



Guia de funcionament de l'Epson Classroom Connect (Windows/Mac)

Indicacions utilitzades en aquesta guia 4

Introducció al programari Epson Classroom Connect 5

Funcions d'Epson Classroom Connect	6
Experiència d'operació intuïtiva	6
Desament senzill de les dades de dibuix	6
Connexió fluida amb projectors	6

Configuració del programari per primera vegada 7

Instal·lar el software	8
Requisits d'Epson Classroom Connect	8
Instal·lació del programari Epson Classroom Connect (Windows)	8
Instal·lació del programari Epson Classroom Connect (Mac)	8
Selecció de la configuració de la xarxa del projector	9
Configuració d'un projector connectat mitjançant una LAN sense fil	9
Configuració d'un projector connectat mitjançant una LAN amb fils	9

Connexió al projector i projecció d'imatges 11

Connexió d'Epson Classroom Connect per primera vegada	12
Connexió al projector mitjançant un codi de connexió	12
Connexió al projector mitjançant una adreça IP	13
Connexió al projector des de l'historial de connexió	14
Control de la pantalla projectada	15
Funció interactiva	15

Funcions útils 16

Utilització de funcions addicionals	17
Inici de l'Epson Classroom Connect des de la barra de tasques (Windows)	17
Introducció d'un sobrenom al projector	17
Especificació d'on desar les dades de dibuix	17
Fixació d'entorns de connexió d'ús freqüent	18
Desament de les dades de dibuix	18

Solució dels problemes 19

Solució de problemes de connexió de la xarxa	20
Solucions quan no us podeu connectar a Internet després de connectar-vos al projector	20
Solucions quan no us podeu connectar amb el codi de connexió	20
Solució de problemes durant la projecció	21
Solucions quan no podeu connectar projectors (sense fil)	21
Solucions quan no podeu connectar projectors (per cable)	22
Solucions quan la imatge projectada no es mou amb fluïdesa	22
Solucions en cas que l'àudio no es reproduïeixi correctament	22

Resum de la pantalla 23

Pantalla de connexió	24
Connexió al projector mitjançant altres mètodes de connexió	25
Pantalla Configuració	26

Apèndix 27

Actualització i desinstal·lació del programari	28
Obtenció de la darrera versió de l'aplicació	28
Desinstal·lació del programari Epson Classroom Connect (Windows)	28
Desinstal·lació del programari Epson Classroom Connect (Mac)	28

Resolució compatible	29
Limitacions	30
Limitacions de connexió	30
Notes generals	31
Avís de copyright	31
Sobre les notacions	31
Marques registrades	31
Atribució dels drets d'autor	31

Indicacions utilitzades en aquesta guia

Indicacions de seguretat

El projector i els manuals utilitzen símbols gràfics i etiquetes per assenyalar el contingut que indica la forma d'utilitzar el producte amb seguretat.

Llegiu i seguiu atentament les instruccions marcades amb aquests símbols i etiquetes per evitar lesions personals i materials.

 Avís	Aquest símbol indica informació que, si s'ignora, pot provocar lesions personals greus o fins i tot la mort a causa d'una manipulació incorrecta.
 Precaució	Aquest símbol indica informació que, si s'ignorés, podria ocasionar ferides personals o danys materials deguts a la manipulació incorrecta.

Indicacions d'informació general

Atenció	Aquesta etiqueta indica procediments que poden causar danys o lesions si no es va amb prou compte.
	Aquesta etiqueta indica informació addicional que pot ser útil saber.
[Nom del botó]	Indica els botons del comandament a distància o del tauler de control. Exemples: botó [Esc]
Nom de menú/opció	Indica els noms dels menús i de les opcions del projector. Exemples: Selecioneu el menú Imatge
»»	Aquesta etiqueta indica enllaços a les pàgines relacionades.
	Aquesta etiqueta indica el nivell de menú actual del projector.

Introducció al programari Epson Classroom Connect

Consulteu aquesta informació per obtenir més informació sobre el programari Epson Classroom Connect.

►► Enllaços relacionats

- "Funcions d'Epson Classroom Connect" [pàg.6](#)

Amb Epson Classroom Connect, podeu realitzar sense problemes una sèrie d'accions útils a les classes, com ara projectar imatges amb un projector connectat al dispositiu, dibuixar imatges i escriure a la pantalla de projecció i desar-ho i reutilitzar les dades de dibuix desades.

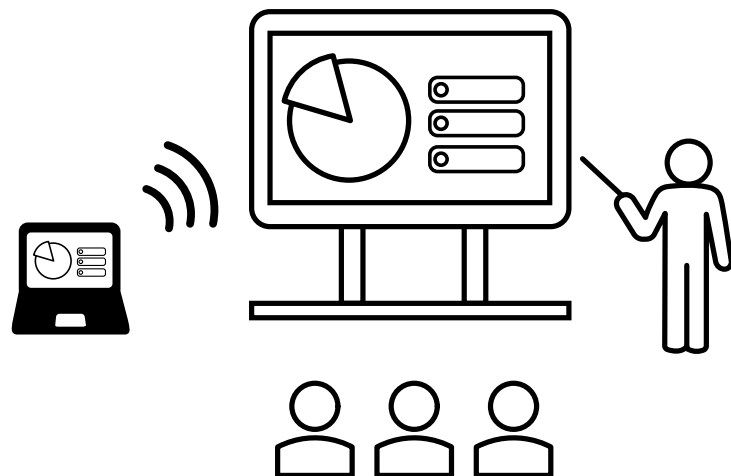
► Enllaços relacionats

- "Experiència d'operació intuïtiva" [pàg.6](#)
- "Desament senzill de les dades de dibuix" [pàg.6](#)
- "Connexió fluida amb projectors" [pàg.6](#)

Experiència d'operació intuïtiva

Epson Classroom Connect us permet realitzar una sèrie d'operacions en passos senzills.

