

SOMMAIRE

INTRO.....	2
A. Installation de l'agent sur le Device.....	2
B. L'affiliation à l'application MDM Easy Fleet.....	3
<i>Affilier l'écran au MDM.....</i>	3
<i>Classement des appareils : par critère géographique.....</i>	5
<i>Classement des appareils : par établissement.....</i>	6
C. Gestion des configurations.....	7
D. Contrôle à distance de l'écran interactif.....	9
<i>Prise en main à distance.....</i>	9
<i>Extinction programmée.....</i>	10
<i>Verrouillage du tactile.....</i>	11
<i>Obtenir un audit d'utilisation.....</i>	12
E. Affichage des campagnes à distance.....	13

MDM

Le MDM (ou Mobile Device Management) est un **système de gestion centralisée** conçu pour contrôler, configurer et superviser à **distance un parc d'écrans interactifs**, qu'ils soient sous Android, Windows ou d'autres systèmes compatibles. Généralement, ce système est accessible par le biais d'une application à laquelle l'administrateur se connecte.

A. Installation de l'agent sur le Device

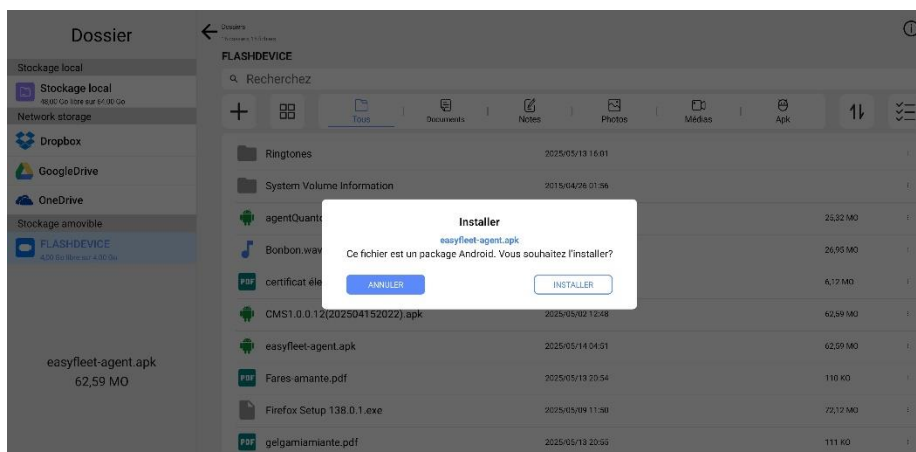
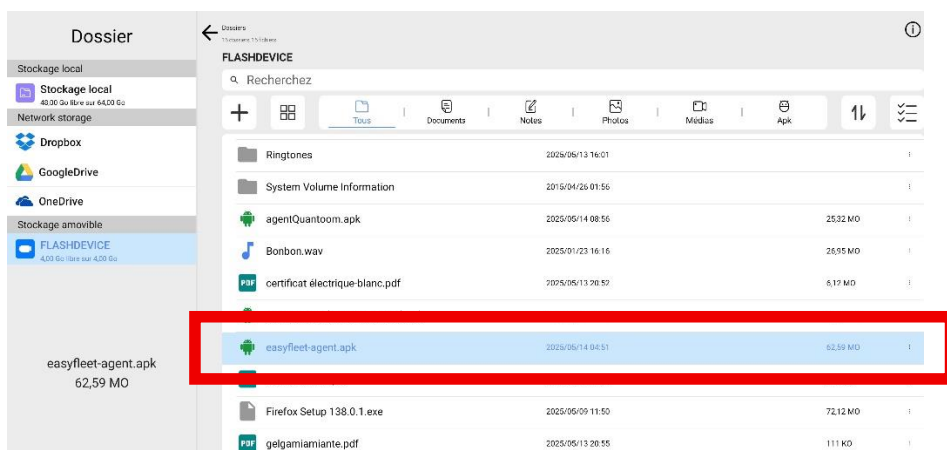
Avant toute chose, pour que l'écran interactif puisse exécuter les consignes de gestion, il est nécessaire d'y installer un **“agent”**. Un agent permet à l'écran interactif d'authentifier le système qui lui envoie les consignes. Voici les étapes pour installer l'agent.

1. Télécharger le fichier APK de l'agent

Obtenez le lien de téléchargement du fichier, puis téléchargez le fichier sur une clé USB.

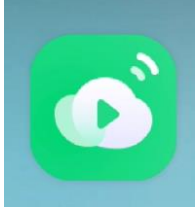
2. Installer le fichier APK de l'agent sur l'écran interactif

Pour l'installation, branchez la clé USB à l'écran interactif et accédez au stockage interne de l'écran pour ouvrir et installer l'APK.



3. Lancer l'agent sur l'écran interactif

Une fois l'installation terminée, démarrez l'application agent sur l'écran interactif et procédez ensuite à l'affiliation.



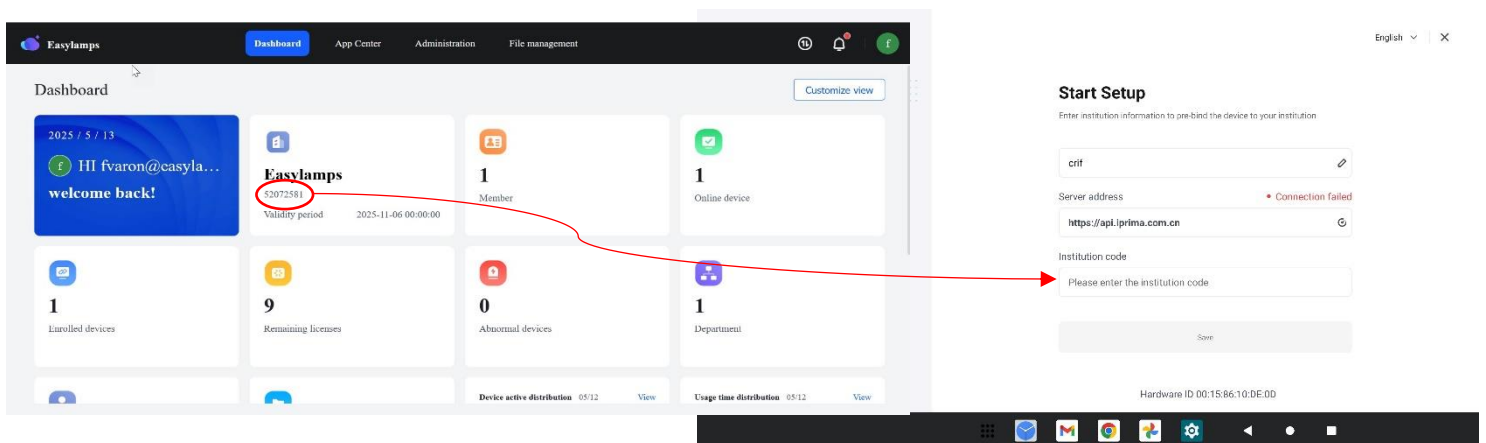
B. L'affiliation à l'application MDM Easy Fleet

