sobre los nodos que comunicará. Tras ello, se mostrará la ventana de edición del mismo, donde se pueden añadir tanto las indicaciones que se mostrarán en el guiado de las personas dentro del edificio en los distintos idiomas como los pesos de los tramos.

Estos pesos se definen como el esfuerzo que tomará a las visitantes, según su perfil de movilidad en recorrer los distintos tramos. Por ejemplo, un tramo en el que se incluyan escalones, tendrá un peso muy alto o **infinito** para perfiles de movilidad reducida, lo que significa que, al aplicar un perfil de movilidad a estos usuarios, no les será dirigido por estas rutas.

De igual forma, si existe más de un tramo comunicando dos puntos, se puede indicar un peso distinto para cada uno de ellos y forzando así el paso por el tramo deseado, bien para todos los visitantes o aquellos con un perfil de movilidad determinado.

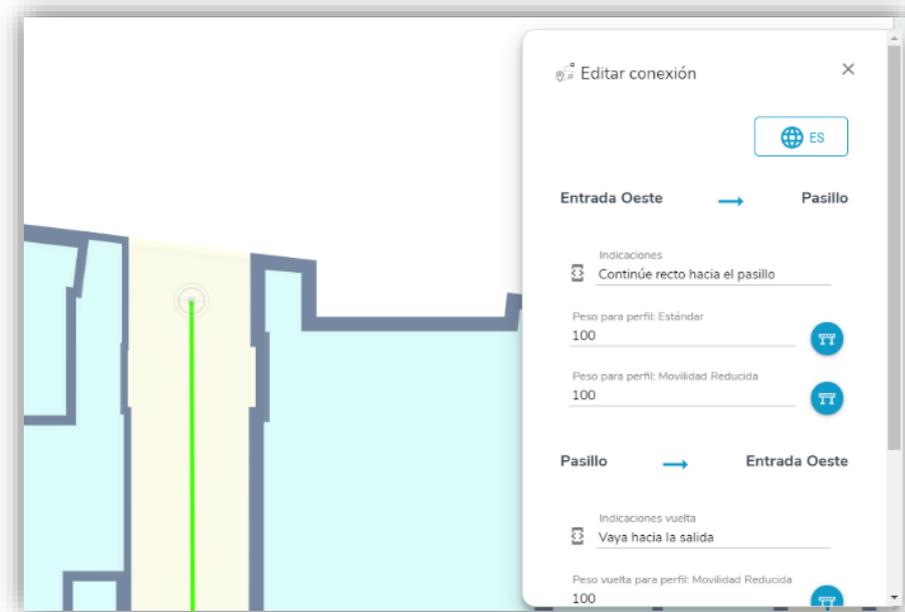


Ilustración 13: Creación de tramos.

Nota

Si se desea añadir un peso infinito a cualquiera de los tramos, se puede realizar pulsando sobre el icono azul de la valla ubicado a la derecha de los pesos de cada uno de los perfiles de movilidad.

De forma predeterminada, los tramos tienen un único trazo, haciendo línea recta entre los dos nodos a conectar, y de forma fácil, se pueden añadir giros o curvas a los mismos, pulsando sobre el punto donde crear el giro y haciendo clic sobre el icono de conexión. Para eliminar estas curvas, se pueden pulsar sobre los giros creados y tras en ello en el icono de la papelera.

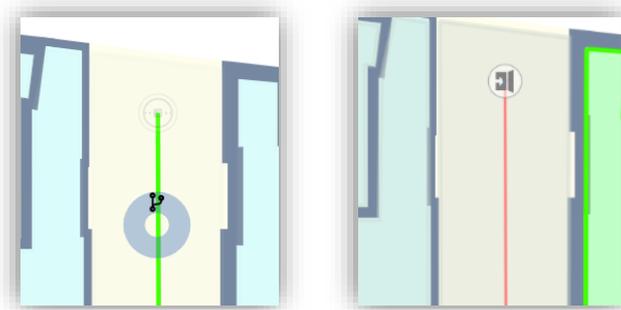


Ilustración 14: Giros en tramos (Izda) y Tramos no disponibles (Dcha).

Por último, si se desea hacer un tramo no disponible temporalmente, se puede pulsar sobre el tramo a editar, y en el menú de edición, activar la opción **Cortado temporalmente**. Tras ello, el tramo se coloreará automáticamente de color rojo, diferenciándose así de los tramos transitables.

3.4.5. Balizas

Accesible únicamente para Administrador de Entidad.

Para poder ubicar a los usuarios en los distintos nodos del espacio, es necesario añadir las balizas al mapa en las posiciones que realmente estén ubicadas físicamente en el edificio.

Estas balizas, siguiendo con la misma dinámica de los apartados anteriores, se crean utilizando el menú flotante ubicado a la izquierda de la ventana dentro del menú de gestión de planos.

Una vez pulsado sobre **Balizas**, es necesario pulsar en el mapa en la ubicación donde está situado el beacon físicamente en el espacio, para así tener una representación exacta del escenario.

Se pueden editar los siguientes campos:

- Nombre del dispositivo.
- Código de instalación.
- Contraseña del dispositivo.
- Fecha de Instalación.
- Fecha de Alta y Baja.

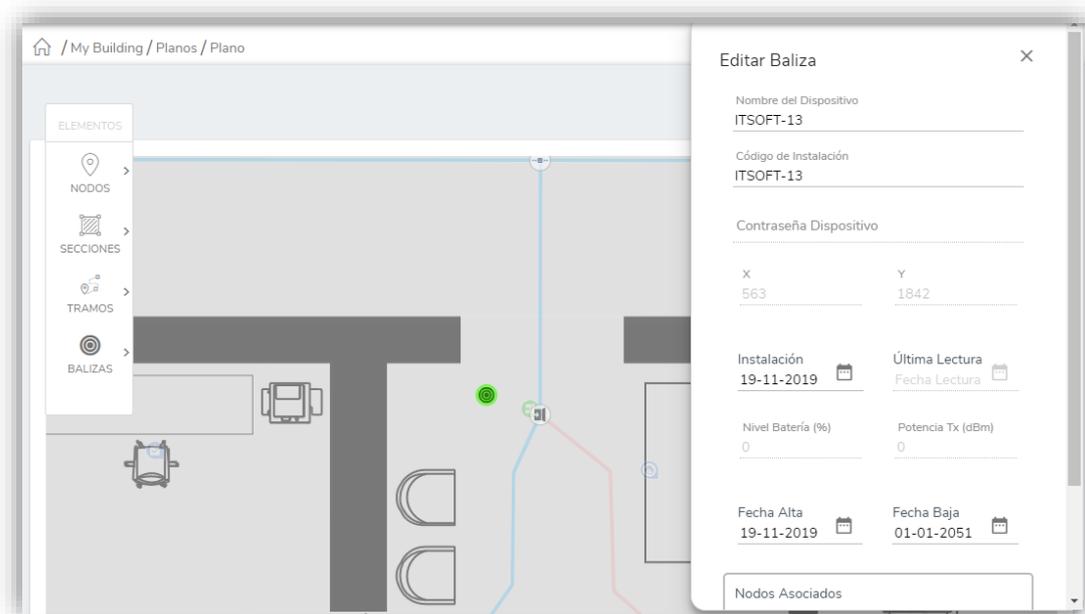


Ilustración 15: Creación de balizas

3.5. Operar el espacio

Una vez dado de alta el usuario en el sistema por parte de ITSOFT y habiéndose identificado para acceder a la plataforma, puede hacer lo siguiente:

3.5.1. Dashboard

Accesible para Administrador de Entidad, Gestor de Contenidos y Gestor de Contenidos solo Lectura.