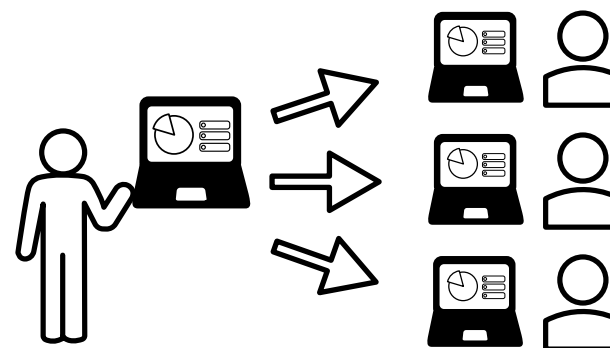
També podeu connectar fàcilment el vostre dispositiu al projector i projectar imatges.



Desament senzill de les dades de dibuix

Si deseu les dades que dibuixeu durant la classe, podeu revisar el contingut més tard o compartir-lo amb els estudiants com a materials de classe.

Com que les dades de dibuix es desen al dispositiu, podeu reutilitzar-les fàcilment a classe.



Connexió fluida amb projectors

Podeu connectar-vos al projector mitjançant el codi de connexió o l'adreça IP que es mostra a la pantalla d'inici del projector que voleu utilitzar.

Si voleu connectar-vos al mateix projector, podeu connectar-vos fàcilment des de l'historial de connexió que es mostra a Epson Classroom Connect.

Configuració del programari per primera vegada

Seguiu aquestes instruccions abans de connectar un ordinador al projector a través de la xarxa.

►► Enllaços relacionats

- "Instal·lar el software" [pàg.8](#)
- "Selecció de la configuració de la xarxa del projector" [pàg.9](#)

Instal·leu el programari Epson Classroom Connect baixant-lo des del lloc web d'Epson.

► Enllaços relacionats

- "Requisits d'Epson Classroom Connect" [pàg.8](#)

Requisits d'Epson Classroom Connect

Per fer servir el programari Epson Classroom Connect, l'ordinador ha de complir els requisits del sistema següents.

Requisit	Windows	Mac
Sistema operatiu	Windows 10 • Windows 10 Home (64 bits) • Windows 10 Pro (64 bits)	macOS • macOS Ventura • macOS Sonoma • macOS Sequoia
	Windows 11 • Windows 11 Home (64 bits) • Windows 11 Pro (64 bits)	
CPU	Intel Celeron de 8 ^a generació o superior (Es recomana Intel Core i5 de 8 ^a generació o més ràpid)	Apple M1 o més
Quantitat de memòria	4 GB o més (es recomana mín. 8 GB)	
Pantalla	Resolució 1280 × 720 o més	

► Enllaços relacionats

- "Instal·lació del programari Epson Classroom Connect (Windows)" [pàg.8](#)
- "Instal·lació del programari Epson Classroom Connect (Mac)" [pàg.8](#)

Instal·lació del programari Epson Classroom Connect (Windows)

Instal·leu el programari Epson Classroom Connect al vostre ordinador.



- Heu de tenir drets d'administració per instal·lar el software.

- 1** Enceneu l'ordinador.
- 2** Comproveu que heu tancat totes les aplicacions en execució.
- 3** Descarregueu el programari del lloc web d'Epson.
- 4** Seguiu les instruccions en pantalla per instal·lar el programari.

Instal·lació del programari Epson Classroom Connect (Mac)

Instal·leu el programari Epson Classroom Connect al vostre ordinador.

- 1** Enceneu l'ordinador.
- 2** Comproveu que heu tancat totes les aplicacions en execució.
- 3** Descarregueu el programari del lloc web d'Epson.
- 4** Seguiu les instruccions en pantalla per instal·lar el programari.

Si no heu configurat els paràmetres de xarxa dels projectors, haureu de configurar el projector abans de fer servir l'Epson Classroom Connect. Seguiu aquestes instruccions per seleccionar un mètode de connexió entre un ordinador i el projector, i seguidament configurar el projector.

► Enllaços relacionats

- "Configuració d'un projector connectat mitjançant una LAN sense fil" [pàg.9](#)
- "Configuració d'un projector connectat mitjançant una LAN amb fils" [pàg.9](#)

Configuració d'un projector connectat mitjançant una LAN sense fil

Per connectar un ordinador al projector mitjançant una LAN sense fil, cal que seleccioneu la configuració de xarxa a l'ordinador i al projector.



La configuració necessària varia segons el projector. Per obtenir instruccions, consulteu la *Guia de l'usuari* del projector.

- 1** Poseu-vos en contacte amb l'administrador de la xarxa i escriviu la configuració del punt d'accés, com ara l'SSID i els paràmetres de seguretat.
- 2** Configureu els paràmetres de la xarxa perquè l'ordinador es pugui connectar a la xarxa.



Per establir una connexió de xarxa, si és necessari, consulteu la documentació que s'inclou amb el vostre ordinador o amb l'adaptador de xarxa. Per obtenir més informació, consulteu la *Guia de l'usuari* de l'ordinador.

- 3** Si és necessari, instal·leu la unitat LAN sense fil al projector. Per obtenir instruccions, consulteu la *Guia de l'usuari* del projector.
- 4** Engegueu el projector.
- 5** Premeu el botó [Menu] del comandament a distància o del tauler de control i seleccioneu el menú **Xarxa**.
- 6** Activeu una LAN sense fils.
- 7** Desactiveu el paràmetre **Punt d'accés simple**. La configuració necessària varia segons el projector (només xarxes sense fil). Per obtenir instruccions, consulteu la *Guia de l'usuari* del projector.
- 8** Seleccioneu la resta d'opcions necessàries per a la vostra xarxa. Per obtenir instruccions, consulteu la *Guia de l'usuari* del projector.
- 9** Seleccioneu els paràmetres de seguretat necessàries per a la vostra xarxa. Demaneu a l'administrador de la xarxa més informació per triar els paràmetres correctes.
- 10** Quan hàgiu acabat de triar els paràmetres, deseueu-los i tanqueu els menús.