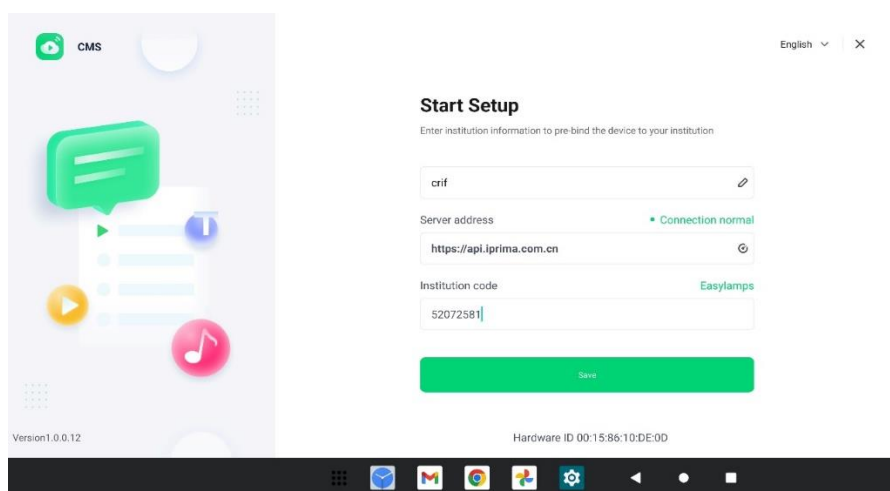
Après l'installation de l'agent, on peut affilier ce dernier à l'application Easy Fleet, un système de gestion centralisée (MDM) conçu par Easypitch.

L'affiliation est indispensable pour rendre l'écran visible et contrôlable à distance. Elle permet d'y installer des applications, d'appliquer des réglages, d'auditer l'utilisation de l'écran et de gérer ses propriétés tactiles depuis le MDM.

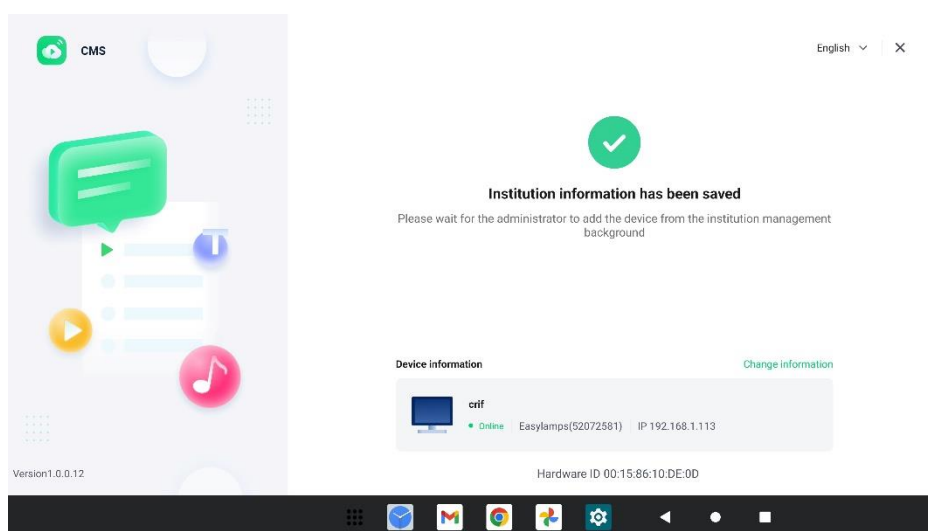
1. L'affiliation se fait manuellement depuis l'agent, en saisissant les informations suivantes :

- **Le nom** attribué à l'écran
- « **L'Institution code** », qu'on récupère à partir de l'application MDM.

