

EPSON

**Guía de funcionamiento de Epson Classroom Connect
(Chromebook)**

Anotaciones Usadas en Este Manual 3

Introducción a Epson Classroom Connect 4

Funciones de Epson Classroom Connect 5

- Experiencia de uso intuitiva5
- Guardar fácilmente los datos de dibujo 5
- Conexión perfecta a proyectores 5

Configuración de la aplicación por primera vez 6

Instalación de la aplicación7

- Requisitos de Epson Classroom Connect 7
- Instalación de la aplicación Epson Classroom Connect7

Seleccionar la configuración de red del proyector8

- Configuración de un proyector cuando se conecta mediante LAN inalámbrica 8
- Configuración de un proyector cuando se conecta mediante LAN cableada 9

Conectar el proyector y proyectar imágenes 10

Conectar Epson Classroom Connect por primera vez 11

- Conectarse al proyector mediante el código de conexión 11
- Conectarse al proyector mediante la dirección IP 12
- Conexión a un proyector mediante la lectura de un código QR 13

Conectarse al proyector desde el historial de conexiones 15

Controlar la pantalla proyectada 17

- Función interactiva 17

Funciones útiles 18

Utilizar funciones adicionales 19

- Creación de un alias en el proyector 19
- Anclar entornos de conexión utilizados frecuentemente 19
- Guardar los datos de dibujo 19

Solucionar problemas 20

Resolver problemas de conexión de red21

- Soluciones cuando no puede conectarse a Internet después de conectarse al proyector21
- Soluciones cuando no se puede conectar mediante un código de conexión21

Resolver problemas durante la proyección 22

- Soluciones cuando no puede conectar proyectores (conexión inalámbrica) 22
- Soluciones cuando no puede conectar proyectores (conexión por cable) 23
- Soluciones cuando la imagen proyectada no se mueve con suavidad 23
- Soluciones cuando el audio no se reproduce correctamente 23

Resumen de pantalla 24

Pantalla de conexión 25

Conectarse al proyector utilizando otros métodos de conexión ...26

Pantalla Configuración27

Apéndice 28

Desinstalación de Epson Classroom Connect29

Limitaciones 30

- Limitaciones de conexión30
- Limitaciones de los Chromebook 30

Avisos generales 31

- Nota sobre Copyright31
- Marcas comerciales31
- Atribuciones de derechos de autor31

Anotaciones Usadas en Este Manual

Indicaciones sobre seguridad

El proyector y sus manuales utilizan símbolos gráficos y etiquetas para indicar contenido que le informa sobre cómo utilizar el producto de forma segura.

Lea y siga detenidamente las instrucciones indicadas por estos símbolos y etiquetas para evitar causar lesiones a personas o daños materiales.

 Advertencia	Este símbolo indica una información que, si se ignora, podría dar lugar a lesiones personales o, incluso, la muerte debido a un manejo incorrecto.
 Precaución	Este símbolo indica una información que, si se ignora, podría dar lugar a lesiones personales o daños físicos debido a un manejo incorrecto.

Indicaciones de información general

Atención	Esta etiqueta indica procedimientos que pueden provocar averías o lesiones si no se realizan con el cuidado suficiente.
	Esta etiqueta indica información adicional que podría ser útil saber.
[Nombre del botón]	Indica los botones del mando a distancia o del panel de control. Ejemplos: botón [Esc]
Nombre de menú o ajuste	Indica los nombres del menú y configuración del proyector. Ejemplos: Seleccione el menú Imagen
	Esta etiqueta indica los enlaces a las páginas relacionadas.
	Esta etiqueta indica el nivel de menú actual del proyector.

Introducción a Epson Classroom Connect

Consulte la siguiente información para descubrir más acerca de Epson Classroom Connect.

▶ Enlaces relacionados

- "Funciones de Epson Classroom Connect" [p.5](#)

Con Epson Classroom Connect, puede realizar sin problemas una serie de acciones útiles en las clases, como proyectar imágenes mediante un proyector conectado al dispositivo.

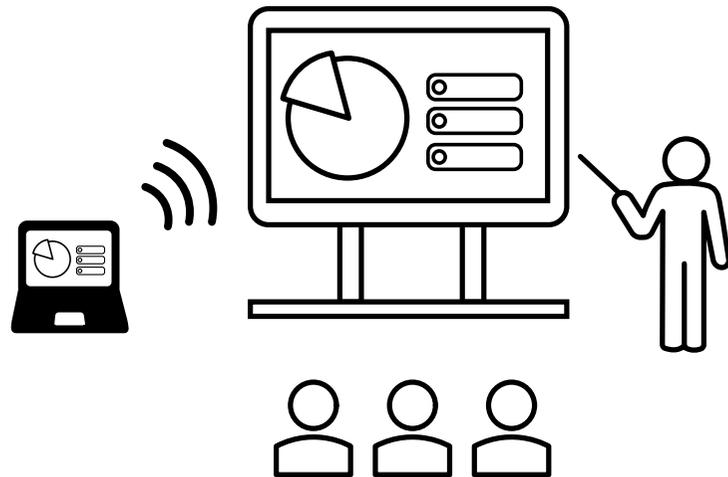
► Enlaces relacionados

- "Experiencia de uso intuitiva" [p.5](#)
- "Guardar fácilmente los datos de dibujo" [p.5](#)
- "Conexión perfecta a proyectores" [p.5](#)

Experiencia de uso intuitiva

Epson Classroom Connect le permite realizar una serie de operaciones en sencillos pasos.

También puede conectar fácilmente el dispositivo al proyector y proyectar imágenes.

