



## **Instalación/Configuración**

Código n.º 99-97-4234 ESP

Edición: 06/19

v. 3.3



<b>1 Descripción del sistema . . . . .</b>	<b>1</b>
1.1 Requisitos de sistema . . . . .	1
1.2 Versión de software . . . . .	1
<b>2 Instalar software . . . . .</b>	<b>2</b>
<b>3 Primer inicio del programa . . . . .</b>	<b>3</b>
<b>4 Gestión de usuarios . . . . .</b>	<b>6</b>
4.1 Crear usuario . . . . .	6
4.2 Cambiar contraseña . . . . .	8
<b>5 Cierre de sesión automático . . . . .</b>	<b>9</b>
<b>6 Interfaz de usuario . . . . .</b>	<b>10</b>
6.1 Diseño . . . . .	10
6.2 Barra de herramientas . . . . .	11
6.2.1 Colocar elementos de menú en la barra de herramientas . . . . .	12
6.3 Estructura de granja . . . . .	13
6.4 Valores clave . . . . .	15
<b>7 Crear estructura de granja . . . . .</b>	<b>18</b>
<b>8 Representar la granja en el Farm Designer . . . . .</b>	<b>20</b>
8.1 Barra de herramientas . . . . .	21
8.2 Configurar cuadrícula . . . . .	22
8.3 Configurar y guardar vistas . . . . .	22
8.4 Crear gráfico 3D . . . . .	24
8.4.1 Añadir un objeto a la representación . . . . .	24
8.4.2 Utilizar el ratón para modificar el tamaño y la posición de un objeto . . . . .	24
8.4.3 Modificar la posición del objeto mediante las coordenadas . . . . .	25
8.4.4 Girar un objeto libremente . . . . .	26
8.4.5 Girar un objeto en 90° . . . . .	26
8.4.6 Girar un objeto en su dirección original . . . . .	27
8.4.7 Determinar un objeto de referencia . . . . .	27
8.4.8 Modificar las propiedades de un objeto . . . . .	28
8.4.9 Quitar un objeto . . . . .	28
8.5 Subir foto . . . . .	28
<b>9 Instalar una licencia desde el lápiz USB . . . . .</b>	<b>31</b>

<b>10 Web Access y BigFarmNet App Pig . . . . .</b>	<b>37</b>
<b>10.1 Configurar Web Access en BigFarmNet Manager . . . . .</b>	<b>38</b>
<b>10.2 Configurar Wi-Fi y el acceso móvil en el dispositivo Android . . . . .</b>	<b>42</b>
<b>10.3 Configurar Wi-Fi y el acceso móvil en el dispositivo iOS . . . . .</b>	<b>46</b>
<b>10.4 Primer inicio de sesión de la app y autorización del dispositivo móvil . . . . .</b>	<b>50</b>
<b>10.5 Desactivar Web Access. . . . .</b>	<b>53</b>
<b>11 División de la empresa . . . . .</b>	<b>54</b>
<b>Índice . . . . .</b>	<b>56</b>

## **Derechos de autor**

El software es propiedad de Big Dutchman International GmbH y protegido por derechos de autor. Se prohíbe su copia o reproducción en otros medios, salvo dentro de lo permitido expresamente en el acuerdo de licencia o en el contrato de compra.

El manual del usuario o sus partes no se deben copiar (o reproducir con otros medios) sin autorización. Tampoco se permite el mal uso de los productos aquí descritos y de la información correspondiente, y no se deben dar a conocer a terceros.

Big Dutchman se reserva el derecho de realizar cambios en los productos y en este manual del usuario sin previo aviso. No podemos garantizar que Ud. recibirá una notificación de cambios en sus productos o instrucciones.

© Copyright 2016 Big Dutchman

## **Responsabilidad**

El fabricante o proveedor del hardware y software aquí descritos no se responsabilizará en ningún caso de cualquier daño (como la pérdida o enfermedad de animales o la pérdida de otros tipos de ganancias) que puedan generarse debido a un fallo en la operación o el uso o la manipulación erróneos.

Se está trabajando de forma continuada en el desarrollo del ordenador y de los programas, también teniendo en cuenta las modificaciones sugeridas por los usuarios. Si Ud. también tiene propuestas de modificaciones o mejoras, estaremos encantados de escucharlas.