En esta ventana, que es la primera que se muestra a los usuarios una vez logados en la plataforma, se obtiene una visión general del ecosistema everpaths, disponiendo información de los usuarios de las aplicaciones móviles y de datos de gestión y monitorización del sistema completo.

El gestor del edificio también podrá hacer el seguimiento de la expiración de los contenidos que se están ofreciendo a los usuarios de la aplicación móvil.

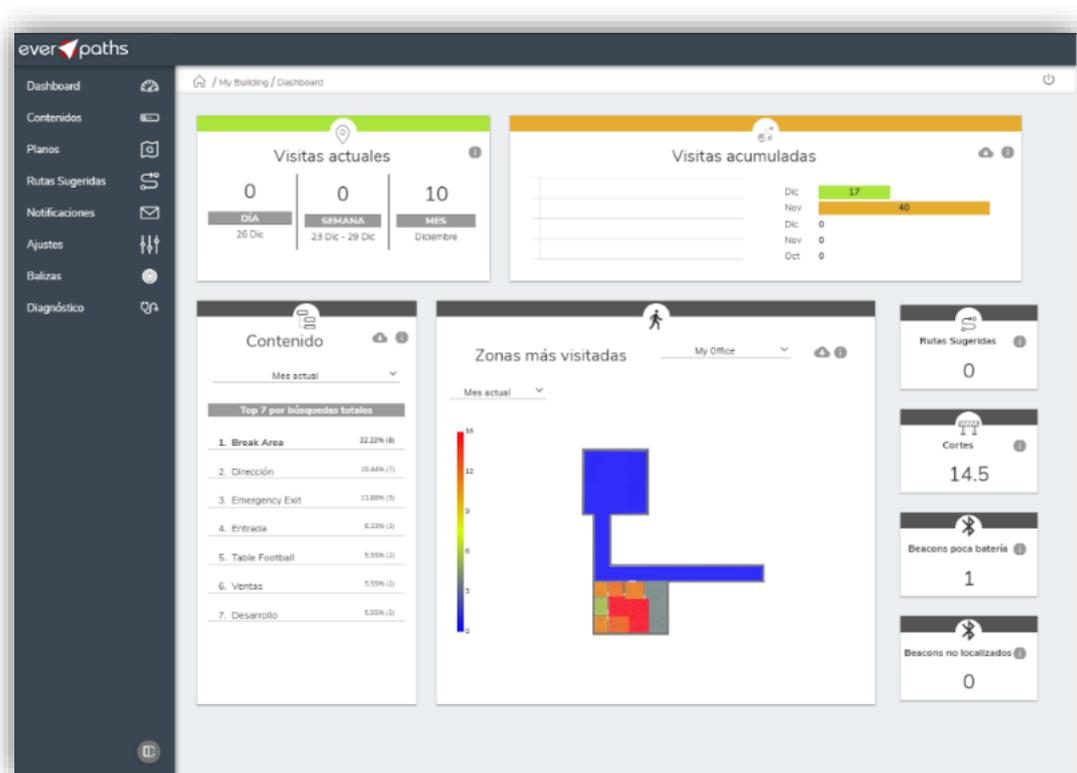


Ilustración 16: Dashboard

En dicho panel del Dashboard, se muestra actualmente la siguiente información:

- **Visitas Actuales:** Proporciona un contador de visitas de usuarios acumuladas desde la aplicación en el día actual, semana actual y el mes en curso.
- **Visitas Acumuladas:** Proporciona en formato gráfico el acumulado de visitas de los últimos 30 días. Dichas gráficas indican además al pasar el cursor sobre ellas los valores diarios registrados.

De igual forma, muestra en diagrama de barras por cada mes los acumulados de visitas, visualizándose los últimos 6 meses. Se puede acceder a la descarga de esta información en formato .csv utilizando el botón de la nube ubicado en la esquina superior derecha.

- **Contenido:** Proporciona un ranking de los contenidos buscados desde la aplicación móvil, lo que puede dar una medida del interés de los mismos al Gestor del Espacio. Esta información se ofrece tanto numéricamente como número de ítems como de forma porcentual sobre el total de búsquedas realizadas, y dicha estadística puede calcularse para diversos intervalos de tiempo (día actual, mes actual, mes anterior, últimos 30 días o en un intervalo a elección del usuario). Esta información es descargable en formato .csv utilizando para ello el botón asignado.
- **Indicadores de gestión:**
 - **Rutas Sugeridas:** Indica el número de rutas sugeridas que hay configuradas en el espacio.
 - **Cortes:** Indica el número de tramos cortados existentes actualmente en el espacio.
 - **Beacons con poca batería:** Muestra el número de beacons con nivel de batería inferior al 20%.
 - **Beacons no localizados:** Indica el número de beacons que no han sido detectados a pesar de que se tiene constancia de usuarios que han pasado por dicha sección recientemente.

3.5.2. Contenidos

Accesible para Administrador de Entidad, Gestor de Contenidos y Gestor de Contenidos solo Lectura.

Accediendo a la sección **Contenidos** ubicada en el menú lateral, se accede a la vista de todos los elementos de esta categoría, dispuestos en forma de tabla. En dicha tabla, se muestran los contenidos previamente creados, así como herramientas para poder crear nuevos, importar o exportarlos.

Los campos presentes en la tabla son:

- Imagen.
- Título.
- Estado (Si está activo o inactivo).
- Código.
- Tipología.
- Lugares en los que está el contenido asignado.

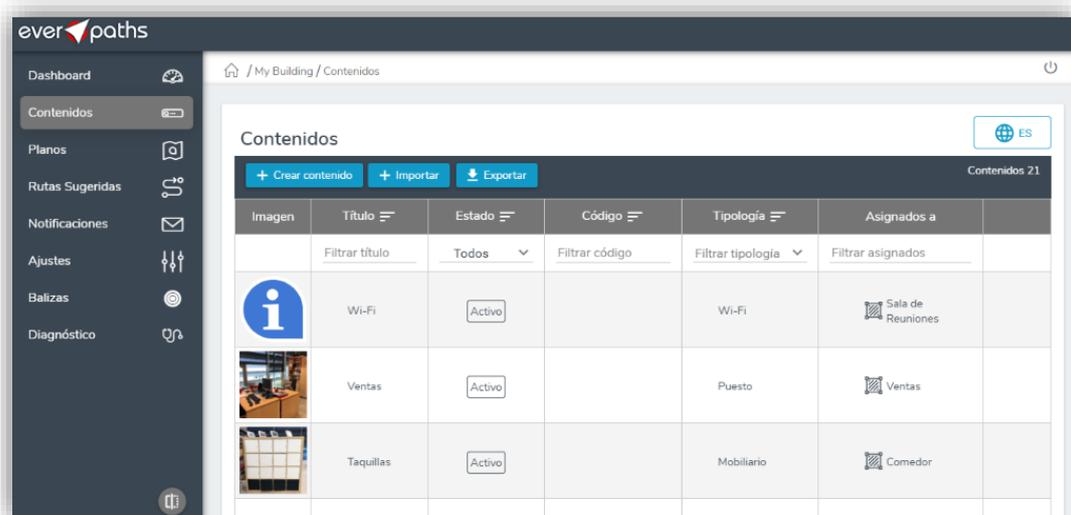


Ilustración 17: Lista de Contenidos

De igual forma, en esta misma pantalla, se pueden crear nuevos contenidos, así como filtrar u organizar según los campos descritos. Por último, también se permite la importación y exportación de los distintos contenidos.