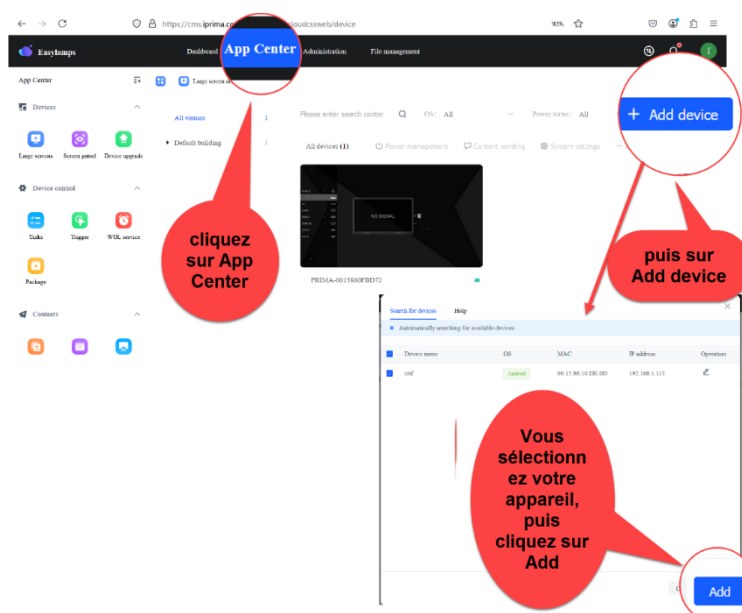




2. Une validation de la part de l'administrateur est obligatoire dans l'application Easy Fleet.

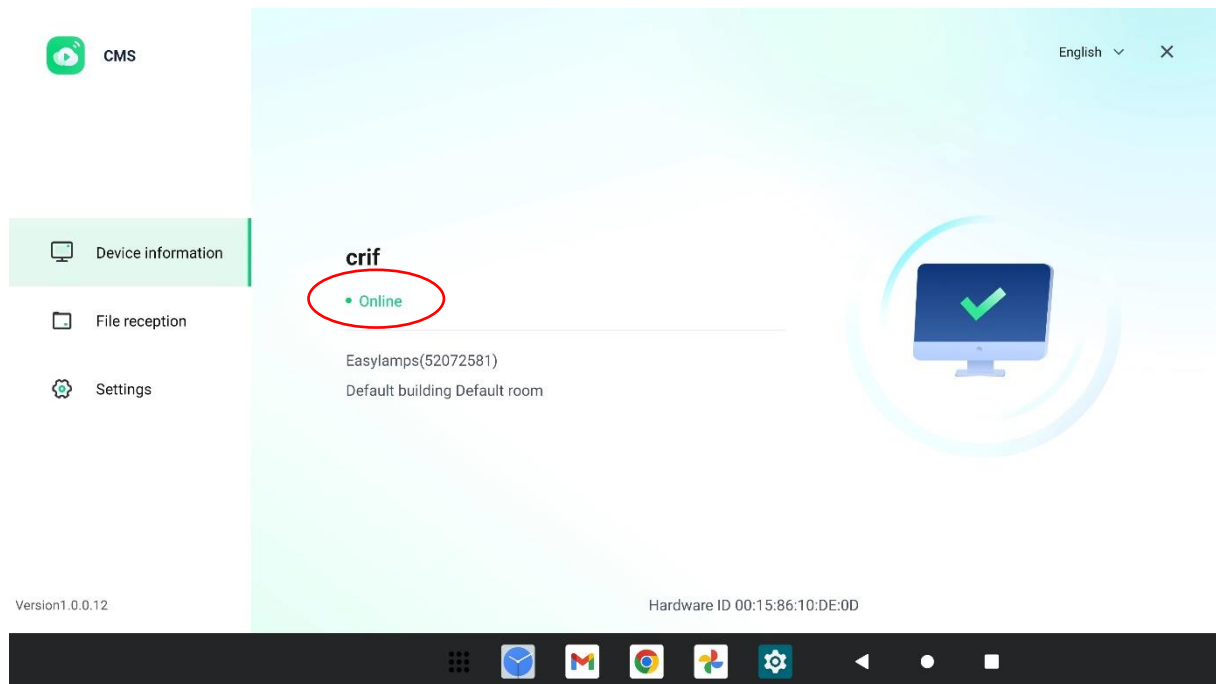


3. Dans l'application MDM, on ajoute l'écran interactif précédemment affilié.



Une fois intégré, l'appareil peut être affecté à un groupe, un programme ou un site, et entre dans le cycle de gestion centralisée.

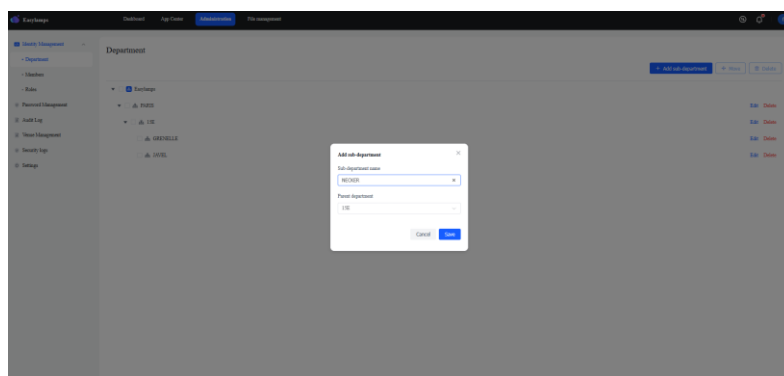
Sur votre écran, vous verrez le statut "*Online*", ce qui signifie que l'opération a réussi.



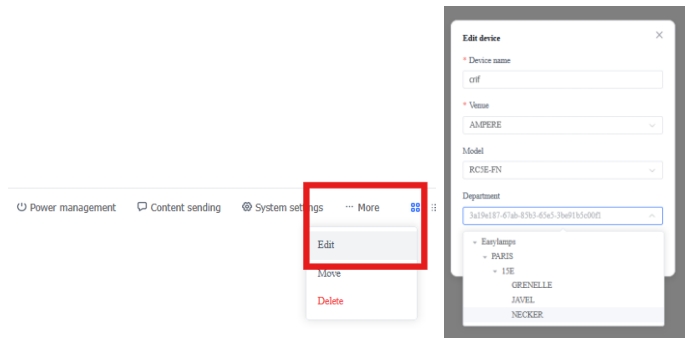
Classement des appareils : par critère géographique

Lorsque l'administrateur enregistre un nombre important d'appareils dans le MDM, il peut les organiser en catégories appelées « *department* ». Ce classement permet de structurer le parc d'écrans interactifs selon des critères géographiques (région, département, commune, etc.). Cette organisation optimise la gestion des contenus et le contrôle à distance des équipements.

1. Dans l'onglet « Administration », sélectionner « department » dans le menu à gauche. Cliquer ensuite sur le bouton « + Add Sub department » à droite pour nommer la catégorie et lui attribuer un parent. Cliquer sur « Save » pour valider.



2. Retourner dans l'App Center > Large screens >. Sélectionner le ou les écrans avec les cases à cocher.
3. More > Edit. Dans le champ « Department » attribuer à l'appareil une catégorie.



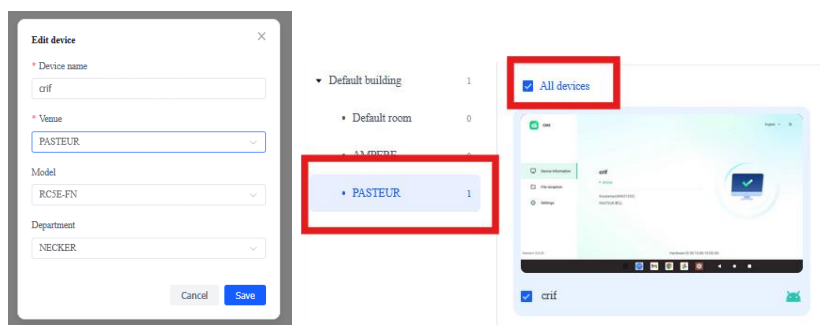
L'écran interactif est désormais classé géographiquement.

Classement des appareils : par établissement

Avant de lancer une campagne à destination de l'ensemble d'un établissement scolaire, il est recommandé d'avoir attribué une catégorie aux appareils concernés afin de faciliter leur ciblage.

1. Dans l'onglet Administration, cliquer sur « Venue management » dans le menu à gauche. Cliquer sur le bouton « +Add » à droite et nommer la catégorie.