**Big Dutchman International GmbH**

**BU Pig**

**P.O. Box 1163**

**49360 Vechta**

**Alemania**

**Tel: +49(0)4447-801-0**

**Fax: +49(0)4447-801-237**

**Correo electrónico:**

**[big@bigdutchman.de](mailto:big@bigdutchman.de)**



## 1 Descripción del sistema

El BigFarmNet Manager es el programa central para todas las aplicaciones BigFarmNet. El programa es una aplicación moderna de Windows que permite la gestión global de una granja. Por estándar, el sistema se ejecuta en uno de los distintos ordenadores de control de Big Dutchman, pero también se puede usar un PC estándar con Windows.

### 1.1 Requisitos de sistema

#### Sistemas operativos soportados

Windows 10 / Windows 8.1 / Windows 8 / Windows 7 / servidor Windows 2012 R2 / Windows Server 2012 (edición de 64 bit), servidor Windows 2008 R2 SP1

#### Otros requisitos de sistema

- Microsoft.NET Framework 4.0: Versión 4.6.1
- Procesador: Intel Core i3 o equivalente
- RAM: 8 GB
- Disco duro: 32 GB espacio de disco duro disponible
- Pantalla:
  - 1280 x 1024 (mínimo)
  - 1920 x 1080, High Color, 32 bit (recomendado)
- Interfaz USB

### 1.2 Versión de software

Versión de software 3.3

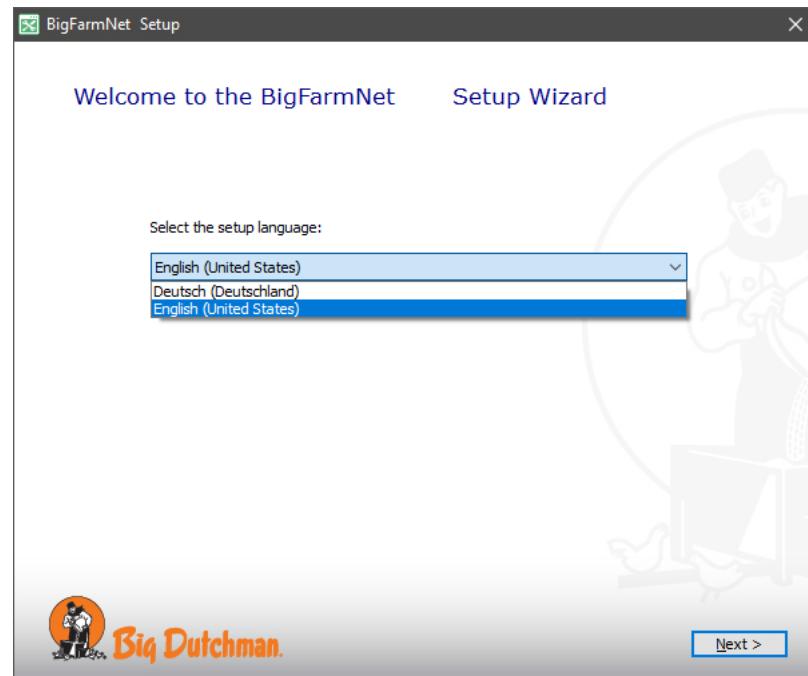
## 2 Instalar software

Para instalar el BigFarmNet Manager, debe realizar el BigFarmNet Setup.

### AVISO!

Durante la instalación del software se pueden producir alertas de seguridad desde su PC. Confirme estas alertas de seguridad para seguir con la instalación.

1. Inserte el lápiz USB suministrado en el puerto USB del ordenador donde desea instalar BigFarmNet Manager.
2. Abra el siguiente archivo mediante doble clic: *BigFarmNet-BDPig-Setup*.



3. Siga las instrucciones del asistente de instalación hasta finalizar la instalación.

### 3 Primer inicio del programa

Una vez terminada la instalación, se muestra el símbolo de BigFarmNet Manager en el escritorio.

1. Inicie el programa haciendo doble clic en el símbolo.

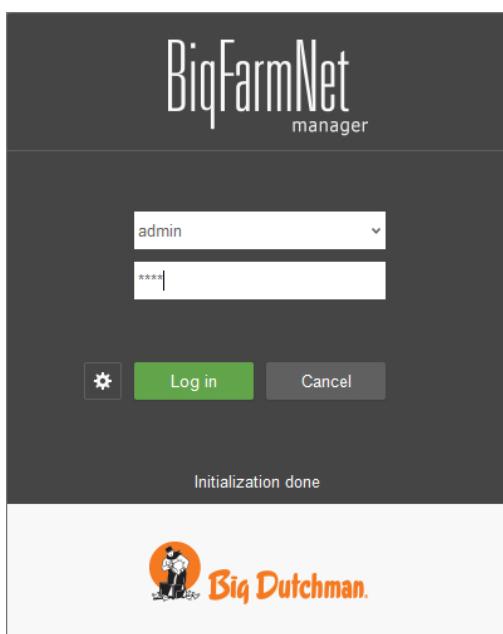


BigFarmNet Manager

2. Introduzca los siguientes datos de usuario, y haga clic en "Log in" (Iniciar sesión).

Nombre de usuario:

Contraseña: 1234

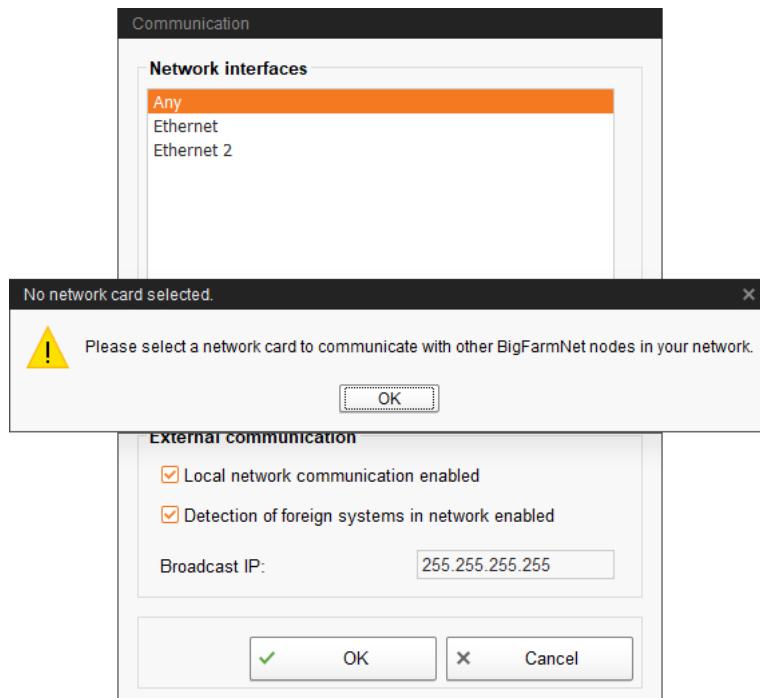


Se abre el BigFarmNet Manager. Cuando el programa se inicia por primera vez, su idioma es inglés.

### 3. Seleccione la tarjeta de red correspondiente.

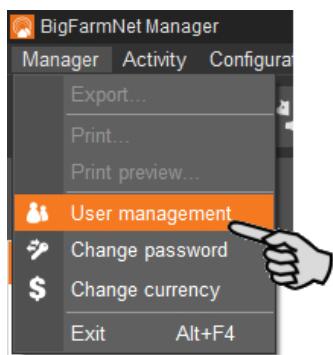
Esta solicitud aparece una sola vez, directamente después del primer inicio del programa.

Una de las finalidades de la tarjeta red es asegurar la conexión con los ordenadores de control correspondientes para el intercambio de datos.