Búsqueda y ordenación de contenidos

Una vez creados los distintos contenidos por parte del Administrador de Entidad o Gestor de Contenidos, éstos se pueden buscar desde el listado, siendo posible filtrar por los siguientes campos:

- **Título.**
- **Estado**, seleccionando si están Activos o Inactivos.
- **Código.**
- **Tipología**, se permite seleccionar las distintas tipologías de contenidos previamente creadas.
- **Asignados.**

Si en lugar de filtrar, se desean ordenar los contenidos, es posible realizarlo pulsando sobre las cabeceras de los campos de la lista. Una vez pulsado, se mostrará una flecha hacia arriba si está ordenado alfabéticamente (A → Z) o hacia abajo si está ordenado alfabéticamente inverso (Z → A).

Creación y edición de contenidos

El Administrador de Entidad y Gestor de Contenidos tienen acceso completo. El Gestor de Contenidos solo Lectura no tiene permisos de edición.

Para crear un nuevo contenido, tras pulsar en el botón **Crear Contenido**, se mostrará la ventana de edición, en la que existen las siguientes pestañas, misma ventana que aparece cuando se selecciona el icono del lápiz señalado en la ilustración 20 para editar un contenido existente:

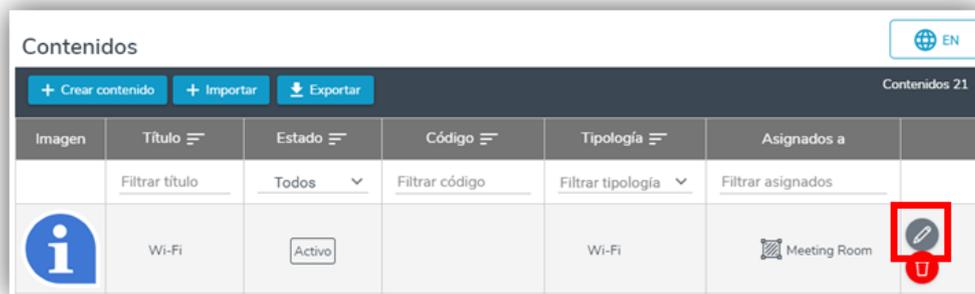


Ilustración 18: Menú de creación / edición de contenidos

Edición Contenido

Esta pestaña contiene la información que será visible para los usuarios de la aplicación móvil cuando visiten los distintos espacios, como son el **Título** y la descripción, así como la selección de la tipología (cuyo icono se heredará) y la etiqueta de texto a mostrar sobre el plano.

Esta tipología es una categoría a la que pertenece el contenido (Ej: aseos, ascensores, pintura, etc). Marca además el tipo de icono que se utilizará para la representación del contenido en el plano.

Nota

Las tipologías de contenidos están descritas en el apartado 3.6.2 en profundidad y son utilizadas para agrupar los contenidos que sean similares.

Cada una de las tipologías tiene un icono característico, el cual se aplica automáticamente al asignar el contenido en edición

Los otros datos que se rellenan en esta pestaña son también útiles para su gestión y representación en la aplicación móvil, en resumen, desde esta pestaña se rellenan los siguientes datos:

- **Título:** Campo principal del contenido.
- **Descripción:** Subtítulo descriptivo del contenido.
- **Texto mostrado en el plano:** Etiqueta que se mostrará sobre el mapa.
- **Identificador:** Campo utilizado para identificar internamente el contenido.
- **Tipología:** Seleccionable de las tipologías creadas previamente.
- **Fecha de Alta y Baja:** Período temporal durante el que contenido estará disponible.
- **Ubicación:** Sección en la que se encuentra el contenido.
- **Foto:** Imagen que se mostrará como referencia del contenido.
- **Detalles:** Campo de texto enriquecido (WYSIWYG – What You See Is What You Get) en el que se puede añadir texto con estilos, distintos tamaños de letra, enlaces, imágenes, listas, o código HTML.

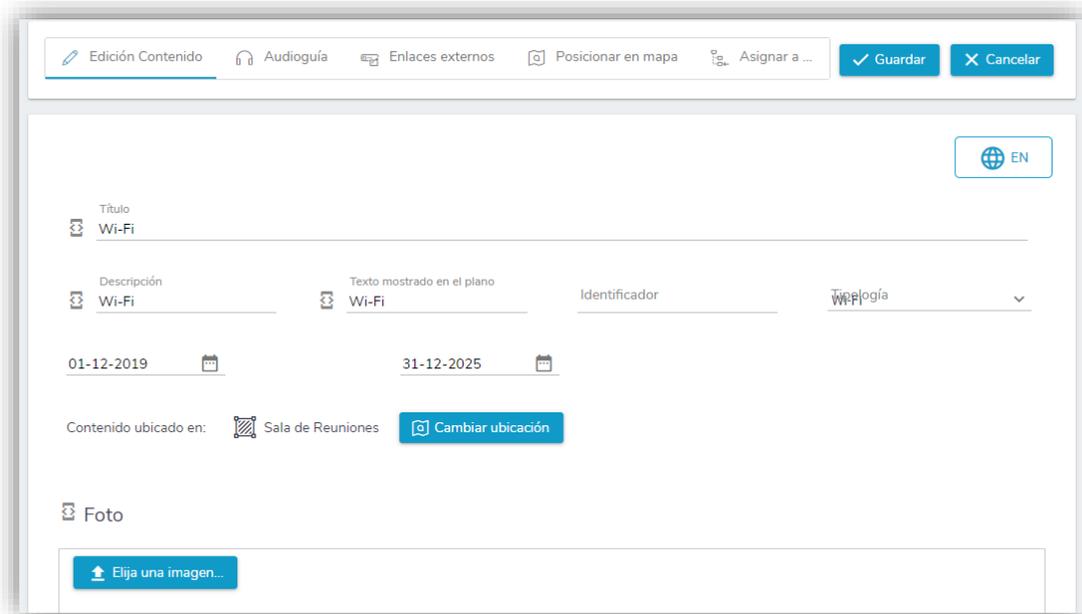


Ilustración 19: Edición de contenido

Audioguía

Una de las funcionalidades de everpaths es disponer de Audioguía en el interior de edificios, herramienta que lee el texto introducido para que pueda ser oído por los usuarios de la aplicación móvil.

Gracias a esta audioguía, se dispone de un intérprete automático del texto que convertirá a voz el texto escrito, incorporando pausas en el texto, lectura de caracteres especiales como siglas, acrónimos, etc, de forma que pueda ser entendido por la persona que lo escucha en cada uno de los idiomas disponibles.

Nota

El texto introducido en el campo *Detalle* de la anterior pestaña es la información que se muestra en la aplicación móvil para que pueda ser leída por los usuarios del espacio. A la hora de representar dicho texto como audioguía de forma correcta con estas funcionalidades, se realiza lo siguiente:

- **Pausa en el texto.** Añadir un punto en el texto de Audioguía.
- **Siglas.** Separar las siglas para que se lean las letras por separado.
- **Acrónimos.** Escribir la palabra completa.
- **Siglos.** Escribir el número con letras (Ej. XV – quince).