Configuració d'un projector connectat mitjançant una LAN amb fils

Per connectar un ordinador al projector mitjançant una LAN amb cables, cal que seleccioneu la configuració de xarxa a l'ordinador i al projector.



La configuració necessària varia segons el projector. Per obtenir instruccions, consulteu la *Guia de l'usuari* del projector.

- 1** Configureu els paràmetres de la xarxa perquè l'ordinador es pugui connectar a la xarxa.



Per establir una connexió de xarxa, si és necessari, consulteu la documentació que s'inclou amb el vostre ordinador o amb l'adaptador de xarxa. Per obtenir més informació, consulteu la *Guia de l'usuari* de l'ordinador.

- 2** Connecteu un cable LAN al projector.
- 3** Engegueu el projector.
- 4** Premeu el botó [Menu] del comandament a distància o del tauler de control i seleccioneu el menú **Xarxa**.
- 5** Establiu **DHCP** en **Desact.** i introduïu els valors de l'adreça IP del projector, la màscara de subxarxa i l'adreça de la passarel·la.
- 6** Quan hàgiu acabat de triar els paràmetres, deseu-los i tanqueu els menús.

Connexió al projector i projecció d'imatges

Seguiu aquestes instruccions per connectar l'ordinador i el projector a través d'una xarxa i projectar imatges des de la pantalla de l'ordinador mitjançant el projector.

► Enllaços relacionats

- "Connexió d'Epson Classroom Connect per primera vegada" [pàg.12](#)
- "Connexió al projector des de l'historial de connexió" [pàg.14](#)
- "Control de la pantalla projectada" [pàg.15](#)

La primera vegada que utilitzeu el programari Epson Classroom Connect, connecteu-vos al projector mitjançant un dels mètodes següents:

- Connecteu-vos mitjançant un codi de connexió
- Connecteu-vos mitjançant una adreça IP



Si introduïu el codi de connexió incorrecte 10 vegades seguides, la pantalla es bloquejarà. Espereu una mica i després torneu-ho a provar.

» Enllaços relacionats

- "Connexió al projector mitjançant un codi de connexió" [pàg.12](#)
- "Connexió al projector mitjançant una adreça IP" [pàg.13](#)

Connexió al projector mitjançant un codi de connexió

Introduïu el codi de connexió que es mostra al projector a Epson Classroom Connect per connectar-vos al projector.

- 1** Engega el projector.
- 2** Inicieu el programari Epson Classroom Connect.
- 3** Premeu el botó Home del comandament a distància del projector per mostrar la pantalla d'inici.

- 4** Introduïu el número de quatre o sis dígits que es mostra a la part superior de la pantalla d'inici del projector i, a continuació, premeu **Connectar**.



» Enllaços relacionats

- "Pantalla de connexió" [pàg.24](#)
- "Pantalla Configuració" [pàg.26](#)

Connexió al projector mitjançant una adreça IP

Introduïu l'adreça IP que es mostra al projector a Epson Classroom Connect si no us podeu connectar mitjançant un codi de connexió o si voleu connectar-vos a un projector en una xarxa diferent.

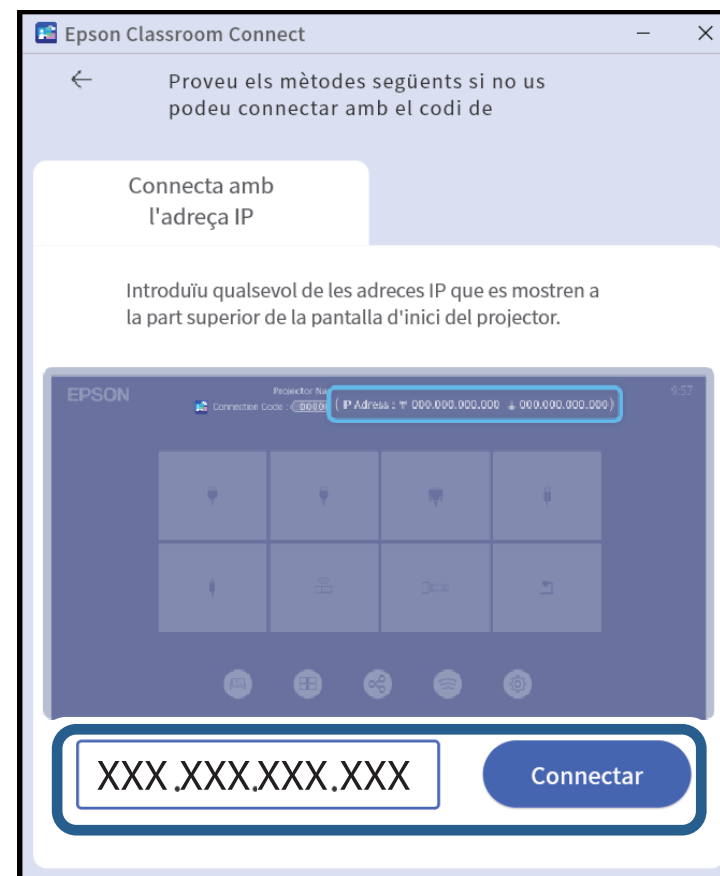


Quan la paraula clau del projector està activada, se us demanarà que introduïu una paraula clau quan us connecteu des d'una adreça IP o quan us connecteu des de l'historial.

Per obtenir instruccions, consulteu la *Guia de l'usuari* del projector.

- 1** Engega el projector.
- 2** Inicieu el programari Epson Classroom Connect.
- 3** Premeu el botó Home del comandament a distància del projector per mostrar la pantalla d'inici.
- 4** Premeu l'opció **Prova altres mètodes** que es mostra al programari Epson Classroom Connect.
Es mostra la pantalla d'entrada de l'adreça IP.