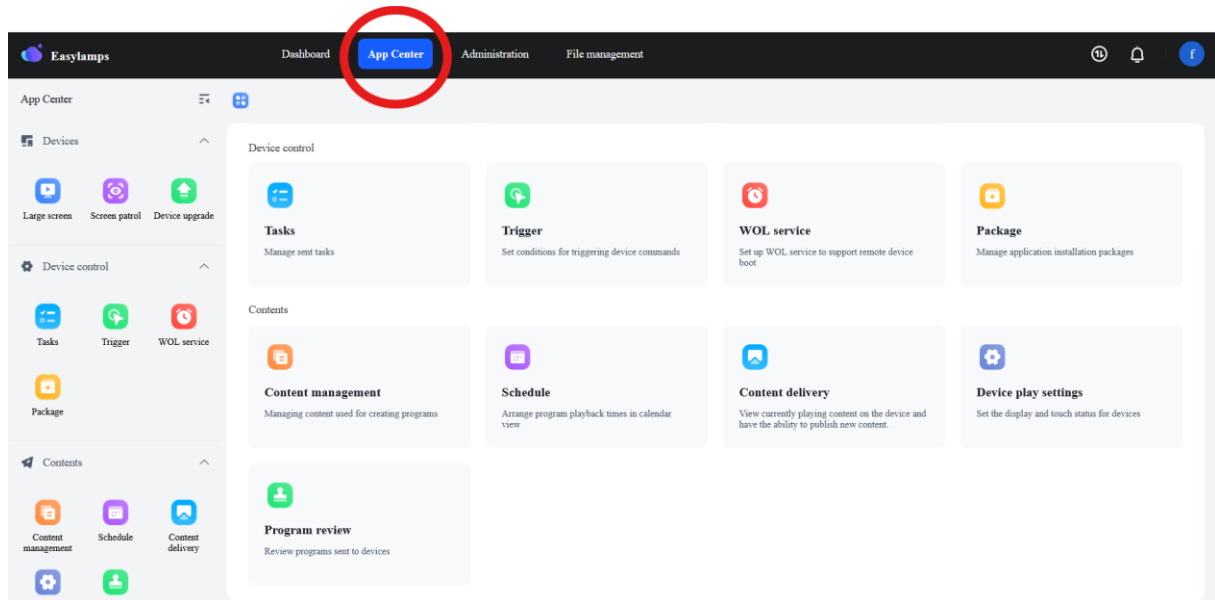
2. Retourner dans l'App Center, cocher les écrans à sélectionner. Cliquer ensuite sur More > Edit > Venue pour choisir l'établissement et valider avec « Save ».



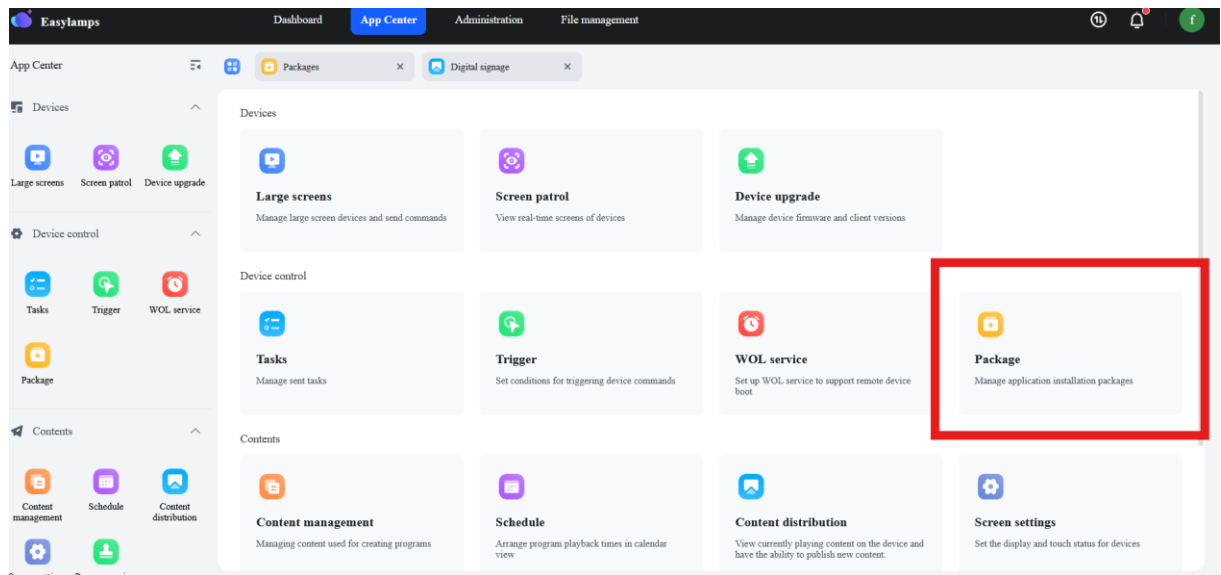
Les appareils sont désormais classés par localisation et par établissement.

C. Gestion des configurations

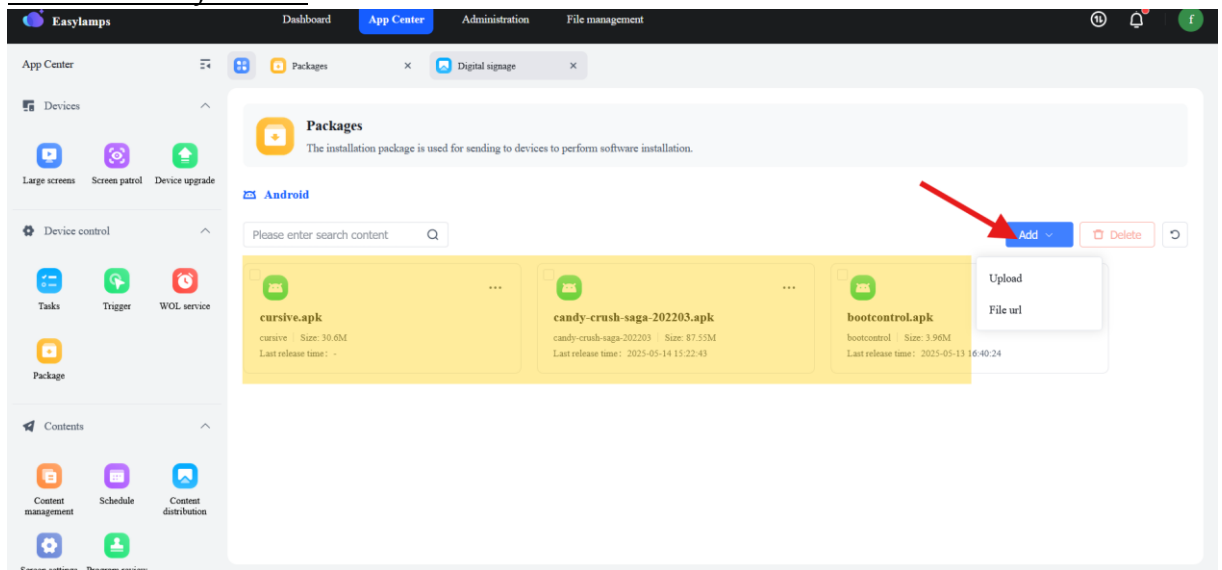
Easy Fleet permet de configurer le parc d'écrans interactifs à distance, notamment en y installant des applications depuis l'App Center.