En esta pestaña se introduce el texto que se desea que sea leído por la aplicación móvil, cuando se accede al contenido seleccionado, por lo que se recomienda que sea parecido al texto introducido en el campo **Detalle** de la pestaña **Edición Contenido**.

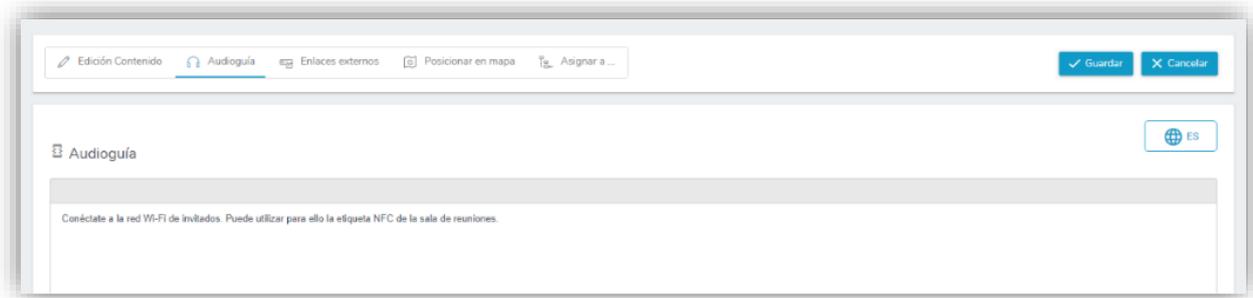


Ilustración 20: Audioguía de contenidos

Enlaces externos

Al abrir la vista de detalles de los contenidos, también se pueden añadir enlaces externos a la aplicación, con el objetivo de poder abrir pestañas en las que visitar contenidos web.

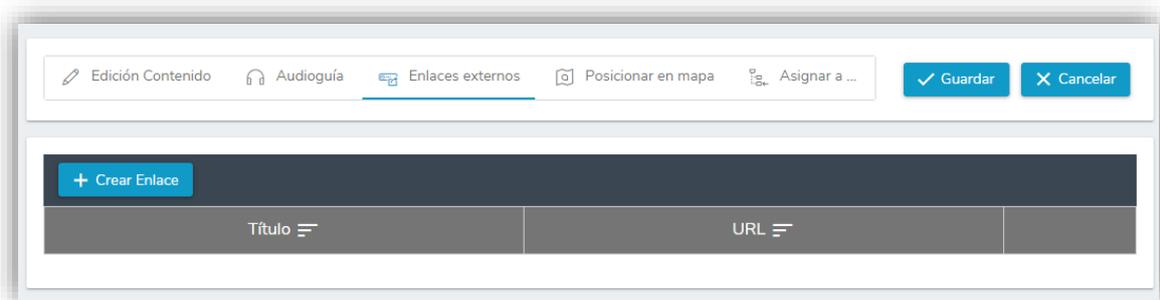


Ilustración 21: Enlaces externos

Se pueden crear fácilmente desde el botón **Crear Enlace**, y los datos a proporcionar son el título y la URL que aloja el contenido.

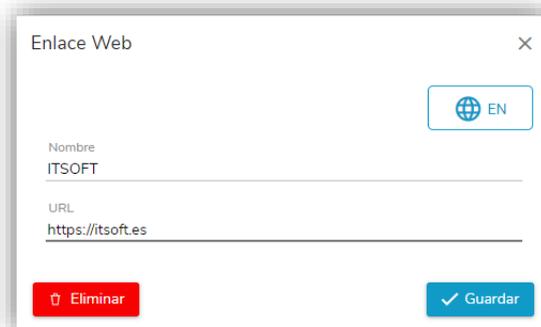


Ilustración 22: Creación de enlace externo

De igual forma, se pueden editar o eliminar, utilizando para ello los iconos del lápiz y de la papelera respectivamente, que se encuentran a la derecha de cada uno de los enlaces externos.

Posicionar en mapa

Al estar los contenidos ubicados en una posición específica dentro del espacio, es posible seleccionar desde esta pestaña el sitio en el que se mostrará en los planos tanto en esta plataforma de administración como en la aplicación móvil, lo que no solo será útil para conocer su posición sino para poder ser guiado hacia él.

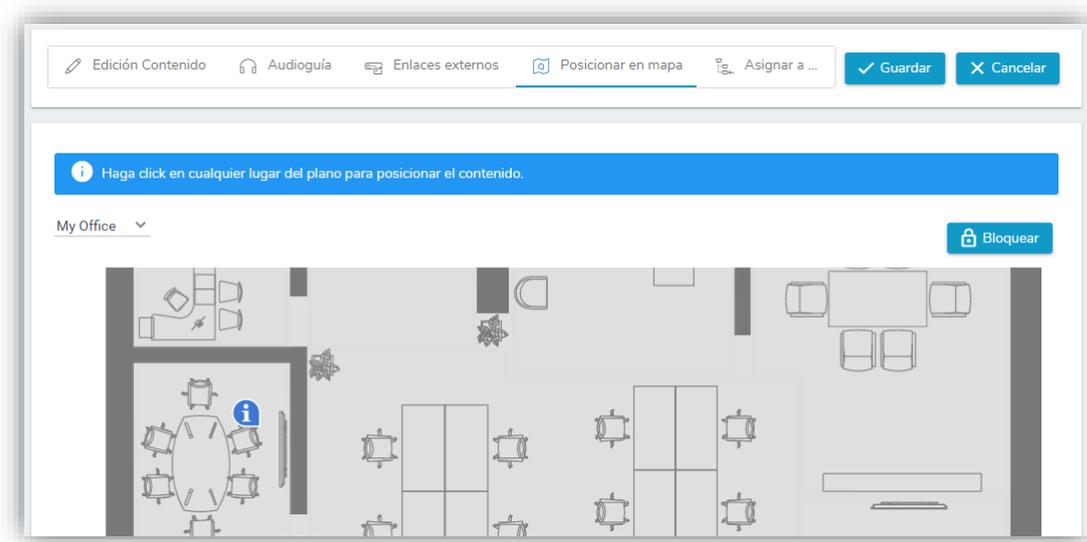


Ilustración 23: Posicionamiento en mapa

Para asignar este contenido en una localización específica dentro del mapa, en esta ventana por defecto, aparece el mapa bloqueado, de modo que, si se pulsa sobre alguna posición por accidente al desplazarse por la ventana, no se asigne el contenido a dicho punto.

Pulsando en **Desbloquear**, se permite asignar este contenido al lugar donde se pulse, y tras ello, se pulsa en guardar para aplicar los cambios.

Asignar a ...

La última pestaña del menú de edición de contenidos permite asociar el contenido a distintas secciones, niveles o incluso al espacio de forma general.

Se compone de dos partes, una tabla que se ubica en la parte izquierda de la ventana en la que se muestran los lugares en el que está asignado el contenido, y a la derecha otra tabla en la que aparecen todos los lugares disponibles donde se puede ubicar el contenido que está en edición.