- 5** Introduïu una de les adreces IP que es mostren a la part superior de la pantalla d'inici del projector i, a continuació, premeu **Connectar**.



► Enllaços relacionats

- "Pantalla de connexió" [pàg.24](#)
- "Connexió al projector mitjançant altres mètodes de connexió" [pàg.25](#)
- "Pantalla Configuració" [pàg.26](#)

Quan us connecteu a un projector al qual ja us heu connectat, us podeu connectar al projector mitjançant l'historial de connexió que es mostra a Epson Classroom Connect.

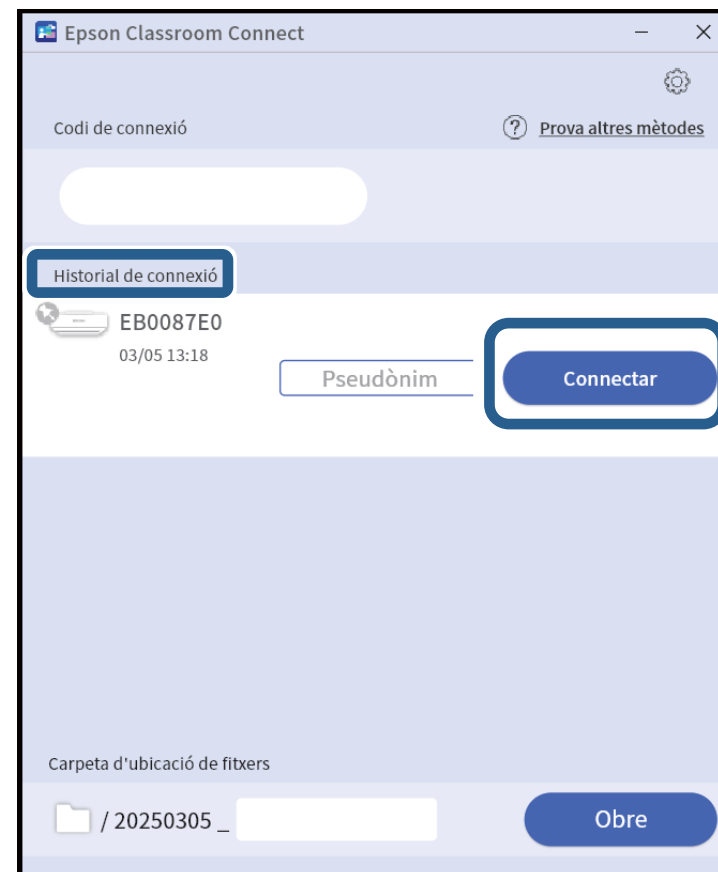


Quan la paraula clau del projector està activada, se us demanarà que introduïu una paraula clau quan us connecteu des d'una adreça IP o quan us connecteu des de l'historial.

Per obtenir instruccions, consulteu la *Guia de l'usuari* del projector.

- 1** Engega el projector.
- 2** Inicieu el programari Epson Classroom Connect.
- 3** Seleccioneu el projector al qual us voleu connectar des de l'**historial de connexió**.

4 Seleccioneu **Connectar**.



» Enllaços relacionats

- "Fixació d'entorns de connexió d'ús freqüent" [pàg.18](#)
- "Pantalla de connexió" [pàg.24](#)
- "Pantalla Configuració" [pàg.26](#)

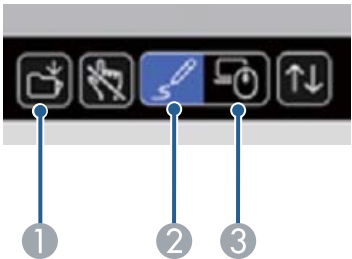
Podeu controlar les imatges projectades mitjançant la barra d'eines.

- **Enllaços relacionats**
- "Funció interactiva" [pàg.15](#)

Funció interactiva

Podeu fer anotacions a la pantalla projectada utilitzant el llapis interactiu o el dit.

Per obtenir instruccions, consulteu la *Guia de l'usuari* del projector.



1	Deseu les dades de dibuix.
2	Canvia al mode de dibuix. Establiu l'ajust de Mode d'anotació o Mode de pissarra en Activat i, a continuació, escriviu o dibuixeu a la superfície de projecció.
3	Passa al mode Interacció amb el PC. Establiu l'ajust d' Interactivitat PC en Activat per controlar l'ordinador amb el llapis interactiu o el dit.

Funcions útils

Seguiu aquestes instruccions per utilitzar les funcions addicionals d'Epson Classroom Connect.

►► Enllaços relacionats

- "Utilització de funcions addicionals" [pàg.17](#)

Consulteu les funcions d'Epson Classroom Connect que us seran útils a classe.

» Enllaços relacionats

- "Inici de l'Epson Classroom Connect des de la barra de tasques (Windows)" [pàg.17](#)
- "Introducció d'un sobrenom al projector" [pàg.17](#)
- "Especificació d'on desar les dades de dibuix" [pàg.17](#)
- "Fixació d'entorns de connexió d'ús freqüent" [pàg.18](#)
- "Desament de les dades de dibuix" [pàg.18](#)

Inici de l'Epson Classroom Connect des de la barra de tasques (Windows)

Podeu iniciar el programari Epson Classroom Connect des de la barra de tasques.

- 1** Inicieu el programari Epson Classroom Connect.
- 2** Feu clic a la icona d'engranatge  a la pantalla de connexió i establiu **Mantén l'aplicació funcionant en segon pla en Activat**.
- 3** Sortiu del programari Epson Classroom Connect.

Podeu iniciar el programari Epson Classroom Connect des de la icona

d'engranatge  a la barra de tasques.

També podeu fer clic amb el botó dret a la icona per mostrar un menú que us permetrà connectar-vos al darrer projector connectat.



Quan l'aplicació s'executa en segon pla, es mantindrà en funcionament encara que tanqueu la pantalla de l'aplicació.