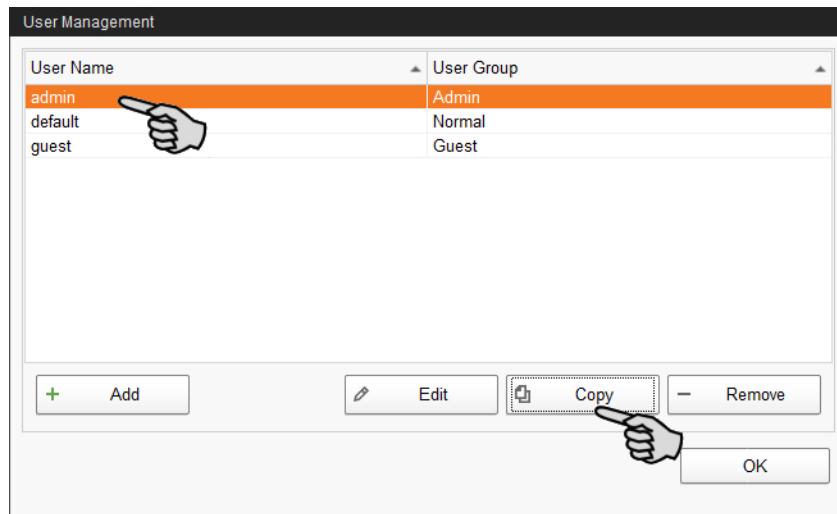


### 4. Para configurar la interfaz del programa con el idioma deseado, debe crear un usuario en este idioma:

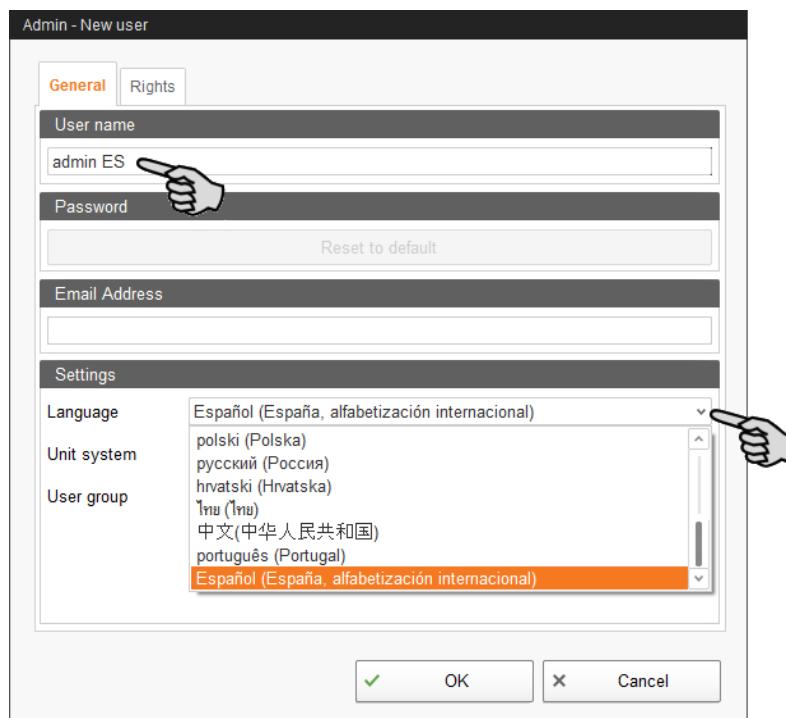
- En el menú "Manager" (Gestión) haga clic en "User management" (Gestión de usuarios).



- b) Cree un usuario con derechos de administrador, copiando el usuario "admin" (Copy).



- c) Asigne un nombre de usuario (User name) y seleccione el idioma deseado (Language).



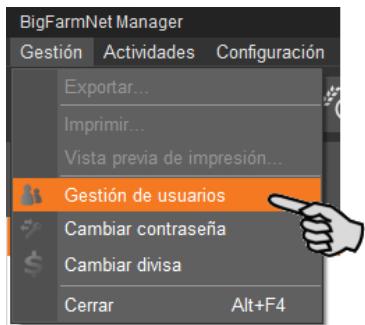
- d) Confirme los datos introducidos mediante "OK" (Aceptar).
- e) Cierre y vuelva a iniciar el BigFarmNet Manager.
- f) Inicie la sesión con el nuevo usuario (sin introducir ninguna contraseña).
- El BigFarmNet Manager se abre en el idioma deseado.

## 4 Gestión de usuarios

En la gestión de usuarios, se crean usuarios y se les atribuyen diferentes derechos. Al iniciar la sesión, se carga la configuración de usuario correspondiente.

### 4.1 Crear usuario

1. En el menú "Gestión", haga clic en "Gestión de usuarios".

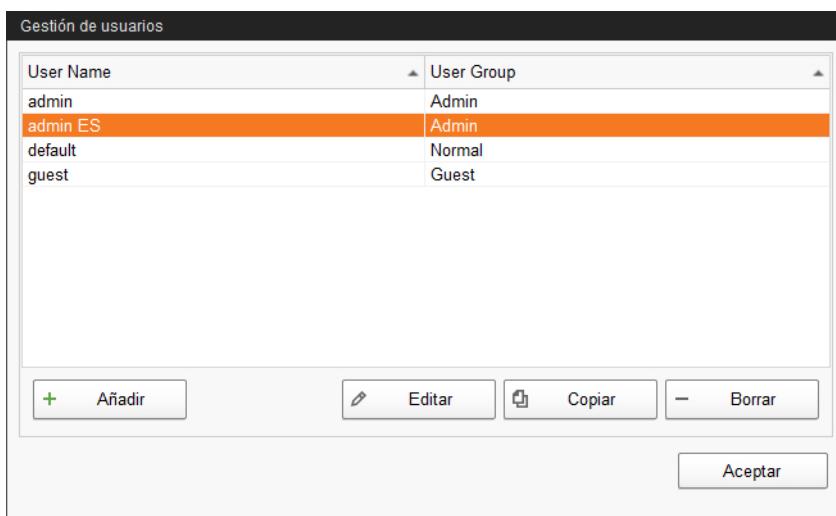


2. Haga clic en "Añadir".

O

Copie uno de los usuarios existentes si desea crear otro usuario con la misma configuración.