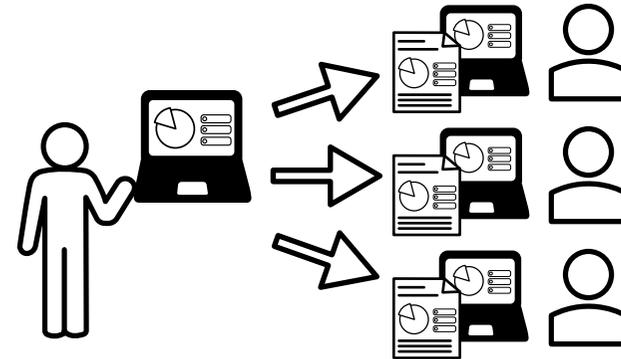


- Para replicar la pantalla del dispositivo, es necesario instalar la extensión de Chrome "Epson Classroom Connect Extension".
- También puede emitir audio para la pantalla que se está proyectando utilizando la duplicación desde el proyector.

Guardar fácilmente los datos de dibujo

Si guarda los datos que extrae durante la clase, podrá revisar el contenido más adelante o compartirlo con los alumnos como material de clase.

Como los datos de dibujo se guardan en el dispositivo, puede reutilizarlos fácilmente en clase.



Conexión perfecta a proyectores

Puede conectarse al proyector utilizando el código de conexión, la dirección IP o el código QR que aparece en la pantalla del proyector.

Si desea conectarse al mismo proyector, puede hacerlo fácilmente desde el historial de conexiones que se muestra en Epson Classroom Connect.

Configuración de la aplicación por primera vez

Siga estas instrucciones antes de conectar un ordenador al proyector a través de una red.

► Enlaces relacionados

- "Instalación de la aplicación" [p.7](#)
- "Seleccionar la configuración de red del proyector" [p.8](#)

Siga estas instrucciones para instalar la aplicación Epson Classroom Connect en Google Play.



- Asegúrese de instalar la aplicación más reciente en Google Play.
- Actualice la aplicación según proceda para mantenerla al día tras la instalación.
- Actualice el sistema operativo de su Chromebook a la versión más reciente.

► **Enlaces relacionados**

- "Requisitos de Epson Classroom Connect" [p.7](#)

Requisitos de Epson Classroom Connect

El ordenador debe cumplir los siguientes requisitos del sistema para poder utilizar Epson Classroom Connect.

Requisito	Chromebook
Sistema operativo	Chrome OS 132 o más
CPU	Procesador Intel Celeron N4000
Cantidad de memoria	4 GB o más (se recomiendan 8 GB o más)
Visualización	Resolución de 1280 × 720 o más

► **Enlaces relacionados**

- "Instalación de la aplicación Epson Classroom Connect" [p.7](#)

Instalación de la aplicación Epson Classroom Connect

Siga estas instrucciones para instalar la aplicación Epson Classroom Connect en el ordenador.

- 1** Encienda el ordenador.
Asegúrese de haber iniciado sesión en una cuenta que vaya a utilizar la aplicación.
- 2** Instale la aplicación Google Play Store si es necesario.
- 3** Busque e instale la aplicación Epson Classroom Connect en Google Play.
- 4** Instale la extensión de Chrome "Epson Classroom Connect Extension" desde Chrome Web Store.



Para compartir la pantalla mediante un proyector, es necesario instalar la extensión de Chrome "Epson Classroom Connect Extension".

Si no ha realizado la configuración de red para los proyectores, debe configurar el proyector antes de utilizar Epson Classroom Connect. Siga estas instrucciones para seleccionar un método de conexión entre un ordenador y el proyector y, a continuación, configure el proyector.

► Enlaces relacionados

- "Configuración de un proyector cuando se conecta mediante LAN inalámbrica" [p.8](#)
- "Configuración de un proyector cuando se conecta mediante LAN cableada" [p.9](#)

Configuración de un proyector cuando se conecta mediante LAN inalámbrica

Para conectar un ordenador al proyector utilizando una LAN inalámbrica, necesitará seleccionar la configuración de la red del ordenador y del proyector.



La configuración necesaria puede variar en función del proyector. Consulte el *Manual de usuario* del proyector para obtener más instrucciones.

- 1** Póngase en contacto con su administrador de red y anote la información del punto de acceso, como el SSID y la configuración de seguridad.
- 2** Defina la configuración de la red para que el ordenador pueda conectarse a dicha red.



Si necesita configurar una conexión de red, consulte la documentación suministrada con el ordenador o adaptador de red. Consulte el *Manual de usuario* del ordenador para obtener más detalles.

- 3** Instale la unidad LAN inalámbrica en el proyector, si es necesario. Consulte el *Manual de usuario* del proyector para obtener más instrucciones.
- 4** Encienda el proyector.
- 5** Pulse el botón [Menu] en el mando a distancia o en el panel de control y seleccione el menú **Red**.
- 6** Activar una LAN inalámbrica.
- 7** Desactive la configuración **Punto de acceso sencillo**. La configuración necesaria puede variar en función del proyector. Consulte el *Manual de usuario* del proyector para obtener más instrucciones.



Dependiendo del ordenador, es posible que pueda conectarse aunque la opción **Punto de acceso sencillo** esté activada.

- 8** Seleccione otras opciones según sea necesario para su red. Consulte el *Manual de usuario* del proyector para obtener más instrucciones.
- 9** Seleccione la configuración de seguridad según sea necesario para la red. Solicite más información a su administrador de red sobre cómo elegir la configuración correcta.



Para habilitar la función de almacenamiento, establezca la contraseña de control web del proyector.

- 10** Cuando haya terminado de realizar la configuración, guárdela y salga de los menús.

Configuración de un proyector cuando se conecta mediante LAN cableada

Para conectar un ordenador al proyector utilizando una LAN con cables, necesitará seleccionar la configuración de la red tanto en el ordenador como en el proyector.



La configuración necesaria puede variar en función del proyector. Consulte el *Manual de usuario* del proyector para obtener más instrucciones.

- 1** Defina la configuración de la red para que el ordenador pueda conectarse a dicha red.