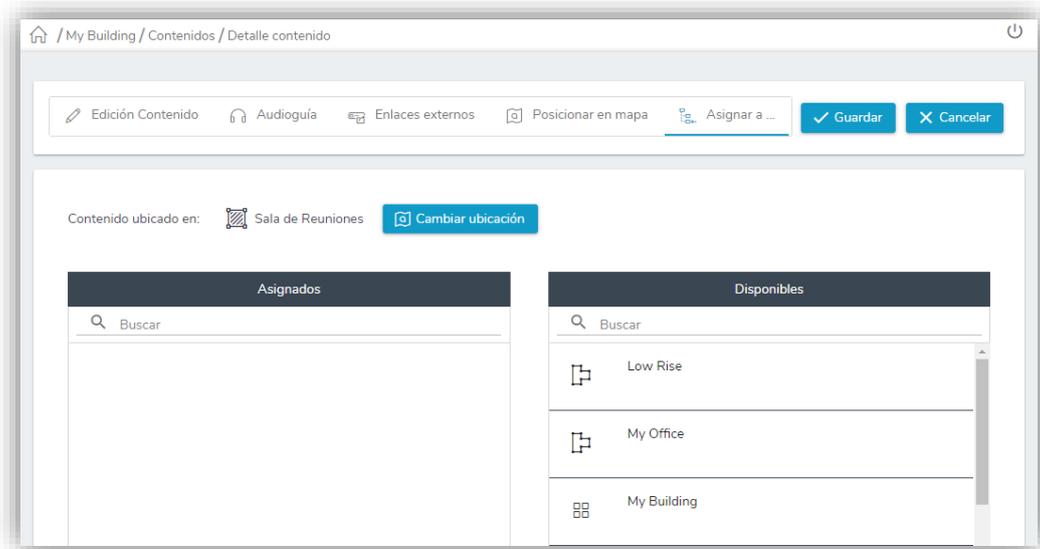


Ilustración 23: Asignación de contenidos

Para asignar el contenido a un nuevo lugar, o, por el contrario, desasignarlo, es necesario arrastrar el contenido del cuadro de la derecha al de la izquierda, o el movimiento inverso, respectivamente.

Gracias a esta asignación a más de un lugar, cuando se muestran las secciones, niveles o espacios en la aplicación móvil, se mostrarán los contenidos ubicados en dichos lugares al entrar en los detalles del mismo.

Destacar contenidos

El Administrador de Entidad y Gestor de Contenidos tienen acceso completo. El Gestor de Contenidos solo Lectura no tiene permisos de edición.

Desde la lista de contenidos, una vez han sido creados los contenidos a ubicar en el espacio, también se pueden marcar como destacados dentro de las secciones, niveles o el espacio donde estén asignados.

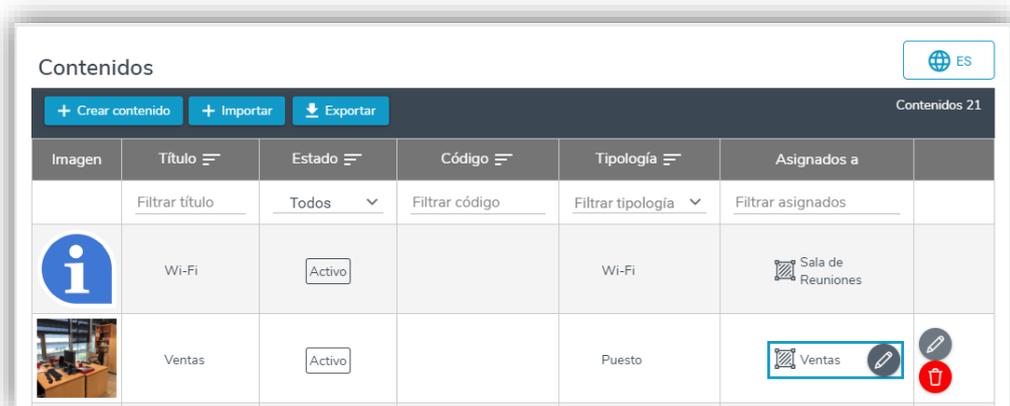


Ilustración 24: Destacar contenidos (I)

De forma predeterminada, todos los contenidos asignados a algún lugar, se mostrarán como elementos de una lista al acceder a los detalles del mismo. Marcándolos como destacados, en lugar de elementos de la tabla, se mostrarán en forma de tarjetas con su foto y título.

Para poder realizar este marcado como destacado, accediendo desde la lista de contenidos, es necesario pulsar sobre el icono del lápiz que se muestra al situar el cursor sobre la columna Asignados a. Tras pulsar en dicho icono, se pueden marcar en que sitios estará destacado, identificándose con una estrella amarilla, tal como se muestra en la ilustración 26.

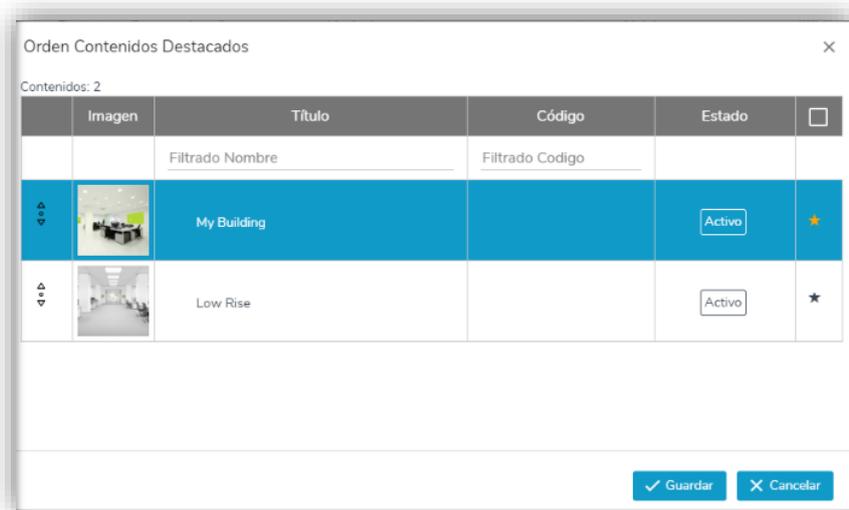


Ilustración 25: Destacar contenidos (II)

3.5.3. Rutas Sugeridas

Accesible para Administrador de Entidad, Gestor de Contenidos y Gestor de Contenidos solo Lectura.

A través del botón **Rutas Sugeridas** del menú lateral se accede a la ventana donde se permite la creación y edición de rutas sugeridas para los usuarios de la aplicación móvil, a través de la que podrán navegar por el espacio por los contenidos que se seleccionen desde esta herramienta de la plataforma de administración.

Tal como se muestra en la ilustración 29, dicha ventana se compone de dos partes principales, el botón de crear nuevas rutas sugeridas y la lista de las rutas previamente creadas, en la que se pueden ordenar según Nombre, Descripción o Estado.

Creación y edición de Rutas Sugeridas

El Administrador de Entidad y Gestor de Contenidos tienen acceso completo. El Gestor de Contenidos solo Lectura no tiene permisos de edición.

Tras pulsar en el botón de Crear Ruta Sugerida o en el botón de editar de cualquiera de las rutas existentes, se abre la ventana de edición de las rutas sugeridas, contando con los siguientes apartados:

- **Nombre:** Título con el que se muestra la ruta sugerida
- **Descripción:** Descripción de la ruta.
- **Fecha de Alta y Baja:** Fechas en las que comienza y deja de estar disponible la ruta para los usuarios de la aplicación móvil.
- **Foto:** Permite asignar una imagen para identificar la ruta.
- **Lista de Contenidos asignados:** Tabla donde introducir todos los contenidos por los que se desea que discorra la ruta en cuestión. Se muestran ordenados en la misma secuencia que le aparecerán al usuario, por lo que es posible arrastrar cada elemento para modificar su posición.