» Enllaços relacionats

- "Pantalla de connexió" [pàg.24](#)
- "Pantalla Configuració" [pàg.26](#)

Introducció d'un sobrenom al projector

Un cop us hàgiu connectat, podeu establir un nom únic (sobrenom) i gestionar el projector.

- 1** Inicieu el programari Epson Classroom Connect.
- 2** Seleccionau el projector al qual voleu establir un nom a l'historial de connexió.

» Enllaços relacionats

- "Pantalla de connexió" [pàg.24](#)
- "Pantalla Configuració" [pàg.26](#)

Especificació d'on desar les dades de dibuix

Podeu canviar el nom de la carpeta per a les dades de dibuix desades a l'ordinador.

- 1** Inicieu el programari Epson Classroom Connect.

- 2** Introduïu el nom de la carpeta que voleu canviar a **Carpeta d'ubicació de fitxers** a la part inferior de la pantalla de connexió.



- No podeu utilitzar els caràcters següents: “\ ¥ / : * ? “ < > | .”
- Cada vegada que premeu el botó Desa a la pantalla projectada, la imatge de la pantalla projectada es desa com a imatge. Quan acabeu de connectar-vos al projector, Epson Classroom Connect crearà un fitxer .pptx que contingui totes les imatges desades fins ara.
- Per especificar la destinació per desar les dades de dibuix, feu clic a la icona d'engranatge  a la pantalla de connexió.

► Enllaços relacionats

- "Pantalla de connexió" [pàg.24](#)
- "Pantalla Configuració" [pàg.26](#)

Fixació d'entorns de connexió d'ús freqüent

Podeu fixar l'entorn de connexió d'un projector al qual us connecteu sovint i fixar la posició de la pantalla.

- 1** Inicieu el programari Epson Classroom Connect.
- 2** Seccioneu el projector al qual voleu fixar la posició a l'**historial de connexió** i feu clic a la icona del pin.

Quan la icona del pin es torna de color groc-verd, la configuració s'ha completat.



Podeu fixar-lo fins a quatre projectors.

► Enllaços relacionats

- "Pantalla de connexió" [pàg.24](#)
- "Pantalla Configuració" [pàg.26](#)

Desament de les dades de dibuix

Premeu el botó Desa que es mostra a la pantalla del projector per desar les dades de dibuix al dispositiu.

Cada vegada que premeu el botó Desa a la pantalla projectada, la imatge de la pantalla projectada es desa com a imatge. Quan acabeu de connectar-vos al projector, Epson Classroom Connect crearà un fitxer .pptx que contingui totes les imatges desades fins ara.

Per obtenir més informació, consulteu *Projector Manual Update Information* al vostre projector.

► Enllaços relacionats

- "Control de la pantalla projectada" [pàg.15](#)

Solució dels problemes

Als apartats següents trobareu solucions per als possibles problemes del programari Epson Classroom Connect.

► Enllaços relacionats

- "Solució de problemes de connexió de la xarxa" [pàg.20](#)
- "Solució de problemes durant la projecció" [pàg.21](#)

Proveu aquestes solucions en funció del vostre entorn de xarxa.

► Enllaços relacionats

- "Solucions quan no us podeu connectar a Internet després de connectar-vos al projector" [pàg.20](#)
- "Solucions quan no us podeu connectar amb el codi de connexió" [pàg.20](#)

Solucions quan no us podeu connectar a Internet després de connectar-vos al projector

Quan connecteu el projector en mode AP simple, és possible que no us pugueu connectar a Internet.

Assegureu-vos que els projectors estiguin connectats a una LAN per cable o un punt d'accés a una LAN sense fil.

► Enllaços relacionats

- "Configuració d'un projector connectat mitjançant una LAN amb fils" [pàg.9](#)
- "Configuració d'un projector connectat mitjançant una LAN sense fil" [pàg.9](#)

Solucions quan no us podeu connectar amb el codi de connexió

Introduïu l'adreça IP que es mostra al projector a Epson Classroom Connect si no us podeu connectar mitjançant un codi de connexió.

Introduïu una de les adreces IP que es mostren a la part superior de la pantalla d'inici.

► Enllaços relacionats

- "Connexió al projector mitjançant un codi de connexió" [pàg.12](#)
- "Connexió al projector mitjançant una adreça IP" [pàg.13](#)
- "Pantalla de connexió" [pàg.24](#)

Proveu aquestes solucions en funció de la vostra situació.

► Enllaços relacionats

- "Solucions quan no podeu connectar projectors (sense fil)" [pàg.21](#)
- "Solucions quan no podeu connectar projectors (per cable)" [pàg.22](#)
- "Solucions quan la imatge projectada no es mou amb fluïdesa" [pàg.22](#)
- "Solucions en cas que l'àudio no es reproduïxi correctament" [pàg.22](#)

Solucions quan no podeu connectar projectors (sense fil)

Si no podeu connectar l'ordinador i el projector mitjançant una xarxa sense fil, proveu les solucions següents. Si no podeu solucionar el problema, poseu-vos en contacte amb l'administrador de la xarxa.

- Reviseu l'estat dels dispositius externs utilitzats per a la connexió de xarxa o la configuració del projector.
 - Si és necessari, connecteu la unitat LAN sense fil especificada al projector correctament. Per obtenir més informació, consulteu la *Guia de l'usuari* del projector.
- Comproveu els obstacles situats entre el punt d'accés i l'ordinador o el projector i canvieu la vostra posició per millorar la comunicació. De vegades, els entorns d'interior no permeten trobar el projector en una cerca.
- Comproveu que el punt d'accés i l'ordinador o el projector no estan massa separats. Apropieu-los i torneu a provar de connectar-vos.
- Comproveu si hi ha cap interferència d'altres equips, com ara un dispositiu Bluetooth o un microones. Allunyeu el dispositiu que provoca les interferències o amplieu l'ample de banda sense fil.
- Ajusteu la força de ràdio per als dispositius de xarxa al màxim.
- Ajusteu correctament l'adreça IP, la màscara de subxarxa i la direcció de la passarel·la pel punt d'accés.