Si necesita configurar una conexión de red, consulte la documentación suministrada con el ordenador o adaptador de red. Consulte el *Manual de usuario* del ordenador para obtener más detalles.

- 2** Conecte un cable LAN al proyector.
- 3** Encienda el proyector.
- 4** Pulse el botón [Menu] en el mando a distancia o en el panel de control y seleccione el menú **Red**.
- 5** Establezca DHCP en **Off** e introduzca los valores necesarios de dirección IP, máscara de subred y dirección de puerta de enlace del proyector.
- 6** Cuando haya terminado de realizar la configuración, guárdela y salga de los menús.

Conectar el proyector y proyectar imágenes

Siga estas instrucciones para conectar el ordenador y el proyector a través de una red y proyectar imágenes desde la pantalla de su ordenador utilizando el proyector.

► Enlaces relacionados

- "Conectar Epson Classroom Connect por primera vez" [p.11](#)
- "Conectarse al proyector desde el historial de conexiones" [p.15](#)
- "Controlar la pantalla proyectada" [p.17](#)

La primera vez que utilice Epson Classroom Connect, use uno de los siguientes métodos para conectarse al proyector:

- Conectarse mediante un código de conexión.
- Conectarse mediante una dirección IP.
- Conectarse mediante un código QR.



- Si introduce el código de conexión incorrecto 10 veces seguidas, la pantalla se bloqueará. Espere unos instantes y, a continuación, intente entrar de nuevo.
- Para compartir la pantalla mediante un proyector, es necesario instalar la extensión de Chrome "Epson Classroom Connect Extension". Si es necesario, instale la extensión de Chrome "Epson Classroom Connect Extension" desde Chrome Web Store.

► Enlaces relacionados

- "Conectarse al proyector mediante el código de conexión" [p.11](#)
- "Conectarse al proyector mediante la dirección IP" [p.12](#)
- "Conexión a un proyector mediante la lectura de un código QR" [p.13](#)

Conectarse al proyector mediante el código de conexión

Introduzca el código de conexión que aparece en el proyector en Epson Classroom Connect para conectarse al proyector.

- 1** Encienda el proyector.
- 2** Inicie Epson Classroom Connect.
- 3** Presione el botón Home del mando a distancia para mostrar la pantalla Inicio.

- 4** Introduzca el número de cuatro o seis dígitos que aparece en la parte superior de la pantalla Inicio del proyector y, a continuación, pulse **Conectar**.



- 5** Cuando aparezca la pantalla ChromeOS que confirma que desea iniciar el uso compartido de la pantalla, pulse **Compartir**.



Si desea emitir audio, habilite el audio cuando comparta la pantalla.

► Enlaces relacionados

- "Pantalla de conexión" p.25
- "Pantalla Configuración" p.27

Conectarse al proyector mediante la dirección IP

Introduzca la dirección IP que aparece en el proyector en Epson Classroom Connect si no puede conectarse mediante un código de conexión o si desea conectarse a un proyector en una red diferente.

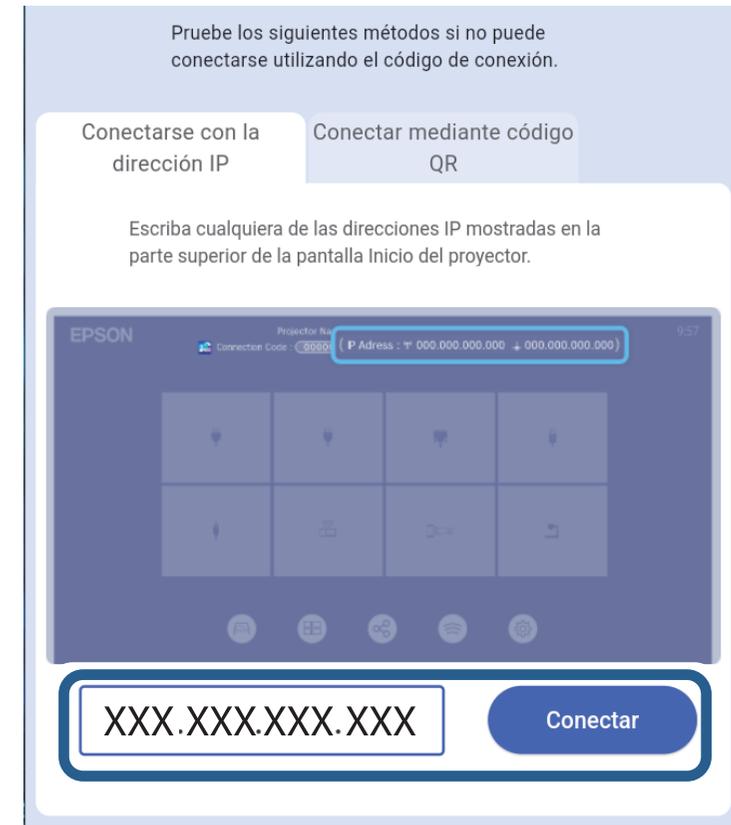


Cuando la palabra clave del proyector esté activada, se le pedirá que introduzca una palabra clave cuando se conecte desde una dirección IP o cuando se conecte desde el historial.

Consulte el *Manual de usuario* del proyector para obtener más instrucciones.

- 1** Encienda el proyector.
- 2** Inicie Epson Classroom Connect.
- 3** Presione el botón Home del mando a distancia para mostrar la pantalla Inicio.
- 4** Presione **Probar otros métodos** en Epson Classroom Connect. Seleccione **Conectarse con la dirección IP** para mostrar la pantalla de introducción de la dirección IP.

- 5** Introduzca una de las direcciones IP mostradas en la parte superior de la pantalla Inicio del proyector y, a continuación, presione **Conectar**.