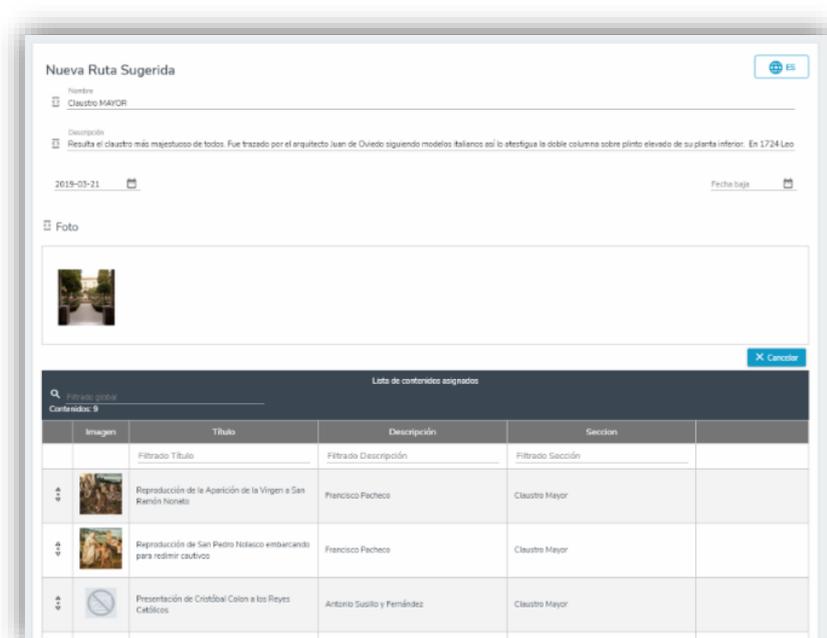


Ilustración 26: Creación de Rutas Sugeridas

A la hora de mostrar la ruta de contenidos a los usuarios de la aplicación móvil, la plataforma calcula en tiempo real el mejor camino posible entre un contenido y el siguiente, por lo que contempla tanto el perfil de movilidad que el usuario tiene seleccionado en ese momento como los caminos posibles, cortes temporales y las diferentes alternativas existentes para desplazarse desde el punto dónde se encuentra actualmente y el siguiente contenido de la ruta.

3.5.4. Mantenimiento de beacons

Accesible para Administrador de Entidad.

Es posible acceder al menú donde se recogen todos los beacons a través del elemento Balizas del menú lateral, en el que se muestra una lista con los siguientes campos:

- **ID-Hardware:** Dirección MAC del dispositivo
- **Descripción:** Nombre asignado al beacon
- **Batería:** Porcentaje del nivel de batería.
- **Potencia:** Potencia (dBm) en la que está configurado el beacon.
- **Instalación:** Fecha de instalación de la baliza en el edificio.
- **Fecha Alta:** Fecha en la que se da de alta el beacon en la plataforma
- **Fecha Baja:** Fecha hasta la que estará el beacon disponible.
- **Última detección:** Momento en el que el beacon fue detectado por la última vez.
- **Sección:** Ubicación(es) en las que se ubica el dispositivo.

Lista de Balizas								
IdHardware	Descripción	Bateria	Potencia	Instalación	Fecha Alta	Fecha Baja	Última detección	Sección
Filtra IdHar	Filtra Descr	Bateria ≤		Desde Hasta	Desde Hasta	Desde Hasta	Desde Hasta	
ITSOF-03	ITSOF-03	100 %	0	01-01-00 00:00	14-11-19 11:51	01-01-51 00:59	09-01-20 14:55	Lab CTO
ITSOF-05	ITSOF-05	80 %	0	01-01-00 00:00	14-11-19 11:51	01-01-51 00:59	10-01-20 11:51	Development Sales Department Lab

Ilustración 27: Supervisión Beacons

3.5.5. Notificaciones Push

Accesible para Administrador de Entidad, Gestor de Contenidos y Solo Notificaciones.

La plataforma de gestión cuenta con una sección de mensajería desde la que se puede realizar el envío de mensajes PUSH a los usuarios de la aplicación móvil relacionados con los edificios o en las zonas en las que se encuentra. Para acceder a la misma, se pulsará sobre el botón **Notificaciones** del menú lateral.

Título	Fecha Inicio	Fecha Fin	Envío	Evento	Destino	N° Envíos
Filtrar título	Desde Hasta	Desde Hasta	Todos	Todos		
¿Le apetece un café?	25-11-19 18:28		Programado	Al Entrar	(844,1974) (My Office)	40
Juegue al fútbol	25-11-19 18:24		Programado	Al Entrar	(663,2329) (My Office)	130
					(663,2329)	

Ilustración 28: Notificaciones push

Tal como se muestra en la ilustración 32, la ventana se organiza en una lista con todas las notificaciones configuradas, en las que se muestra información tal como:

- **Título:** Título descriptivo con el que identificará la notificación.
- **Fecha de Inicio y Fin:** Intervalo temporal en el que estará la notificación disponible y se enviará a los usuarios.
- **Tipo de Envío:** Si es puntual o programado y según si está configurado en una sección, espacio o ubicación.
- **Evento:** En qué momento se enviará la notificación
 - **Al entrar:** Cuando el usuario de la APP entre en el lugar programado.
 - **Al salir:** Cuando el usuario de la APP salga del lugar programado.
 - **Están ahora:** Se enviará a los usuarios que estén actualmente en el espacio.
 - **Han visitado el espacio:** Se enviará a los usuarios que han visitado alguna vez el espacio.
 - **Han explorado el espacio:** Envío a los usuarios que han utilizado la APP para visualizar el espacio, no necesariamente hayan ido físicamente al mismo.
 - **Tienen la App:** Envío de notificación a todos los usuarios que dispongan de la App.
- **Destino:** Punto donde está situada la notificación sobre el mapa.
- **Número de envíos:** Contador de envíos realizados a los usuarios.

Para todas las notificaciones listadas en esta ventana, se permite duplicarlas, editarlas o incluso eliminarlas, utilizando para ello, los iconos que se muestran al posar el cursor sobre ellas.

Creación y edición de Notificaciones

Tras pulsar en el botón de Crear Notificación o el icono del lápiz para editarlas, se accede al menú de edición de las mismas, en el que aparecen las siguientes pestañas:

Notificación

En esta pestaña se introducen los datos que servirán para identificar la notificación, así como todos los datos que se mostrarán a los usuarios que reciban dicha notificación en su aplicación móvil.

Estos campos son el Título, la descripción corta e información más detallada como son la foto de la notificación y el cuerpo del mensaje, este último con el estilo que se desee al poder ser editado en un campo WYSIWYG.