- Comproveu que el sistema LAN sense fils del punt d'accés és compatible amb el sistema LAN sense fils del projector.
- Comproveu la configuració de la xarxa del projector.
 - Definiu el mateix SSID a l'ordinador, al punt d'accés i al projector.
 - Ajusteu correctament l'adreça IP, la màscara de subxarxa i la direcció de la passarel·la del projector.
 - Si és necessari, activeu el paràmetre de LAN sense fil.
 - Configureu el sistema LAN sense fil segons els estàndards admesos pel punt d'accés.
 - Si activeu la configuració de seguretat, definiu la mateixa contrasenya per al punt d'accés, per a l'ordinador i per al projector.
 - Tanqueu la configuració de la xarxa al projector.
- Comproveu la configuració de xarxa de l'ordinador.
 - Assegureu-vos d'utilitzar un ordinador que es pugui connectar a una LAN sense fil.
 - Si és necessari, activeu el paràmetre de LAN sense fil.
 - Connecteu-vos al mateix punt d'accés que fa servir el projector.
 - Apagueu el tallafocs. Si no el voleu apagar, registreu-lo com a excepció. Feu les configuracions necessàries per obrir el port. Els ports utilitzats per aquest software són el "3620", el "3621" i el "3629".
- Definiu els permisos de connexió al punt d'accés perquè els projectors s'hi puguin connectar si s'han definit funcions que bloquegen les connexions al punt d'accés, com ara restriccions d'adreça MAC i restriccions de port.
- Comproveu la configuració de programari.
 - Si la connexió al projector mitjançant el codi de connexió falla, seleccioneu **Prova altres mètodes** d'aquesta pantalla.

► Enllaços relacionats

- "Configuració d'un projector connectat mitjançant una LAN sense fil" [pàg.9](#)

Solucions quan no podeu connectar projectors (per cable)

Si no podeu connectar l'ordinador i el projector mitjançant una xarxa per cable, proveu les solucions següents. Si no podeu solucionar el problema, poseu-vos en contacte amb l'administrador de la xarxa.

- Connecteu el cable de xarxa correctament.
- Comproveu la configuració de la xarxa del projector.
 - Ajusteu correctament l'adreça IP, la màscara de subxarxa i la direcció de la passarel·la del projector.
 - Tanqueu la configuració de la xarxa al projector.
- Comproveu la configuració de xarxa de l'ordinador.
 - Activeu la configuració LAN al vostre ordinador.
 - Apagueu el tallafocs. Si no el voleu apagar, registreu-lo com a excepció. Feu les configuracions necessàries per obrir el port. Els ports utilitzats per aquest software són el "3620", el "3621" i el "3629".
- Comproveu la configuració de programari.
 - Si la connexió al projector mitjançant el codi de connexió falla, seleccioneu **Prova altres mètodes d'aquesta pantalla**.

► Enllaços relacionats

- "Configuració d'un projector connectat mitjançant una LAN amb fils" [pàg.9](#)

Solucions quan la imatge projectada no es mou amb fluïdesa

Si la imatge projectada es congela o no es mou amb fluïdesa, proveu les solucions següents.

- Seleccioneu l'amplada de banda que voleu utilitzar a **Utilitza l'amplada de banda**.

- Connecteu l'ordinador i els projectors amb els cables LAN.

► Enllaços relacionats

- "Pantalla de connexió" [pàg.24](#)
- "Pantalla Configuració" [pàg.26](#)

Solucions en cas que l'àudio no es reproduïeixi correctament

Si la sortida d'àudio del projector s'interromp o hi ha un gran retard entre la imatge i l'àudio de la imatge projectada, ajusteu la configuració de sincronització A/V del projector.

Per obtenir instruccions, consulteu la *Projector Manual Update Information* o la *Guia de l'usuari* del projector.

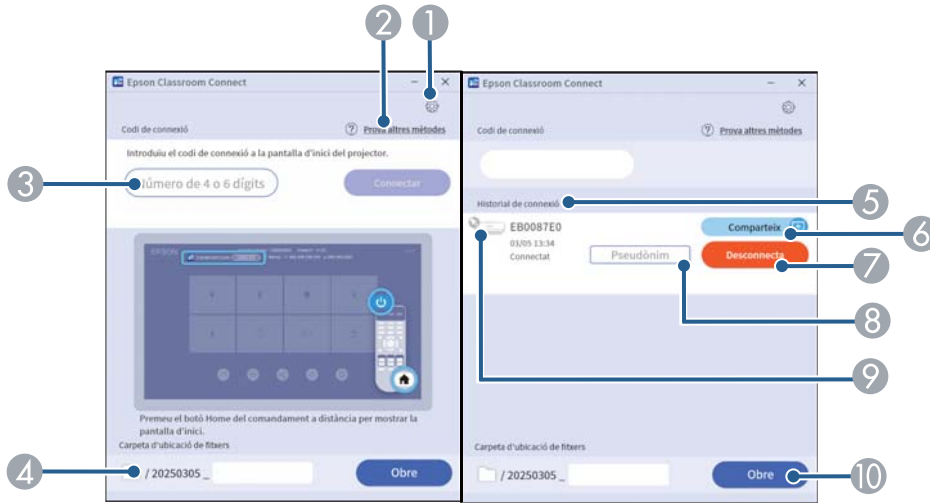
Resum de la pantalla

Consulteu aquests apartats per obtenir més informació sobre les pantalles de l'Epson Classroom Connect

►► Enllaços relacionats

- "Pantalla de connexió" [pàg.24](#)
- "Connexió al projector mitjançant altres mètodes de connexió" [pàg.25](#)
- "Pantalla Configuració" [pàg.26](#)

Quan iniciu el programari Epson Classroom Connect, es mostra la pantalla de selecció de connexió.