- 6** Cuando aparezca la pantalla ChromeOS que confirma que desea iniciar el uso compartido de la pantalla, pulse **Compartir**.



Si desea emitir audio, habilite el audio cuando comparta la pantalla.

► Enlaces relacionados

- "Pantalla de conexión" p.25
- "Conectarse al proyector utilizando otros métodos de conexión" p.26
- "Pantalla Configuración" p.27

Conexión a un proyector mediante la lectura de un código QR

Si no puede conectarse mediante un código de conexión o si desea conectarse a un proyector en una red diferente, lea el código QR que muestra el proyector en Epson Classroom Connect.

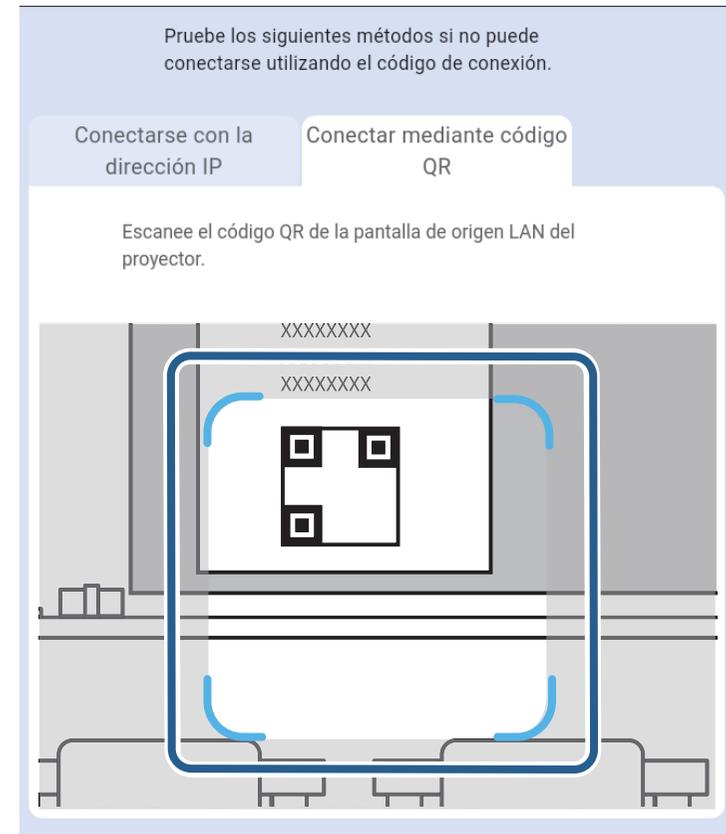
- 1** Encienda el proyector.
- 2** Inicie Epson Classroom Connect.
- 3** Presione el botón Home del mando a distancia para mostrar la pantalla Inicio.
- 4** Seleccione LAN como fuente de entrada para proyectar en la pantalla Inicio del proyector.



El código QR también puede mostrarse en la pantalla guía del proyector.

- 5** Presione **Probar otros métodos** que aparece en Epson Classroom Connect.
Seleccione **Conectar mediante código QR** para mostrar la pantalla de introducción del código QR.

- 6** Conéctate mediante la lectura del código QR que aparece en la pantalla LAN del proyector.



- 7** Cuando aparezca la pantalla ChromeOS que confirma que desea iniciar el uso compartido de la pantalla, pulse **Compartir**.



Si desea emitir audio, habilite el audio cuando comparta la pantalla.

► Enlaces relacionados

- "Pantalla de conexión" [p.25](#)
- "Conectarse al proyector utilizando otros métodos de conexión" [p.26](#)
- "Pantalla Configuración" [p.27](#)

Cuando se conecta a un proyector al que ya se ha conectado, puede hacerlo a través del historial de conexiones que se muestra en Epson Classroom Connect.

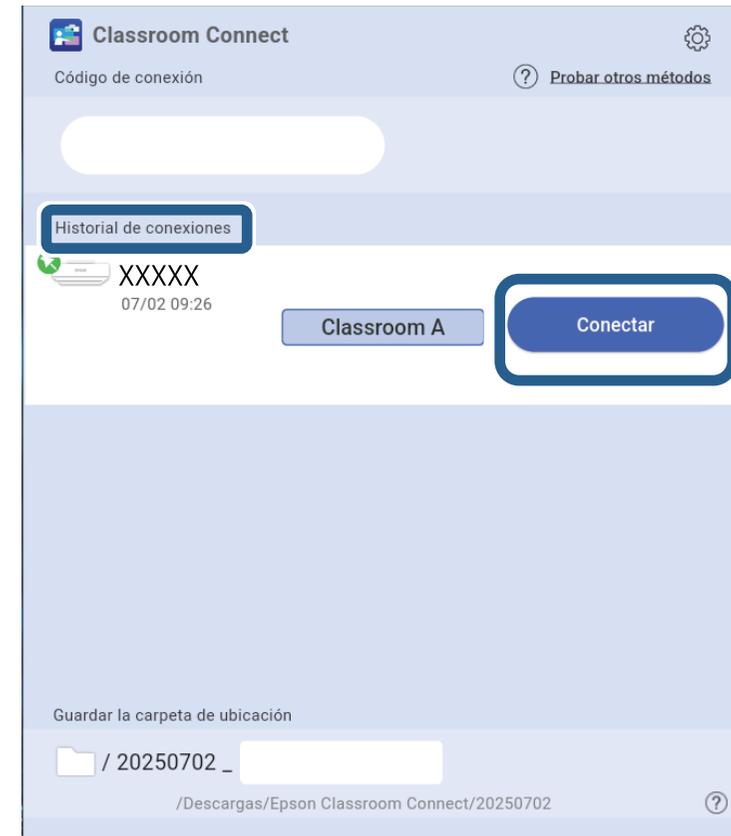


Cuando la palabra clave del proyector esté activada, se le pedirá que introduzca una palabra clave cuando se conecte desde una dirección IP o cuando se conecte desde el historial.