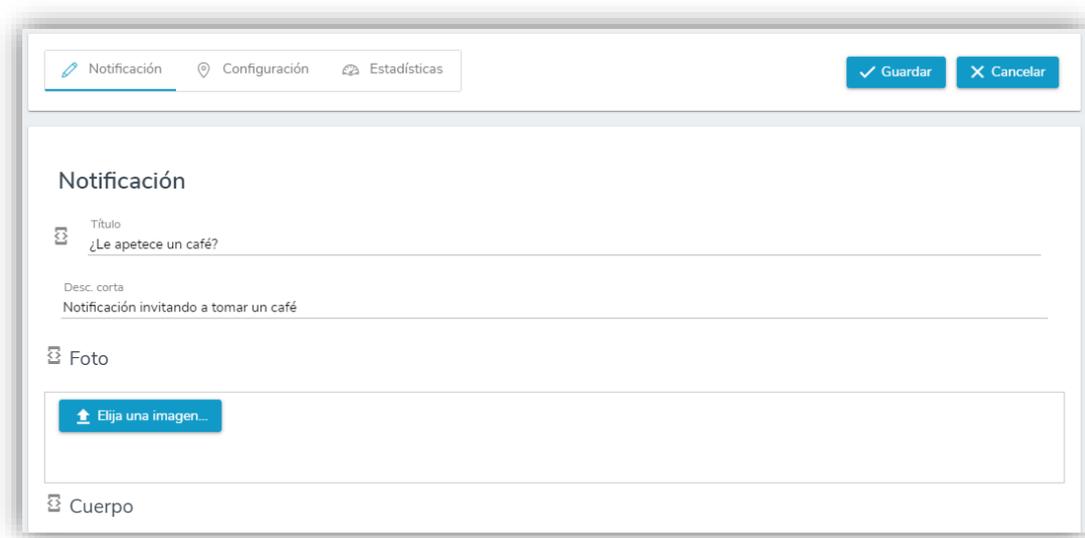


Ilustración 29: Notificación

Configuración

Una vez seleccionado el texto y la foto de la notificación a enviar, el siguiente paso es configurar cómo y cuándo se enviará la misma a los usuarios móviles. Para ello, nos ayudamos de esta pestaña en la que en primer lugar se selecciona el tipo de envío y posteriormente se configura el mismo. Estos tipos de envíos son los siguientes:

- **Puntual por Espacio:** Se envía una única vez a los visitantes del espacio, según los siguientes criterios de envío.
 - Está actualmente en el Espacio.
 - Ha visitado alguna vez el Espacio.
 - Ha explorado alguna vez el Espacio.
 - Todos los usuarios con app de este Espacio.

- **Puntual por Sección:** Enviará una notificación a los usuarios que estén actualmente en las secciones seleccionadas de la lista.
- **Programado por Espacio:** Enviará notificaciones a los usuarios que entren o salgan del espacio de forma programada entre las fechas definidas en esta pestaña. Como característica a todas las notificaciones programadas, es posible repetirlas y que no se envíen si han transcurrido menos de X minutos desde el último envío.
- **Programado por Sección:** Enviará de la misma forma que en el punto anterior a los usuarios que entren o salgan de las secciones seleccionadas de la lista en un intervalo de tiempo.
- **Programado por Ubicación:** Se enviará la notificación a los usuarios que entren o salgan de una ubicación seleccionable en el mapa, siendo igualmente seleccionable la repetición de la misma y el intervalo de tiempo.

Ilustración 30: Configuración de las notificaciones.

Estadísticas

Desde esta última pestaña del menú de edición de las notificaciones se pueden consultar los envíos aproximados que se han realizado de esta notificación, así como los destinatarios aproximados que la han recibido, tal como se muestra en la ilustración 35.

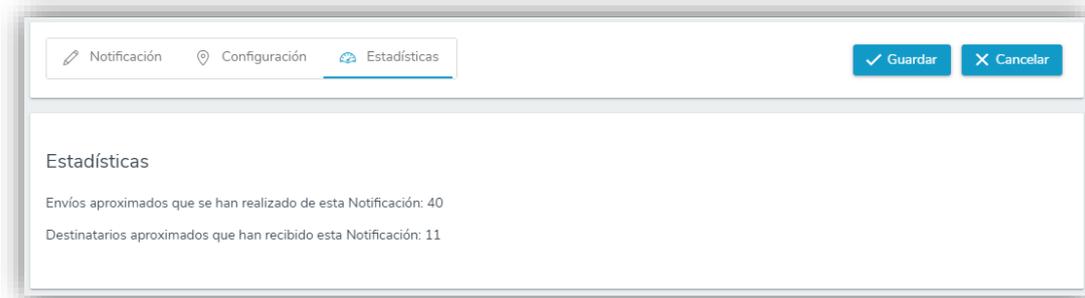


Ilustración 31: Estadísticas de las notificaciones.

3.6. Ajustes de la plataforma

Accesible para Administrador de Entidad y Gestor de Contenidos.

Accediendo al menú ajustes desde el menú lateral de la plataforma se pueden realizar las siguientes operaciones:

3.6.1. Gestión de Perfiles de Accesibilidad

Accesible para Administrador de Entidad y Gestor de Contenidos.

Permite crear y editar los perfiles de movilidad que serán utilizados por los usuarios de la aplicación móvil. En el cálculo de la mejor ruta hacia los destinos seleccionados, se tienen en cuenta en tiempo real los caminos accesibles y su baremación por pesos, lo que hace que la ruta se determine teniendo en cuenta dicho perfil.

De dicha forma, se pueden crear perfiles para así asignar caminos distintos por ejemplo a personas con dificultades motoras, personas que van acompañadas de niños, empleados de la empresa (que podrían circular por caminos distintos a visitantes ocasionales), proveedores...

Para crear los perfiles, tan solo hay que añadir el nombre con el que se identificará y el peso máximo que dispone, valor numérico que limitará el peso de los tramos por los que podrá circular.

Por ejemplo, una persona con movilidad reducida, si tiene un peso máximo de 1000, no podrá tomar rutas con un valor superior, por ejemplo, una escalera si se le ha añadido un valor de 5000.

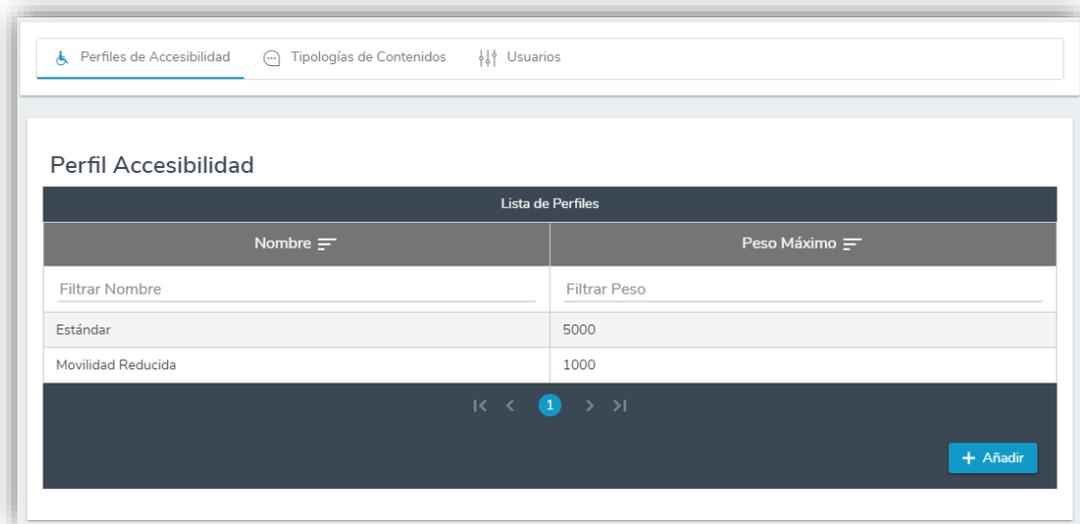


Ilustración 32: Perfiles de Accesibilidad

3.6.2. Tipologías de Contenidos

Accesible para Administrador de Entidad y Gestor de Contenidos.