1. Dans l'App Center, ouvrir l'onglet « Package ».

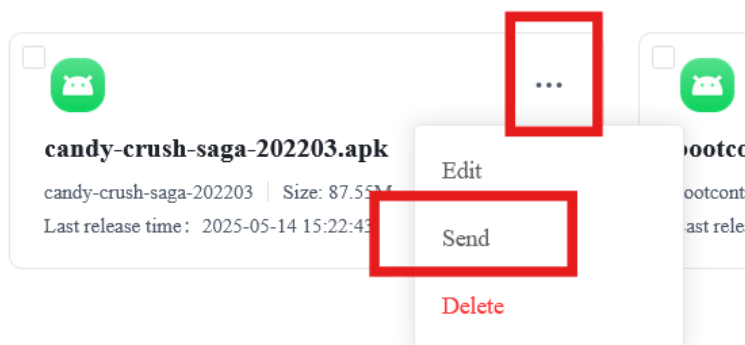


2. Importez des packages d'applications APK dans l'inventaire du MDM, en cliquant sur « Add » ou « Ajouter ».

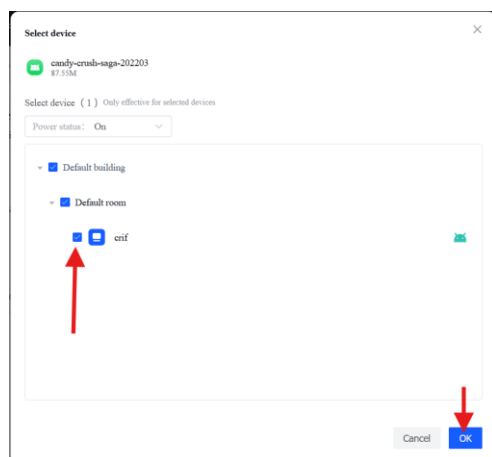


Les packages importés sont listés dans l'inventaire et prêts à être installés sur l'écran interactif en tant qu'application.

3. Sur le package, cliquez sur les trois petits points, puis « Send » ou « Envoyer ».

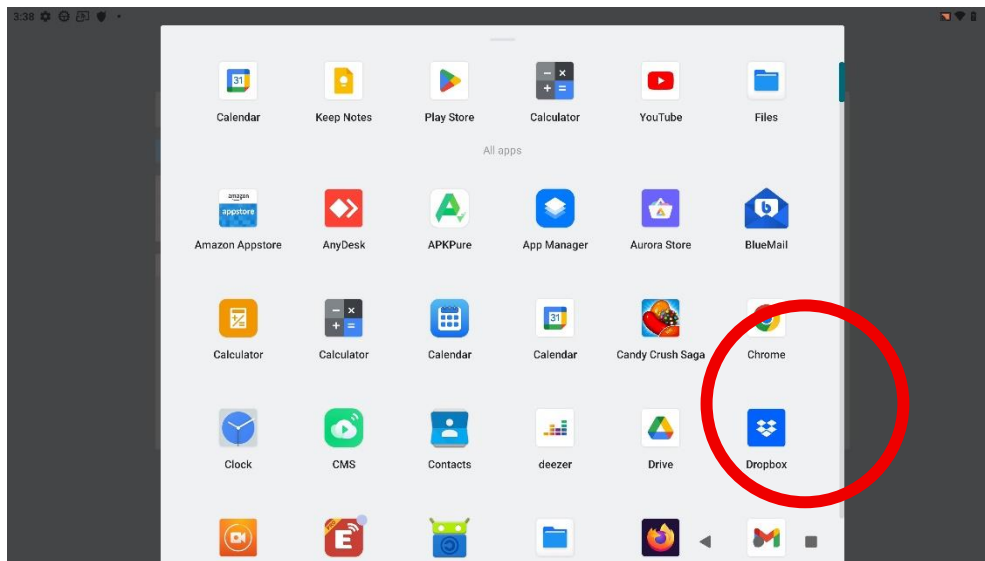


4. Sélectionner les devices sur lesquels installer l'application, puis cliquer sur « OK » en bas de la fenêtre.



Vous pouvez choisir un groupe ou sélectionner un appareil.

5. L'application est automatiquement reçue par l'écran interactif et installée dessus.

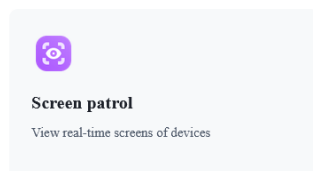


D. Contrôle à distance de l'écran interactif

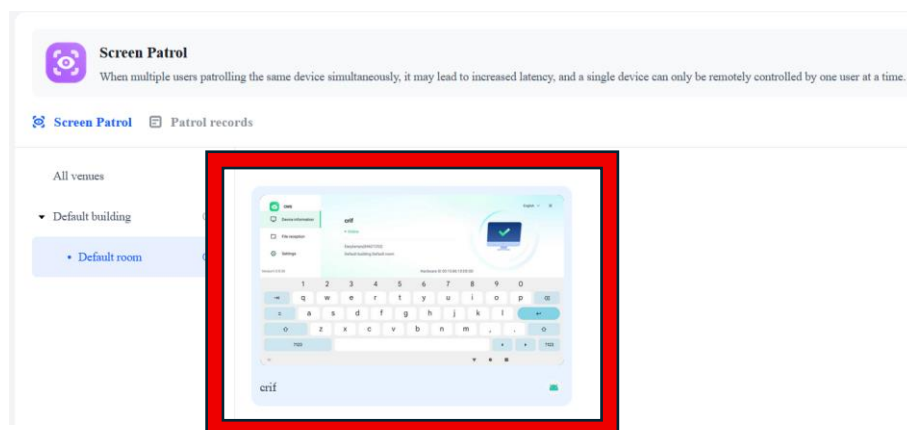
Le contrôle à distance permet à l'administrateur de prendre la main sur l'écran interactif ou de le superviser via le MDM. Il offre également la possibilité d'envoyer des commandes à l'écran, telles que l'extinction de la machine ou le verrouillage du tactile.

Prise en main à distance

1. Dans l'App Center, cliquez sur « Screen patrol »



2. Cliquez sur le groupe ou un device



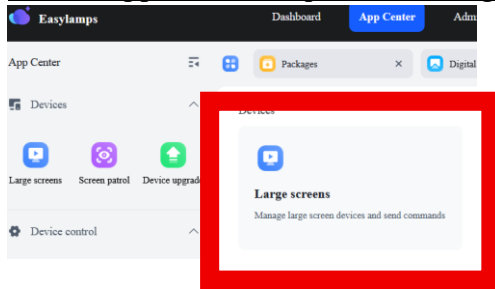
3. Puis « Remote control »



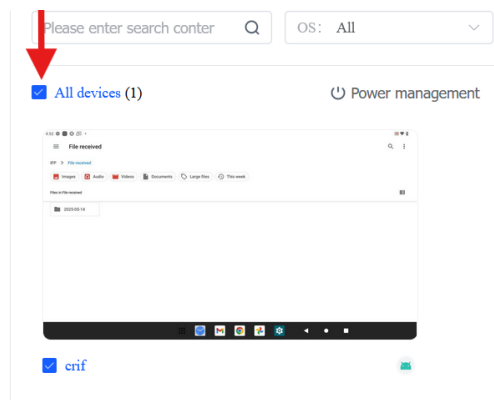
Extinction programmée

Il est possible d'éteindre les écrans interactifs à distance, depuis l'application Easy Fleet.