Consulte el *Manual de usuario* del proyector para obtener más instrucciones.

- 1** Encienda el proyector.
- 2** Inicie Epson Classroom Connect.
- 3** Seleccione el proyector que desea conectar en **Historial de conexiones**.

4 Seleccione **Conectar**.



- 5** Cuando aparezca la pantalla ChromeOS que confirma que desea iniciar el uso compartido de la pantalla, pulse **Compartir**.



Si desea emitir audio, habilite el audio cuando comparta la pantalla.

► Enlaces relacionados

- "Anclar entornos de conexión utilizados frecuentemente" [p.19](#)

- "Pantalla de conexión" [p.25](#)
- "Pantalla Configuración" [p.27](#)

Puede controlar las imágenes proyectadas utilizando la barra de herramientas.

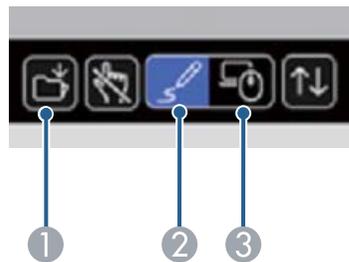
► Enlaces relacionados

- "Función interactiva" [p.17](#)

Función interactiva

Puede realizar anotaciones en la pantalla proyectada utilizando el lápiz interactivo o su dedo.

Consulte el *Manual de usuario* del proyector para obtener más instrucciones.



①	Guarde los datos de dibujo.
②	Permite cambiar al modo de dibujo. Establezca el ajuste Modo Anotación o Modo Pizarra en On y, a continuación, escriba o dibuje en la superficie de proyección.
③	Cambia al modo Interacción con PC. Establezca la opción Interactividad de PC en On para controlar el ordenador mediante el lápiz interactivo o el dedo. <div data-bbox="264 1230 1061 1398" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> La aplicación Epson Classroom Connect muestra botones para cambiar al modo interactivo con el ordenador, pero no puede utilizar un lápiz ni el dedo para accionar el ordenador en la pantalla proyectada.</div>

Funciones útiles

Siga estas instrucciones para actualizar las funciones Epson Classroom Connect.

▶ Enlaces relacionados

- "Utilizar funciones adicionales" [p.19](#)

Consulta las funciones de Epson Classroom Connect que serán útiles en clase.

► Enlaces relacionados

- "Creación de un alias en el proyector" [p.19](#)
- "Anclar entornos de conexión utilizados frecuentemente" [p.19](#)
- "Guardar los datos de dibujo" [p.19](#)

Creación de un alias en el proyector

Una vez que se ha conectado, puede establecer un nombre único (alias) y gestionar el proyector.

- 1** Inicie Epson Classroom Connect.
- 2** Seleccione el proyector al que desea asignar un alias en **Historial de conexiones**.

► Enlaces relacionados

- "Pantalla de conexión" [p.25](#)
- "Pantalla Configuración" [p.27](#)

Anclar entornos de conexión utilizados frecuentemente

Puede anclar el entorno de conexión de un proyector al que se conecte con frecuencia y fijar la posición de la pantalla.

- 1** Inicie Epson Classroom Connect.
- 2** Seleccione el proyector que desee para fijar la posición en el **Historial de conexiones** y haga clic en el icono de la chincheta.

Cuando el color del icono de la chincheta cambie a amarillo-verde, la configuración se habrá completado.



Puede anclarlo hasta a 4 proyectores.

► Enlaces relacionados

- "Pantalla de conexión" [p.25](#)
- "Pantalla Configuración" [p.27](#)

Guardar los datos de dibujo

Presione el botón Guardar que aparece en la pantalla del proyector para guardar los datos de dibujo en el dispositivo.

Cada vez que pulse el botón Guardar en la pantalla proyectada, la imagen de la pantalla proyectada se guardará como una imagen. Cuando termine de conectarse al proyector, o cuando presione el botón Guardar 10 veces, Epson Classroom Connect creará un archivo .pptx que contendrá todas las imágenes guardadas hasta el momento y podrá consultar el archivo .pptx en la carpeta **Descargas**.



Si Epson Classroom Connect no consigue crear un archivo .pptx debido a un cierre forzado u otro motivo, el archivo .pptx se creará la próxima vez que inicie la aplicación.

Consulte *Projector Manual Update Information* del proyector para obtener más detalles.

► Enlaces relacionados

- "Controlar la pantalla proyectada" [p.17](#)

Solucionar problemas

Consulte las siguientes secciones para conocer soluciones a los problemas que puede encontrar al utilizar Epson Classroom Connect.

► Enlaces relacionados

- "Resolver problemas de conexión de red" [p.21](#)
- "Resolver problemas durante la proyección" [p.22](#)

Pruebe estas soluciones en función de su entorno de red.

► Enlaces relacionados

- "Soluciones cuando no puede conectarse a Internet después de conectarse al proyector" [p.21](#)
- "Soluciones cuando no se puede conectar mediante un código de conexión" [p.21](#)

Soluciones cuando no puede conectarse a Internet después de conectarse al proyector

Al conectar el proyector en modo Punto de acceso sencillo, es posible que no pueda conectarse a Internet.

Asegúrese de que los proyectores están conectados a una red LAN con cable o a un punto de acceso LAN inalámbrico.

► Enlaces relacionados

- "Configuración de un proyector cuando se conecta mediante LAN cableada" [p.9](#)
- "Configuración de un proyector cuando se conecta mediante LAN inalámbrica" [p.8](#)

Soluciones cuando no se puede conectar mediante un código de conexión

Pruebe uno de los siguientes métodos si no puede conectarse utilizando un código de conexión.

- Introduzca la dirección IP en la aplicación Epson Classroom Connect y conéctese.

Introduzca una de las direcciones IP mostradas en la parte superior de la pantalla Inicio del proyector.