- a) Marque el usuario que desea copiar.
- b) Haga clic en "Copiar".



3. En "General", defina los siguientes ajustes:

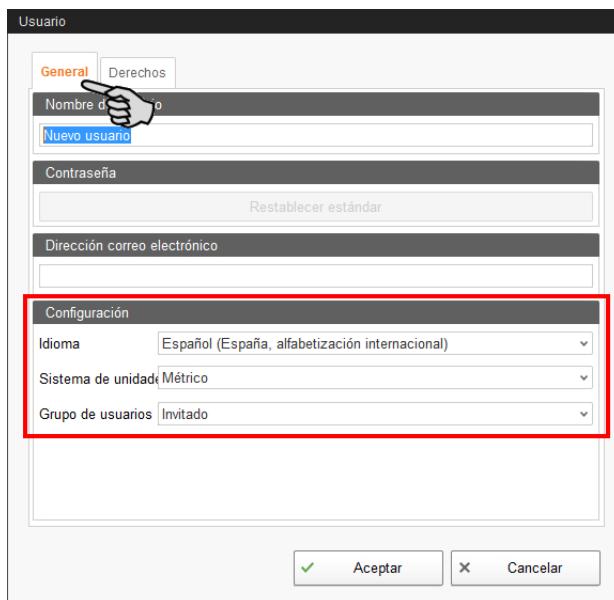
- **Idioma** de la interfaz del programa
- **Sistema de unidades**

– **Grupo de usuarios:**

Admin: todos los derechos para la configuración, administración de usuarios etc.

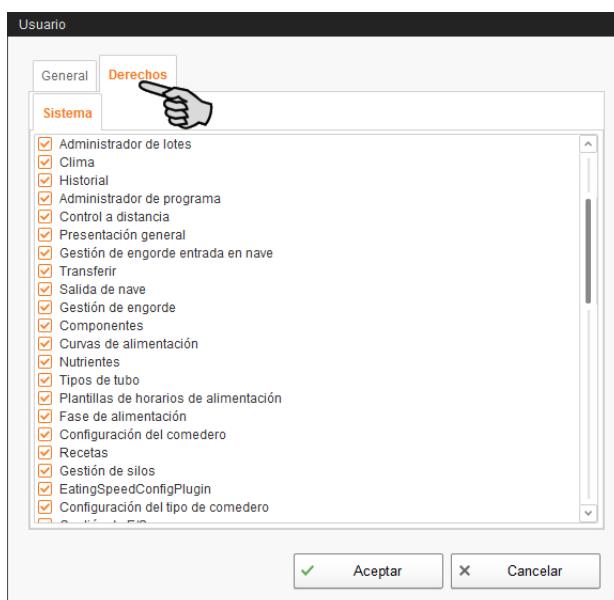
Normal: derechos limitados para la configuración, se permite cambiar la contraseña

Invitado: sólo lectura



- Determine en "Derechos" las configuraciones y vistas a las que podrá acceder el usuario.

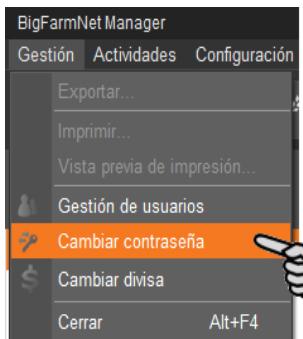
La casilla de verificación activada  indica que se permite el acceso.



- Una vez realizados todos los ajustes, haga clic en "Aceptar".

## 4.2 Cambiar contraseña

Sólo puede dar contraseñas o modificar contraseñas existentes para usuarios del grupo de usuarios "Normal" y "Admin".



Cuando crea una contraseña por primera vez, el campo "Contraseña antigua" permanece vacío.

### AVISO!

La contraseña debe tener un mínimo de 6 cifras. ¡Combinaciones de cifras como 123456 o 333333 así como letras **no** son posibles!