1. Dans l'App Center, cliquez sur « Large Screen »

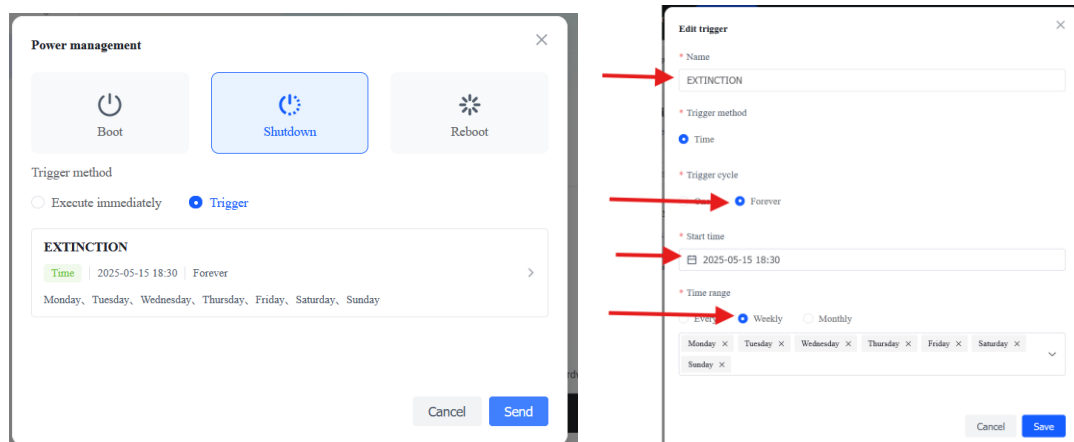


2. Sélectionner un groupe ou un seul écran, puis « Power management ».



3. Cliquer sur Shutdown > Trigger > Select > Add a Trigger pour paramétrer l'extinction.

Après l'avoir nommé, on peut programmer ce trigger selon un cycle, une date, une heure et une récurrence. Cliquez ensuite sur « Save » pour sauvegarder le paramétrage.



4. Cliquer sur « Send » pour envoyer la consigne aux écrans interactifs.

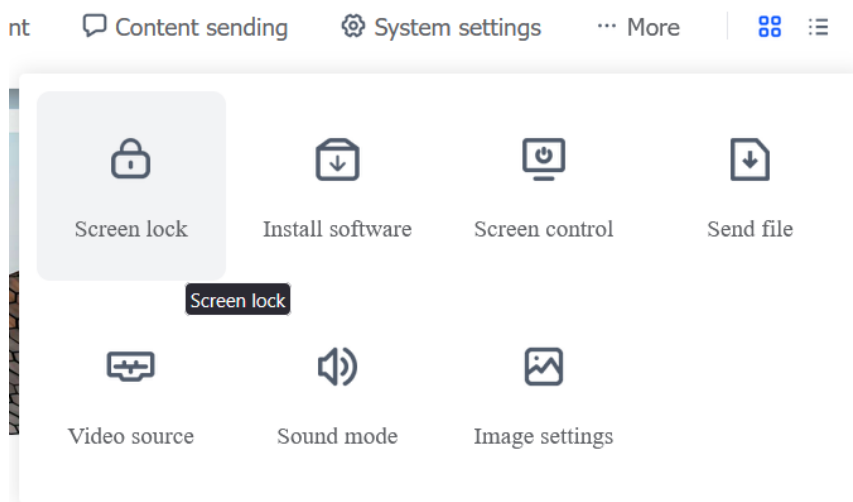
Un message de confirmation indiquera que la programmation a bien été envoyée aux écrans.



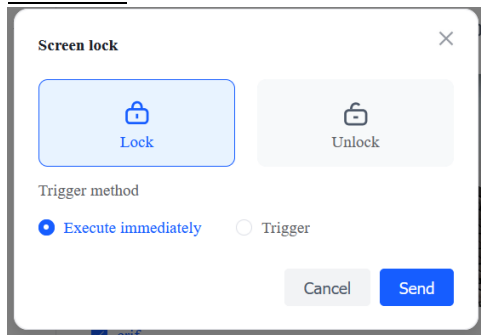
Verrouillage du tactile

Il est possible de programmer le verrouillage du tactile des écrans depuis l'application Easy Fleet. Cette fonctionnalité permettra de soumettre l'accès au tactile via un mot de passe à saisir sur l'écran interactif.

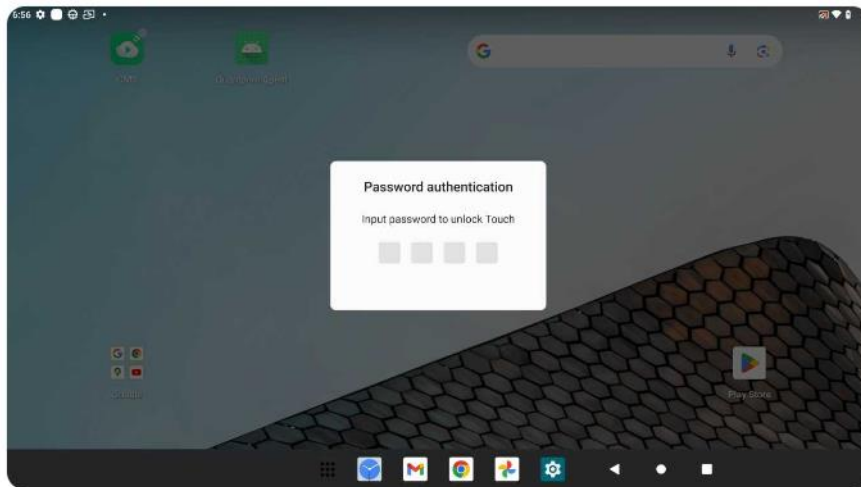
1. Depuis l'App Center, Aller dans « Large Screen »
2. Sélectionner un groupe ou un seul appareil, puis cliquer sur *System settings* > *Screen lock*



3. Cliquer sur « Lock » pour verrouiller le tactile, (ou « Unlock » pour le débloquent) puis « Send ».



L'utilisateur devra entrer le mot de passe configuré sur l'écran interactif pour de nouveau accéder au tactile.



Obtenir un audit d'utilisation

Il est également possible de surveiller toute l'activité d'un utilisateur sur l'écran interactif.