1	Obre la pantalla Configuració.
2	Si la connexió al projector mitjançant el codi de connexió falla, seleccioneu un altre mètode de connexió d'aquesta pantalla.
3	Introduïu el codi de connexió (número de quatre o sis dígits) que es mostra a la part superior de la pantalla d'inici del projector.
4	Especifiqueu on desar les dades de dibuix.
5	Mostra els projectors als quals us heu connectat en el passat.
6	Comenceu a compartir la pantalla amb un projector connectat.
7	Si premeu aquest botó mentre esteu connectat a un projector, la connexió es desconnectarà.
8	Introduïu un sobrenom per gestionar el vostre projector.
9	Els projectors d'ús freqüent es poden fixar a la part superior de l'historial de connexió. Feu clic de nou al marcador per desfixar-lo. Podeu fixar fins a quatre projectors.

10 Obriu la carpeta d'ubicació de destí.

► Enllaços relacionats

- "Connexió al projector mitjançant un codi de connexió" [pàg.12](#)
- "Connexió al projector mitjançant una adreça IP" [pàg.13](#)
- "Connexió al projector des de l'historial de connexió" [pàg.14](#)
- "Introducció d'un sobrenom al projector" [pàg.17](#)
- "Especificació d'on desar les dades de dibuix" [pàg.17](#)
- "Fixació d'entorns de connexió d'ús freqüent" [pàg.18](#)

Si la connexió al projector mitjançant el codi de connexió falla, seleccioneu un altre mètode de connexió d'aquesta pantalla.

- "Pantalla Configuració" [pàg.26](#)



- | | |
|---|--|
| 1 | Introduïu una de les adreces IP (per cable o sense fil) que es mostren a la part superior de la pantalla d'inici del projector i, a continuació, connecteu el projector. |
|---|--|

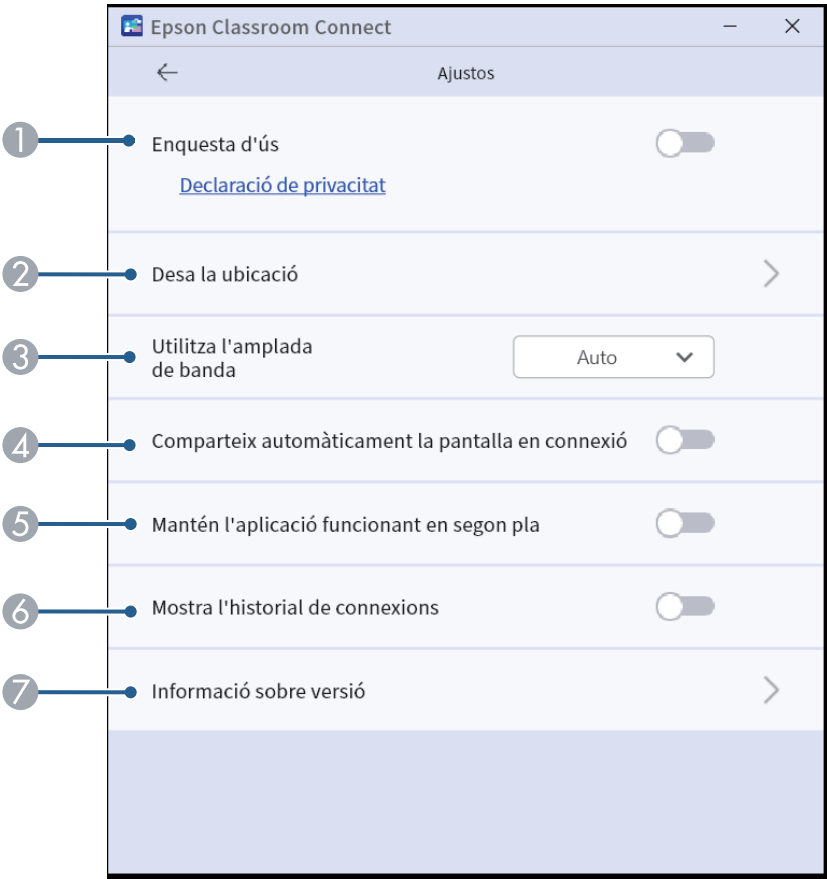
► Enllaços relacionats

- "Pantalla de connexió" [pàg.24](#)
- "Connexió al projector mitjançant una adreça IP" [pàg.13](#)

Feu clic a la icona d'engrenatge  a la pantalla de connexió per mostrar la pantalla de configuració.



La configuració es pot canviar sense connectar-se a un projector.



1	Activat per permetre que Epson pugui recollir informació sobre l'ús de les aplicacions.
2	Especifiqueu on desar les dades de dibuix.
3	Controla l'amplada de banda per a la transferència de dades. Si seleccioneu una amplada de banda més estreta, pot reduir-se la qualitat de la imatge projectada però també es reduirà la càrrega de la xarxa.
4	Activat per permetre que la pantalla del dispositiu principal es comparteixi tan bon punt estigui connectat al projector.
5	Activat per permetre l'execució en segon pla encara que l'usuari tanqui l'aplicació.
6	Canvieu entre mostrar/amagar l'historial de connexió dels projectors connectats anteriorment.
7	Mostra la informació de la versió d'Epson Classroom Connect.

» Enllaços relacionats

- "Pantalla de connexió" [pàg.24](#)
- "Connexió al projector mitjançant altres mètodes de connexió" [pàg.25](#)

Apèndix

Consulteu aquestes seccions per obtenir més informació sobre el programari Epson Classroom Connect.

►► Enllaços relacionats

- "Actualització i desinstal·lació del programari" [pàg.28](#)
- "Resolució compatible" [pàg.29](#)
- "Limitacions" [pàg.30](#)
- "Notes generals" [pàg.31](#)

Seguiu aquestes instruccions per actualitzar o desinstal·lar el programari Epson Classroom Connect.