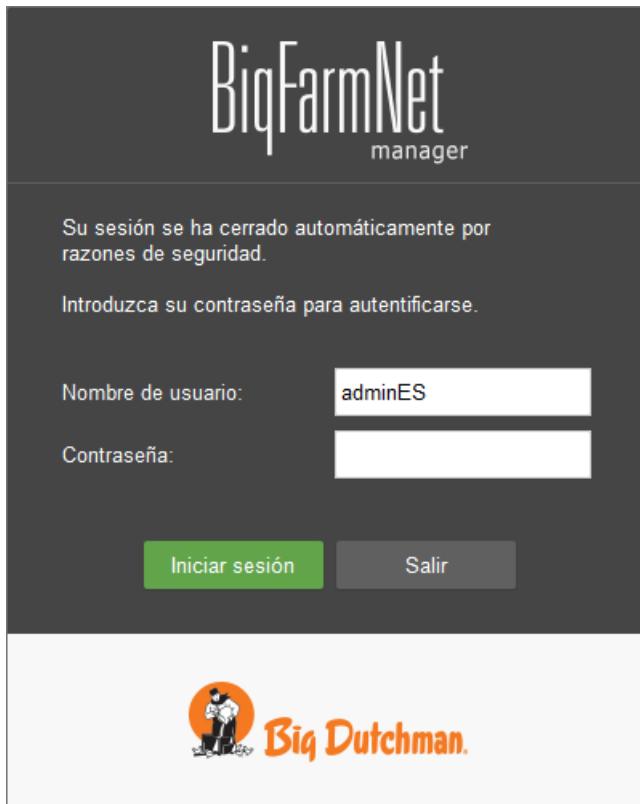


Los usuarios del grupo de usuarios "Invitado" no pueden crear o cambiar contraseñas. Al intentarlo, se abre el siguiente aviso:



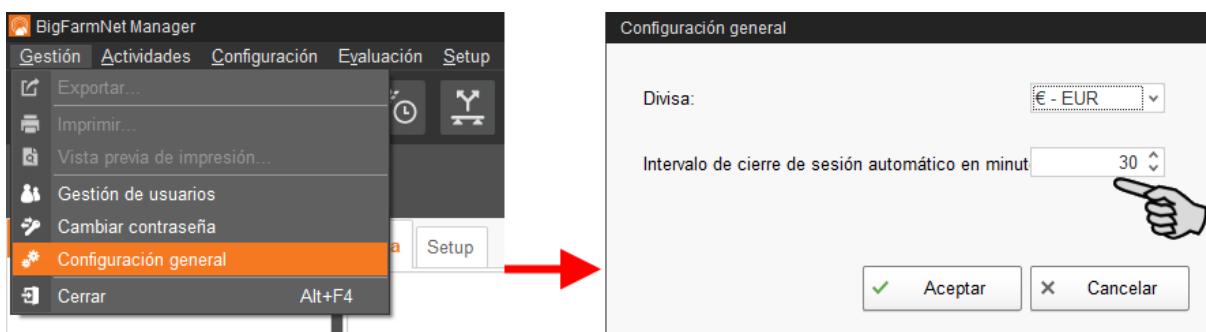
## 5 Cierre de sesión automático

El cierre de sesión automático es una función de seguridad que se puede configurar en caso necesario.