- Escanee el código QR con la aplicación Epson Classroom Connect y conéctese.

Conéctate mediante la lectura del código QR que aparece en la pantalla LAN del proyector.

Pruebe estas soluciones en función de su situación.

► Enlaces relacionados

- "Soluciones cuando no puede conectar proyectores (conexión inalámbrica)" [p.22](#)
- "Soluciones cuando no puede conectar proyectores (conexión por cable)" [p.23](#)
- "Soluciones cuando la imagen proyectada no se mueve con suavidad" [p.23](#)
- "Soluciones cuando el audio no se reproduce correctamente" [p.23](#)

Soluciones cuando no puede conectar proyectores (conexión inalámbrica)

Cuando no pueda conectar el ordenador y el proyector a través de una red inalámbrica, pruebe las siguientes soluciones. Si no puede resolver el problema, póngase en contacto con su administrador de red.

- Compruebe el estado de los dispositivos externos utilizados para la conexión de red o el entorno de configuración del proyector.
 - Conecte de forma segura la unidad LAN inalámbrica especificada al proyector, si es necesario. Consulte el *Manual de usuario* del proyector para obtener más detalles.
- Compruebe cualquier obstáculo entre el punto de acceso y el ordenador o proyector y cambie su posición para mejorar la comunicación. En ocasiones, el entorno interior impide que el proyector se encuentre en una búsqueda.
- Asegúrese de que el punto de acceso y el ordenador o proyector no están demasiado alejados. Acérquelos y vuelva a intentar realizar la conexión.
- Compruebe si hay interferencias procedentes de otros equipos, como un dispositivo Bluetooth o microondas. Aleje el dispositivo que provoca la interferencia o amplíe el ancho de banda de la conexión inalámbrica.
- Ajuste la intensidad de la señal de radio para los dispositivos de red al máximo.

- Ajuste correctamente la dirección IP, la máscara de subred y la dirección de la puerta de enlace para el punto de acceso.
- Asegúrese de que el sistema de LAN inalámbrica del punto de acceso admite el sistema de LAN inalámbrica del proyector.
- Compruebe la configuración de la red del proyector.
 - Ajuste el ordenador, el punto de acceso y el proyector al mismo SSID.
 - Ajuste correctamente la dirección IP, la máscara de subred y la dirección de la puerta de enlace para el proyector.
 - Active la configuración LAN inalámbrica, si es necesario.
 - Configure el sistema de LAN inalámbrica para cumplir con los estándares admitidos por el punto de acceso.
 - Cuando habilite la configuración de seguridad, establezca la misma contraseña para el punto de acceso, el ordenador y el proyector.
 - Cierre la configuración de red del proyector.
- Compruebe la configuración de la red del ordenador.
 - Asegúrese de que está usando un ordenador que pueda conectarse a una LAN inalámbrica.
 - Active la configuración LAN inalámbrica, si es necesario.
 - Conéctese al mismo punto de acceso al que está conectado el proyector.
- Ajuste el permiso de conexión del punto de acceso para permitir que los proyectores se conecten; si hay alguna función que bloquee las conexiones, como por ejemplo, restricciones de dirección MAC y restricciones de puertos, puede modificar esta configuración en el punto de acceso.
- Compruebe la configuración de software.
 - Si la conexión al proyector mediante el código de conexión da error, seleccione **Probar otros métodos** en esta pantalla.

► Enlaces relacionados

- "Configuración de un proyector cuando se conecta mediante LAN inalámbrica" [p.8](#)

Soluciones cuando no puede conectar proyectores (conexión por cable)

Cuando no pueda conectar el ordenador y el proyector a través de una red cableada, pruebe las siguientes soluciones. Si no puede resolver el problema, póngase en contacto con su administrador de red.

- Conecte el cable de red de forma segura.
- Compruebe la configuración de la red del proyector.
 - Ajuste correctamente la dirección IP, la máscara de subred y la dirección de la puerta de enlace para el proyector.
 - Cierre la configuración de red del proyector.
- Compruebe la configuración de la red del ordenador.
 - Habilite la configuración LAN en su ordenador.
- Compruebe la configuración de la aplicación.
 - Si la conexión al proyector mediante el código de conexión da error, seleccione **Probar otros métodos** en esta pantalla.

► Enlaces relacionados

- "Configuración de un proyector cuando se conecta mediante LAN cableada" [p.9](#)

Soluciones cuando la imagen proyectada no se mueve con suavidad

Si la imagen proyectada se congela o no se mueve de manera uniforme, intente las siguientes soluciones.

- Seleccione el elemento que desee utilizar como opción para **Utilizar ancho de banda**.
- Conecte el ordenador y los proyectores utilizando cables LAN.

► Enlaces relacionados

- "Pantalla de conexión" [p.25](#)
- "Pantalla Configuración" [p.27](#)

Soluciones cuando el audio no se reproduce correctamente

Si la salida de audio del proyector se interrumpe o hay un gran retardo entre la imagen y el audio de la imagen proyectada, ajuste la opción Sincronización A/V del proyector.

Consulte *Projector Manual Update Information* del proyector o el *Manual de usuario* para obtener detalles.