1. Aller dans *Administration* > *Audit Log*

Audit Log

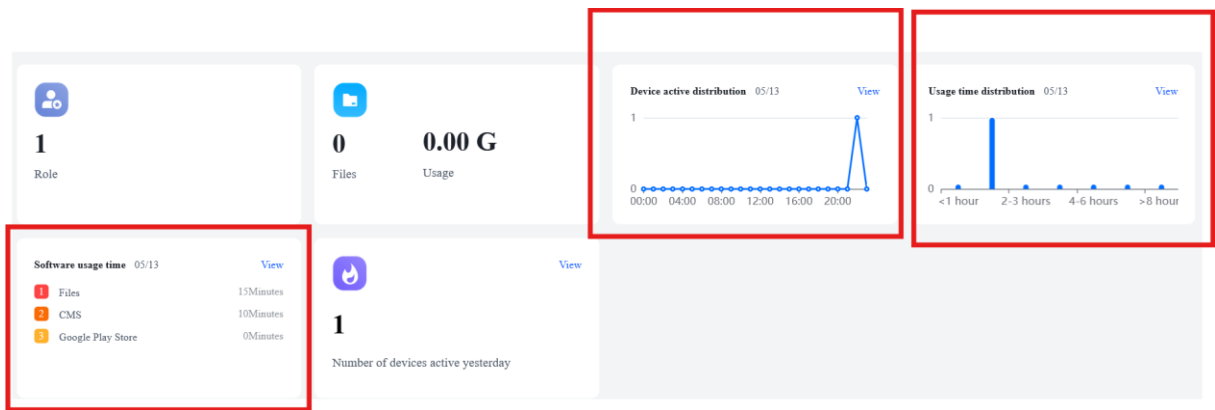
Username: Applications: Maximum duration:

HTTP request	Client IP	Client name	Exception	User name	Time	Duration	Application name	Comment	Operation
200 POST /api/baseservice/department/getlist	::ffff:10.9.0.12	--	--	fvaron@eas	2025-05-14 18:35	125ms	Kwange.BaseServi	--	View
200 POST /api/centralized/plantask/list	::ffff:10.9.0.12	--	--	fvaron@eas	2025-05-14 18:32	21ms	Kwange.Centralize	--	View
200 POST /api/centralized/trigger/list	::ffff:10.9.0.12	--	--	fvaron@eas	2025-05-14 18:32	17ms	Kwange.Centralize	--	View

Total 217 < 1 2 3 4 5 6 ... 11 > 20/page

Un historique de requêtes s'affiche. Ces requêtes représentent les actions effectuées par l'utilisateur sur l'écran interactif.

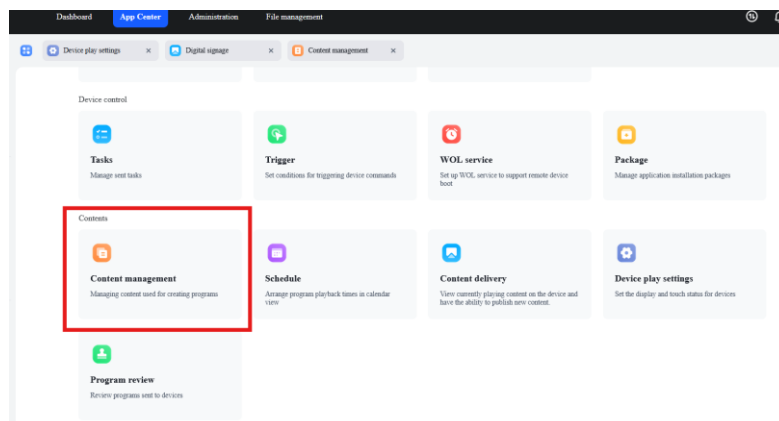
2. En se rendant dans l'onglet *Dashboard*, il est possible d'obtenir des analyses sur l'activité globale des écrans : le nombre d'écrans en marche, le temps d'usage global de l'écran interactif, les applications visitées et le temps passé sur celles-ci, etc.



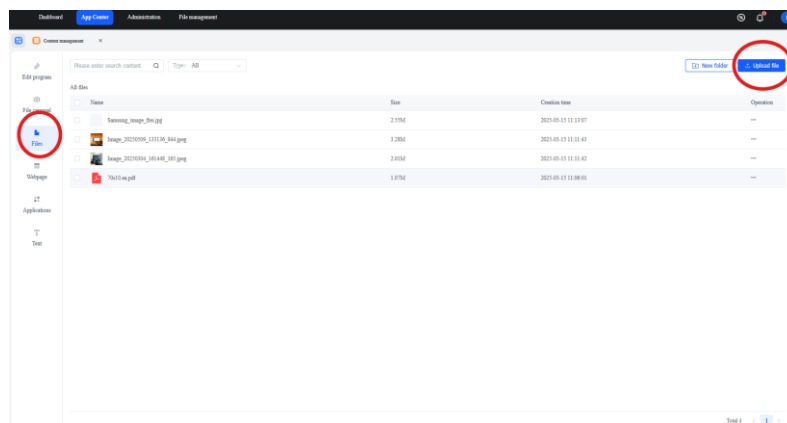
E. Affichage de campagnes à distance

Lorsque l'administrateur doit diffuser un contenu sur les écrans interactifs (carrousels, photos de sortie scolaire, une vidéo de sensibilisation, un planning...), il peut utiliser la fonctionnalité « *Content Delivery* ». Elle permet d'importer des campagnes d'affichage dans le MDM et programmer leur diffusion sur les appareils.

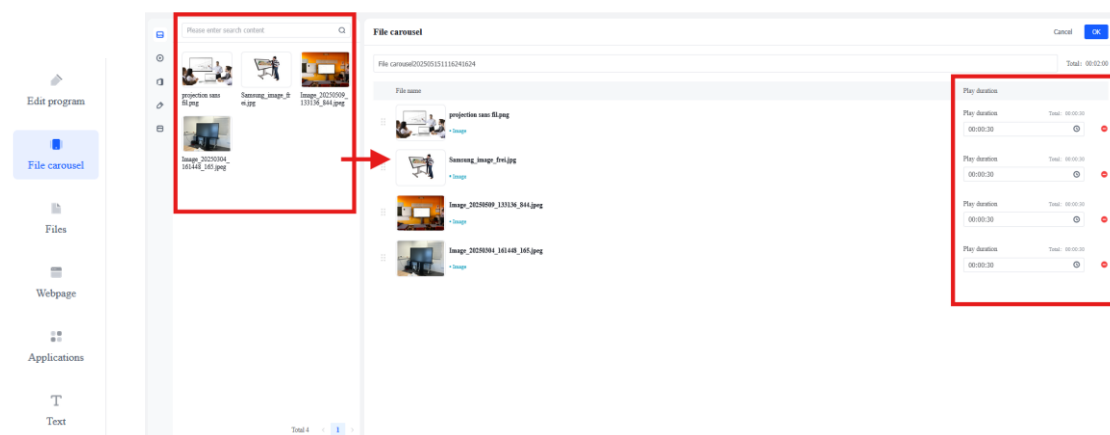
1. Importer d'abord un fichier. Dans l'App Center, cliquer sur « *Content management* ».