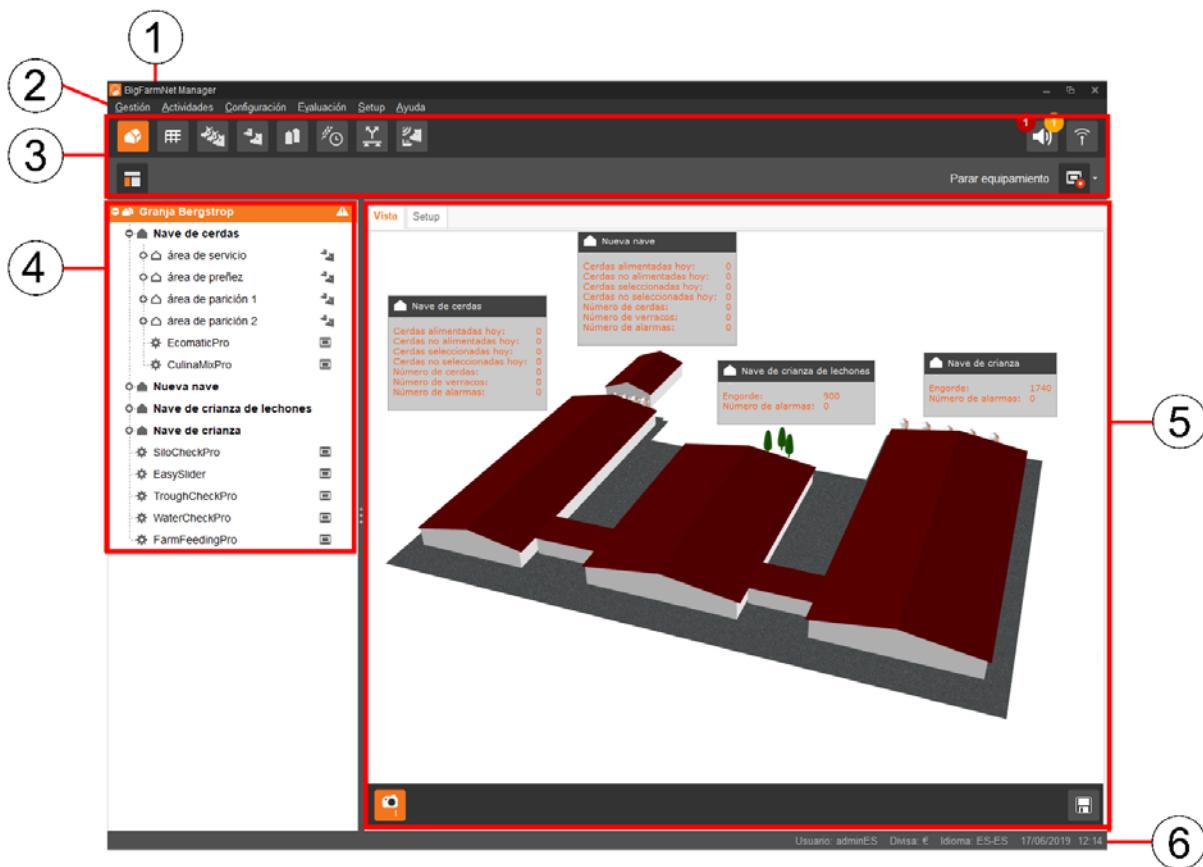
La sesión del usuario se cierra automáticamente si éste no ha estado activo durante un cierto tiempo. Este tiempo se configura en el menú "Gestión" > "Configuración general".

Si el tiempo es 0, el cierre de sesión automático está desactivado. En la configuración previa, el cierre de sesión automático está desactivado.



## 6 Interfaz de usuario

### 6.1 Diseño



<b>1</b>	Barra de título
<b>2</b>	Barra de menú con más submenús y funciones
<b>3</b>	Barras de herramientas
<b>4</b>	Estructura de granja, representada como estructura de árbol
<b>5</b>	Ventana de la aplicación
<b>6</b>	Barra de estado

## 6.2 Barra de herramientas

Además de las funciones estándar, las barras de herramientas también contienen funciones correspondientes a una aplicación (licencia) que sólo se muestran después de la instalación.

Símbolo	Denominación	Explicación
	Resumen de granja	Vista de toda la granja
	Resumen	Resumen de los datos de clima para diferentes zonas de nave, con valores clave y datos de producción seleccionados
	Gestión de cerdos	Gestión de animales
	Gestión de cerdas	Gestión de cerdas
	Gestión de silos	Gestión de silos
	Gestión de tareas	Horarios para tareas de control, por ejemplo alimentación
	Resumen de TriSort	Resumen del número total de sistemas TriSort instalados
	Resumen de CallMatic	Resumen del número total de sistemas CallMatic instalados
	Historial	Datos históricos de clima en forma de curva
	Clima	Resumen gráfico de datos de clima actuales y ajuste de parámetros para el control de clima
	Administrador de lote	Vista y gestión de procesos como la entrada o salida de la nave o la limpieza de la nave, que están relacionados con el control de clima
	Control a distancia	Ajuste de los programas de climatización que regulan la ventilación, la calefacción, la temperatura, la humedad y la regulación de la presión en un período de tiempo determinado
	Registro de alarmas	Averías (avisos y alarmas)

Símbolo	Denominación	Explicación
	Gestión de red	Gestión del sistema propio y de sistemas ajenos
	-	Mostrar/ocultar el panel de la estructura de granja
	-	Parar equipamiento
	-	Desanclar la ventana "Equipamiento" Esta función aparece después de haber seleccionado el sistema a través de la estructura de granja.