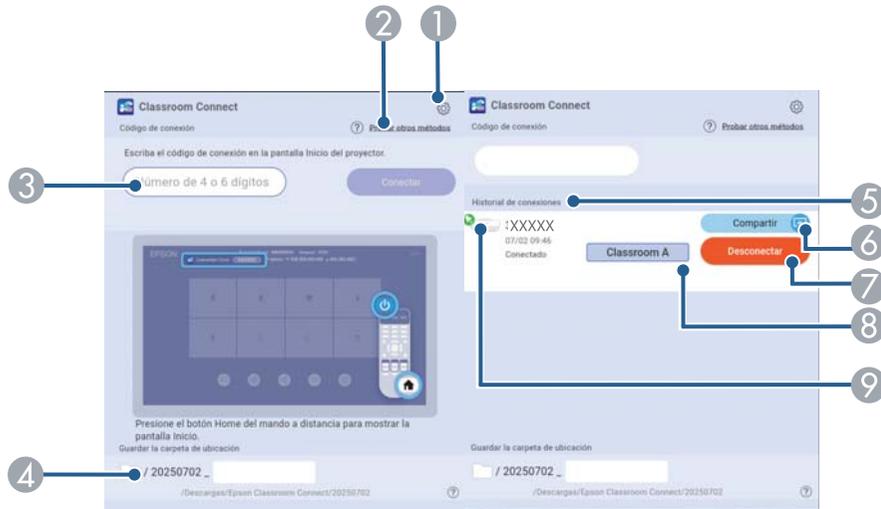
Resumen de pantalla

Consulte estas secciones para obtener más información sobre las pantallas de Epson Classroom Connect.

► Enlaces relacionados

- "Pantalla de conexión" [p.25](#)
- "Conectarse al proyector utilizando otros métodos de conexión" [p.26](#)
- "Pantalla Configuración" [p.27](#)

Al iniciar Epson Classroom Connect, se muestra la pantalla del modo de conexión.



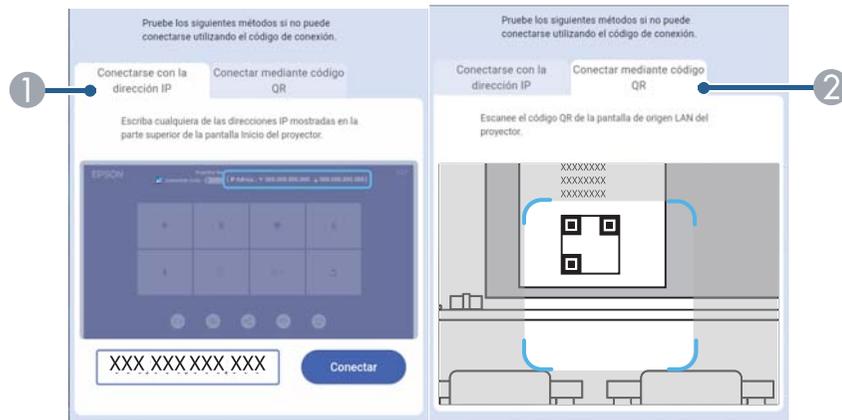
9 Los proyectores de uso frecuente pueden anclarse en la parte superior del historial de conexiones. Haga clic de nuevo en el alfiler para desanclarlos. Puede anclar hasta cuatro proyectores.

► Enlaces relacionados

- "Conectarse al proyector mediante el código de conexión" [p.11](#)
- "Conectarse al proyector mediante la dirección IP" [p.12](#)
- "Conexión a un proyector mediante la lectura de un código QR" [p.13](#)
- "Conectarse al proyector desde el historial de conexiones" [p.15](#)
- "Creación de un alias en el proyector" [p.19](#)
- "Anclar entornos de conexión utilizados frecuentemente" [p.19](#)

1	Permite abrir la pantalla Ajustes.
2	Le permite seleccionar otro método de conexión si falla la conexión al proyector mediante el código de conexión.
3	Introduzca el código de conexión (cuatro o seis dígitos) que aparece en la parte superior de la pantalla Inicio del proyector.
4	Especifique el nombre de carpeta para guardar los datos de dibujo. La carpeta de almacenamiento se creará en la carpeta Descargas de su ordenador.
5	Muestra los proyectores a los que se ha conectado en el pasado.
6	Comience a compartir la pantalla con un proyector conectado.
7	Si presiona este botón mientras está conectado a un proyector, la conexión se desconectará.
8	Introduzca un alias para administrar el proyector.

Si la conexión al proyector mediante el código de conexión da error, seleccione otro método de conexión en esta pantalla.



1	Introduzca una de las direcciones IP (cableada o inalámbrica) mostradas en la parte superior de la pantalla Inicio del proyector y, a continuación, conecte el proyector.
2	Conéctate mediante la lectura del código QR que aparece en la pantalla LAN del proyector.  El código QR también puede mostrarse en la pantalla guía del proyector.