► Enllaços relacionats

- "Obtenció de la darrera versió de l'aplicació" [pàg.28](#)
- "Desinstal·lació del programari Epson Classroom Connect(Windows)" [pàg.28](#)
- "Desinstal·lació del programari Epson Classroom Connect (Mac)" [pàg.28](#)

Obtenció de la darrera versió de l'aplicació

El lloc web d'Epson pot incloure actualitzacions per a aquest programari i la guia.

Visiteu epson.sn.

Desinstal·lació del programari Epson Classroom Connect(Windows)

Seguiu les instruccions següents per desinstal·lar Epson Classroom Connect.



Heu de tenir drets d'administració per desinstal·lar el software.

- 1** Enceneu l'ordinador.
- 2** Comproveu que heu tancat totes les aplicacions en execució.
- 3** Feu clic al botó **Inici** per mostrar totes les apps.
- 4** Feu clic amb el botó dret (premeu i manteniu) a **Epson Classroom Connect Ver.X.XX** i seleccioneu **Desinstal·lar**.

- 5** Seguiu les instruccions a la pantalla per desinstal·lar.

Desinstal·lació del programari Epson Classroom Connect (Mac)

Per al Mac, seguiu les instruccions següents per desinstal·lar el programari Epson Classroom Connect.

- 1** Enceneu l'ordinador.
- 2** Comproveu que heu tancat totes les aplicacions en execució.
- 3** Obriu la carpeta **Epson Classroom Connect - Eines**, i feu doble clic a **Epson Classroom Connect Uninstaller.app**.
- 4** Seguiu les instruccions a la pantalla per desinstal·lar.

Aquestes són les resolucions de pantalla de l'ordinador que podreu projectar i reproduir. Per a resolucions superiors a WUXGA, la imatge es projectarà a una resolució que correspon al nombre de píxels del projector.

- XGA (1024 × 768)
- SXGA (1280 × 960)
- SXGA (1280 × 1024)
- SXGA+ (1400 × 1050)
- WXGA (1280 × 768)
- WXGA (1280 × 800)
- WXGA+ (1440 × 900)
- UXGA (1600 × 1200)
- Full HD (1920 × 1080)
- WUXGA (1920 × 1200)

Si feu servir una pantalla d'ordinador amb una relació d'aspecte exclusiva, la resolució s'augmenta o es redueix segons la resolució de l'ordinador i del projector per evitar que no afecti la qualitat d'imatge.

Segons la resolució, és possible que a vegades els marges verticals o horitzontals es projectin en negre.

Comproveu aquestes seccions per veure les restriccions que s'apliquen en projectar imatges d'ordinador mentre utilitzeu el programari Epson Classroom Connect. Comproveu el següent.

► Enllaços relacionats

- "Limitacions de connexió" [pàg.30](#)

Limitacions de connexió

Quan feu servir el programari Epson Classroom Connect, tingueu en compte les limitacions següents.

- Si la velocitat de transmissió de la LAN sense fil és baixa, és possible que la xarxa es talli de manera inesperada.
- En alguns casos, és possible que la imatge de la pantalla de l'ordinador i la imatge projectada no coincideixin exactament.
- Les pel·lícules no es reproduïxen amb tanta fluïdesa com a un ordinador.

Consulteu aquestes seccions per obtenir avisos importants.

► Enllaços relacionats

- "Avís de copyright" [pàg.31](#)
- "Sobre les notacions" [pàg.31](#)
- "Marques registrades" [pàg.31](#)
- "Atribució dels drets d'autor" [pàg.31](#)

Avís de copyright

No es permet reproduir, emmagatzemar en un sistema de recuperació ni transmetre de cap forma ni per cap mitjà, ja sigui per procediments electrònics, mecànics, fotocòpia, enregistrament o d'altres, cap part d'aquesta publicació sense el consentiment per escrit de Seiko Epson Corporation. No s'acceptaran responsabilitats de patent en relació amb l'ús de la informació continguda. Tampoc no s'acceptaran responsabilitats per perjudicis resultants de l'ús de la informació continguda.

Ni Seiko Epson Corporation ni les seves filials es responsabilitzaran davant el comprador del producte per perjudicis, costos o despeses de tercers ocasionats al comprador o a les terceres parts com a resultat de: accident, ús inadequat o abús d'aquest producte o modificacions no autoritzades, reparacions o alteracions en aquest producte, o bé (excloent-hi els Estats Units) l'incompliment estricte de les instruccions de funcionament i manteniment de Seiko Epson Corporation.

Seiko Epson Corporation no es responsabilitzarà per perjudicis o problemes resultants de l'ús d'altres elements opcionals o productes consumibles que no siguin els designats com a productes originals d'Epson o productes aprovats per Epson per part de Seiko Epson Corporation.

El contingut d'aquesta guia pot canviar-se o actualitzar-se sense previ avís.

Les il·lustracions d'aquesta guia i el projector real poden ser diferents.

Sobre les notacions

En aquesta guia, ens referim als sistemes operatius anteriors com a "Windows 10" i "Windows 11". A més, el terme col·lectiu "Windows" es pot fer servir per referir-se a tots aquests sistemes operatius.

A la guia, s'utilitza el terme col·lectiu "Mac" per referir-se a tots els sistemes operatius anteriors.

Marques registrades

XGA és una marca comercial o una marca comercial registrada d'International Business Machines Corporation.

Mac i macOS són marques comercials registrades d'Apple Inc.

Microsoft i Windows són marques comercials o marques comercials registrades de Microsoft Corporation als Estats Units i/o altres països.

Els altres noms de productes utilitzats en aquesta publicació s'inclouen només amb finalitats d'identificació i poden ser marques comercials dels propietaris respectius. Epson declina qualsevol dret sobre aquestes marques.

Drets de còpia del programari: en aquest producte s'utilitza programari lliure i altre programari els drets del qual han estat adquirits per aquesta empresa.

Atribució dels drets d'autor

Aquesta informació està subjecta a canvis sense avís.

© 2025 Seiko Epson Corporation

2025.2 CA