2. Cliquer sur « *File* » puis « *Upload file* » pour importer des médias et fichiers (vidéo, image, gif...).

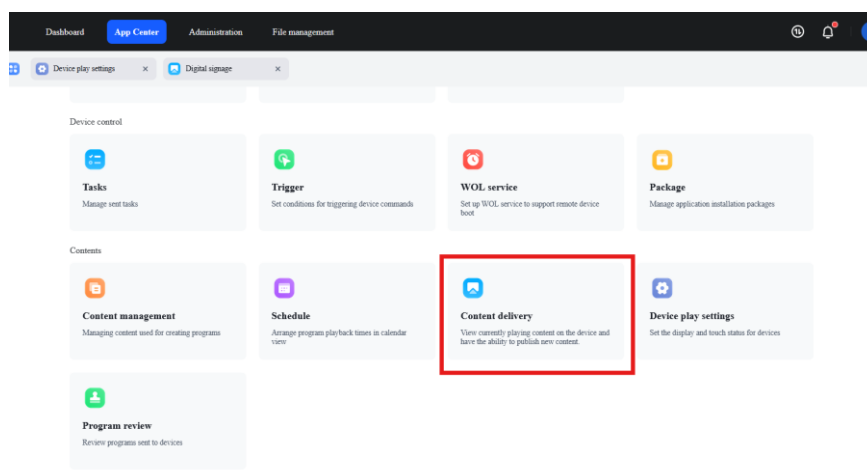


3. Choisir le type de campagne à afficher, dans ce cas par exemple, « *File carousel* » puis sur le bouton « + New » pour créer le carrousel.

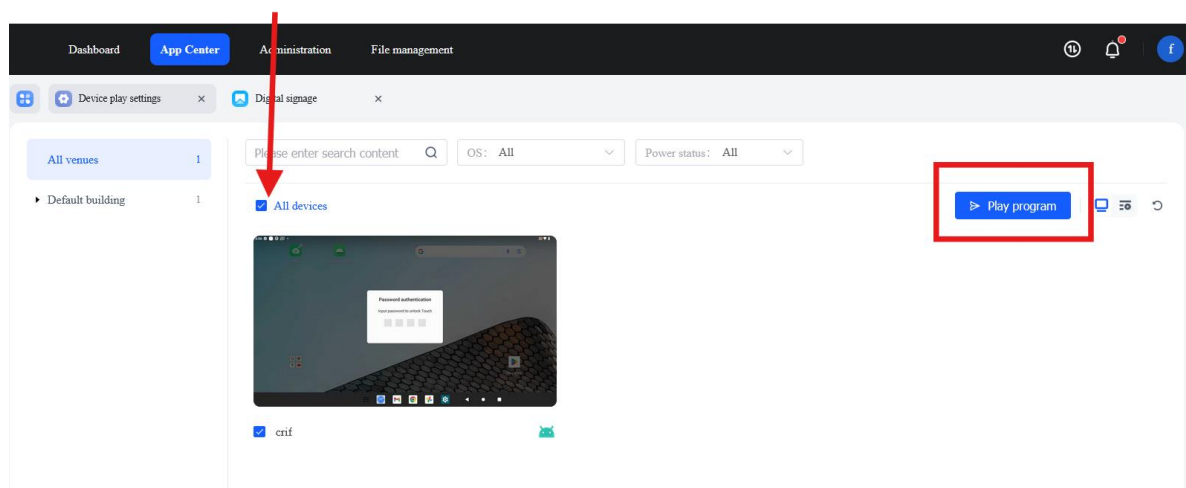


Glisser les médias vers la droite pour qu'ils s'intègrent au carrousel. Modifier l'ordre et la durée de chaque média. Puis cliquer « OK » pour valider la campagne.

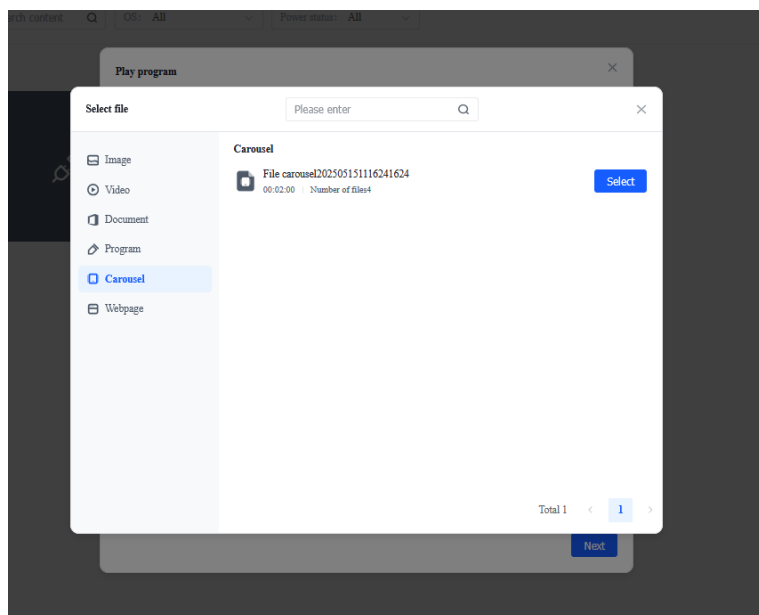
4. Dans l'App Center, cliquer sur « *Content Delivery* ».



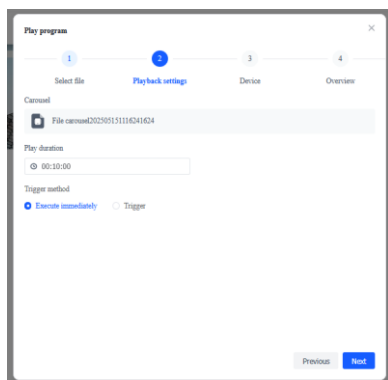
5. Sélectionner un groupe ou un seul appareil, puis cliquer sur « *Play Program* ».



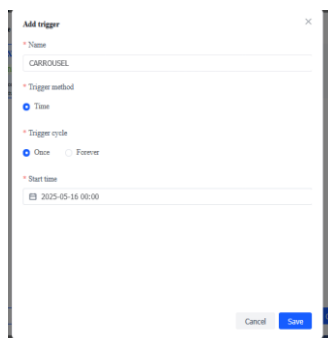
6. Choisir la campagne carrousel créée précédemment : *Please Select > Carousel > Select > Next*



7. Déterminer la durée de lecture puis et la méthode d'exécution : immédiate ou programmée.



La lecture de la campagne peut être soumise à un trigger, c'est-à-dire un déclenchement programmé. Sélectionner un cycle, une date et une heure de déclenchement pour la campagne. Cliquer sur « *Save* » pour enregistrer le trigger.



Cliquer sur « *Next* » pour valider les choix.

8. Cocher les cases des groupes ou appareils sur lesquels seront diffusées la campagne, puis cliquer sur « *Next* ». Visualiser le résumé et cliquer sur « *Send* » pour envoyer la campagne sur tous les appareils.