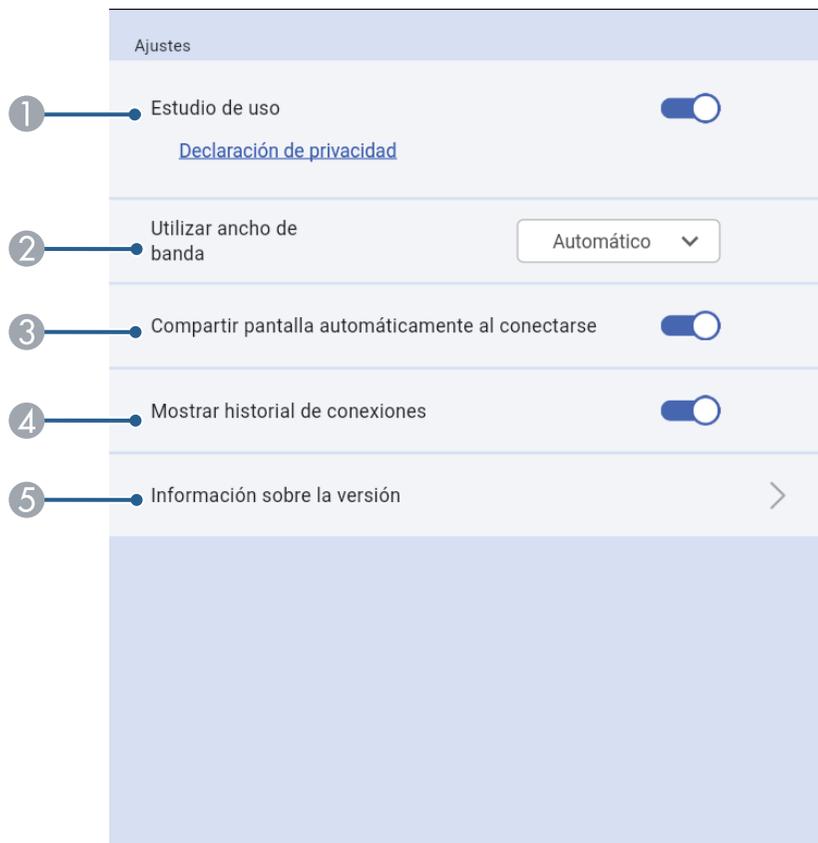
► Enlaces relacionados

- "Pantalla de conexión" [p.25](#)
- "Conectarse al proyector mediante la dirección IP" [p.12](#)
- "Pantalla Configuración" [p.27](#)

Haga clic en el icono de engranaje  de la pantalla de conexión para acceder a la pantalla de ajustes.



Los ajustes pueden cambiarse sin necesidad de conectarse a un proyector.



②	Controla el ancho de banda para la transferencia de datos. Cuando seleccione un ancho de banda más estrecho, la calidad de la imagen proyectada puede reducirse; en cualquier caso, la carga de la red se reducirá.
③	Active esta opción para compartir la pantalla del dispositivo principal en cuanto se conecte al proyector.
④	Cambie entre mostrar u ocultar el historial de conexiones de los proyectores conectados anteriormente.
⑤	Muestra la información de la versión de Epson Classroom Connect.

» Enlaces relacionados

- "Pantalla de conexión" [p.25](#)
- "Conectarse al proyector utilizando otros métodos de conexión" [p.26](#)

① Actívelos para permitir que Epson adquiera información de uso de la aplicación.

Apéndice

Consulte estas secciones para obtener más información sobre Epson Classroom Connect.

► Enlaces relacionados

- "Desinstalación de Epson Classroom Connect" [p.29](#)
- "Limitaciones" [p.30](#)
- "Avisos generales" [p.31](#)

Siga las siguientes instrucciones para desinstalar Epson Classroom Connect.

- 1** Encienda el ordenador.
- 2** Seleccione el icono del Iniciador situado en la esquina inferior derecha de la pantalla.
- 3** Haga clic con el botón derecho en Epson Classroom Connect



En el modo tableta, toque la aplicación con dos dedos.

- 4** Seleccione **Desinstalar**.

Consulte estas secciones para conocer las restricciones aplicadas a la proyección de imágenes de ordenador durante la utilización de Epson Classroom Connect. Compruebe lo siguiente.

► Enlaces relacionados

- ["Limitaciones de conexión" p.30](#)
- ["Limitaciones de los Chromebook" p.30](#)

Limitaciones de conexión

Cuando utilice Epson Classroom Connect, tenga en cuenta las siguientes limitaciones.

- Si la velocidad de transmisión de LAN inalámbrica es baja, la red podría cortarse inesperadamente.
- En algunos casos, es posible que la imagen de la pantalla del ordenador y la imagen proyectada por el proyector no coincidan exactamente.
- Las películas no se visualizan tan bien como en un ordenador.

Limitaciones de los Chromebook

Dependiendo del sistema operativo, pueden aplicarse las siguientes limitaciones al utilizar la aplicación Epson Classroom Connect con su Chromebook.

- Si intenta iniciar la aplicación Epson Classroom Connect mediante la función Compartir de otra aplicación, es posible que no se inicie o que los archivos no se lean correctamente aunque se inicie la aplicación.
- No es posible alternar entre el modo de equipo portátil y el modo de tableta durante el funcionamiento.
- Es posible que no aparezcan mensajes emergentes.

Consulte estas secciones para obtener información sobre avisos importantes.

► **Enlaces relacionados**

- "Nota sobre Copyright" [p.31](#)
- "Marcas comerciales" [p.31](#)
- "Atribuciones de derechos de autor" [p.31](#)

Nota sobre Copyright

Ninguna parte de esta publicación puede ser reproducida, almacenada en un sistema de recuperación, o transmitida de cualquier forma o por cualquier medio, electrónico, mecánico, de fotocopia, registro, o de otra forma, sin el permiso previo por escrito de Seiko Epson Corporation. No se asume ninguna patente de responsabilidad con respecto a la utilización de la información aquí contenida. Tampoco se asume ninguna responsabilidad con respecto a los daños resultantes de la utilización de la información aquí contenida.

Ni Seiko Epson Corporation ni sus filiales se responsabilizarán ante el comprador del producto o ante terceras personas de las pérdidas, costes o gastos derivados de accidentes, usos incorrectos o no previstos, modificaciones no autorizadas, reparaciones o alteraciones del producto por parte del comprador o de terceros o derivados (excepto en Estados Unidos) del incumplimiento de las instrucciones de uso y mantenimiento facilitadas por Seiko Epson Corporation.

Seiko Epson Corporation no será responsable de los daños o problemas que surjan del uso de cualquier consumible diferente de los designados como Productos Originales Epson o Productos homologados por Seiko Epson Corporation.

El contenido de este manual puede cambiarse o actualizarse sin previo aviso.

Las ilustraciones de esta guía pueden diferir del proyector real.

Marcas comerciales

Android, Chrome, ChromeOS, Chromebook y otras marcas son marcas comerciales de Google LLC.

"Código QR" es una marca comercial registrada de DENSO WAVE INCORPORATED.

Derechos de autor del software: en este producto se utiliza software gratuito y otro software cuyos derechos han sido adquiridos por esta empresa.

Atribuciones de derechos de autor

Esta información está sujeta a cambios sin previo aviso.

© 2025 Seiko Epson Corporation

2025.6 ES