Los contenidos descritos en el punto 3.5.1 de este manual se clasificaban según tipologías de contenidos, identificando así a todos los contenidos del mismo tipo con un mismo icono dotando a la aplicación con un estilo uniforme.

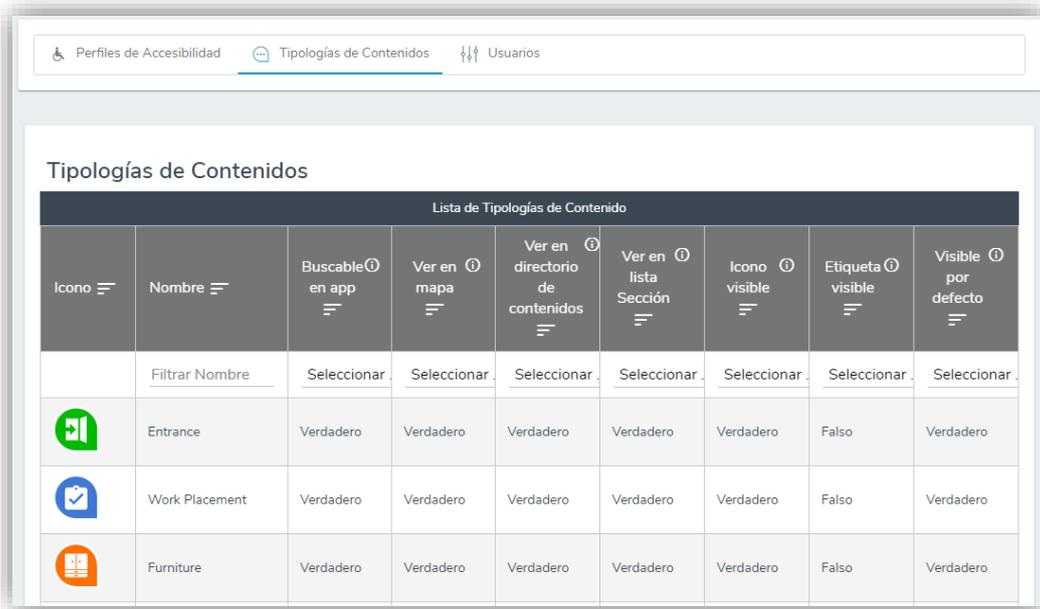


Ilustración 33: Tipologías de Contenidos

Estas tipologías se pueden crear y editar desde esta pestaña del menú de ajustes, donde no sólo se pueden añadir los iconos a mostrar sino seleccionar las siguientes opciones de los mismos:

- **Anchor Point:** Punto de apoyo sobre el que se mostrará el icono, por defecto el inferior derecho.
- **Nombre:** Con posibilidad de traducir a los distintos idiomas existentes.
- **Buscable en App:** Indica si esta tipología aparecerá en la aplicación móvil como posible filtro para buscar contenidos.
- **Ver en Mapa:** Indica si esta tipología será visible en el mapa de la app móvil.
- **Ver en Directorio Contenidos:** Indica si esta tipología de contenido es visible en el directorio de contenidos de la aplicación móvil.
- **Ver en lista Sección:** Si se marca falso, los contenidos de este tipo se mostrarán en la lista de contenidos de una sección, salvo que sea el contenido más destacado de dicha sección.
- **Icono Visible:** Indica si para esta tipología de contenido se mostrará el icono en el mapa de la aplicación móvil.
- **Etiqueta Visible:** Indica si la etiqueta de los contenidos se mostrará en el mapa de la aplicación móvil.
- **Visible por defecto:** Indica si esta tipología será visible en la app móvil nada más acceder al plano del espacio.

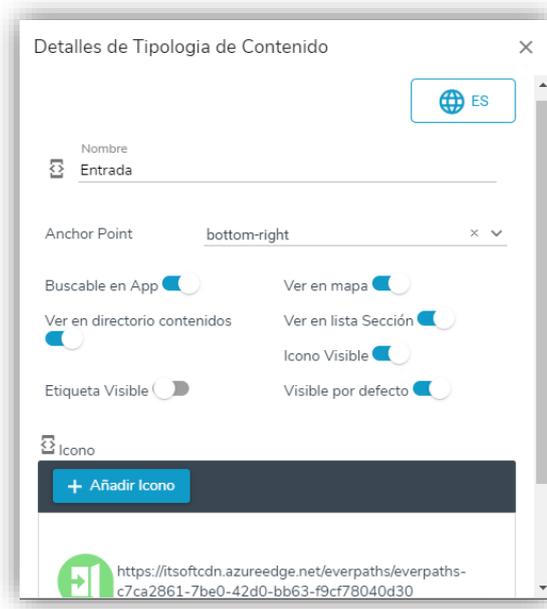


Ilustración 34: Detalles de Tipología de Contenido

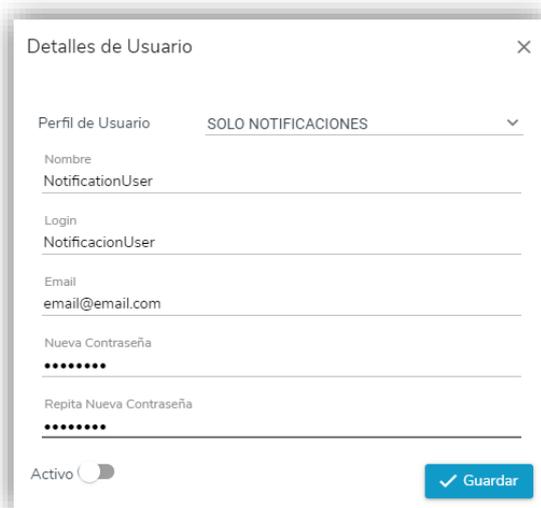
3.6.3. Gestión de Usuarios

Accesible para Administrador de Entidad.

Los usuarios con suficientes permisos de administración, también pueden crear y editar usuarios para que tengan acceso a esta plataforma de administración, así como otorgarles distintos permisos para visualizar, editar o crear.

Estos usuarios requerirán los siguientes datos:

- **Tipo de Perfil de Usuario:** Los descritos en el punto 3.1 de este manual.
- **Nombre:** Nombre identificativo del usuario.
- **Login:** Usuario con el que se identificará en la plataforma.
- **Email:** Correo electrónico del mismo.
- **Contraseña.**
- Si está **activo** o no.



The screenshot shows a form titled "Detalles de Usuario" with a close button (X) in the top right corner. The form contains the following fields and controls:

- Perfil de Usuario:** A dropdown menu currently set to "SOLO NOTIFICACIONES".
- Nombre:** A text input field containing "NotificacionUser".
- Login:** A text input field containing "NotificacionUser".
- Email:** A text input field containing "email@email.com".
- Nueva Contraseña:** A password input field with masked characters (dots).
- Repita Nueva Contraseña:** A second password input field with masked characters (dots).
- Activo:** A toggle switch currently turned off.
- Guardar:** A blue button with a checkmark icon and the text "Guardar".

Ilustración 35: Creación de Usuario

4. Soporte técnico

Para cualquier duda, consulta o problema, ponemos a su disposición una dirección de correo electrónico:

suporte@itsoft.es

Puede acceder a la zona de preguntas frecuentes y consultas técnicas dentro de la sección Clientes en el portal web de ITSOFT o a través de la página de soporte:

<http://www.itsoft.es/>

<https://suporte.itsoft.es/es?prod=everpaths>