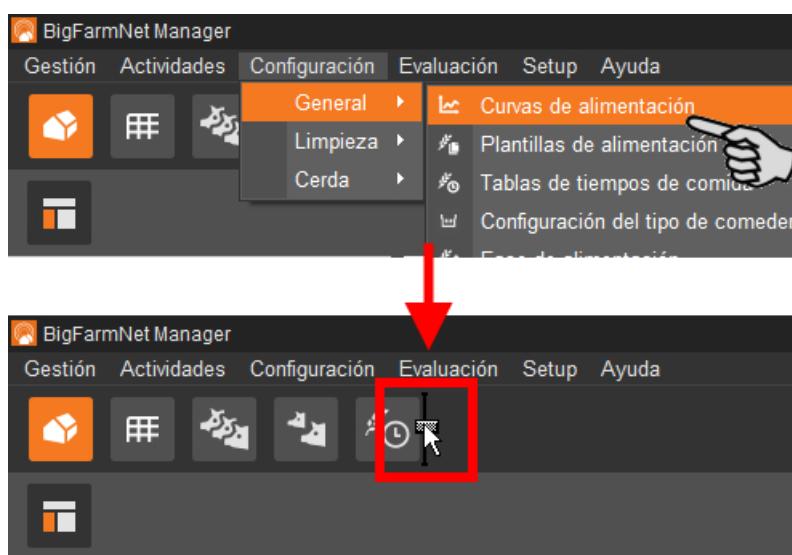
### 6.2.1 Colocar elementos de menú en la barra de herramientas

Los elementos de menú se pueden copiar en la estructura de menú y colocar en la barra de herramientas para facilitar el acceso rápido.

Como ejemplo, en las instrucciones siguientes se muestra cómo colocar el elemento de menú "Curvas de alimentación" en la barra de herramientas.

1. Abra la estructura de menú hasta llegar al elemento de menú deseado.
2. Pulse la combinación de teclas Ctrl + Alt y mantenga las teclas pulsadas.
3. Con el botón izquierdo del ratón, haga clic en el elemento de menú y mantenga el botón pulsado.

Se cierra la estructura de menú, y un pequeño símbolo aparece al lado del cursor.



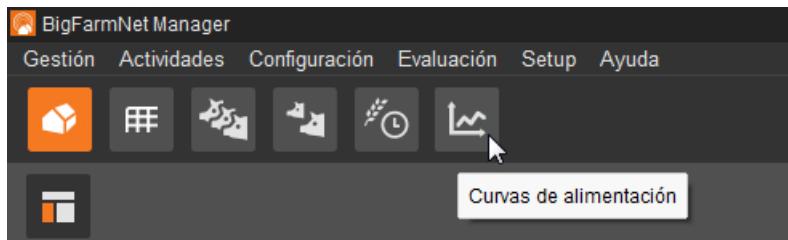
4. Suelte la combinación de teclas, mientras mantiene la tecla del ratón pulsada.

5. Desplace el cursor con el símbolo a la posición deseada en la barra de herramientas.

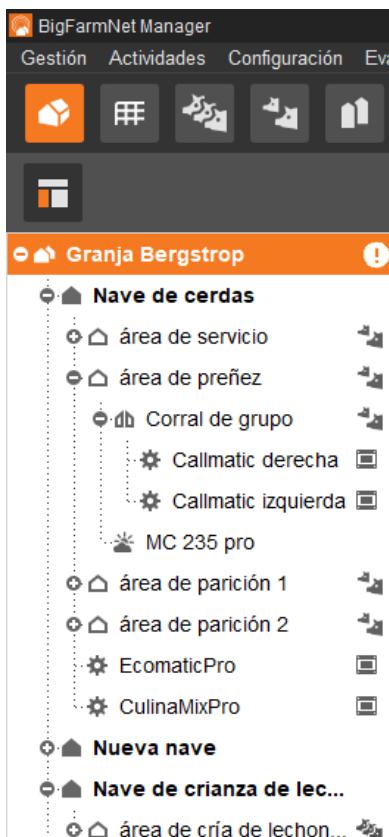
Si se trata de una posición posible, aparece una marca negra.

6. Suelte el botón izquierdo.

El símbolo del elemento de menú deseado aparece en la barra de herramientas.



### 6.3 Estructura de granja



La estructura de granja muestra la configuración de su granja, creada en el configurador, en una estructura de árbol, ver capítulo 7.

A través de la estructura de granja, puede navegar rápidamente a sus sistemas o acceder a ciertas informaciones de las diferentes ubicaciones, ver capítulo 6.4.

Además, la estructura de granja muestra las ubicaciones en las que se han producido averías. En la ubicación correspondiente, aparece un símbolo de alarma o de aviso , en función de la avería. Si hace clic en el símbolo, se abre directamente el registro de alarmas.

Haciendo clic en el símbolo de cerdas , se abre directamente la gestión de cerdas.

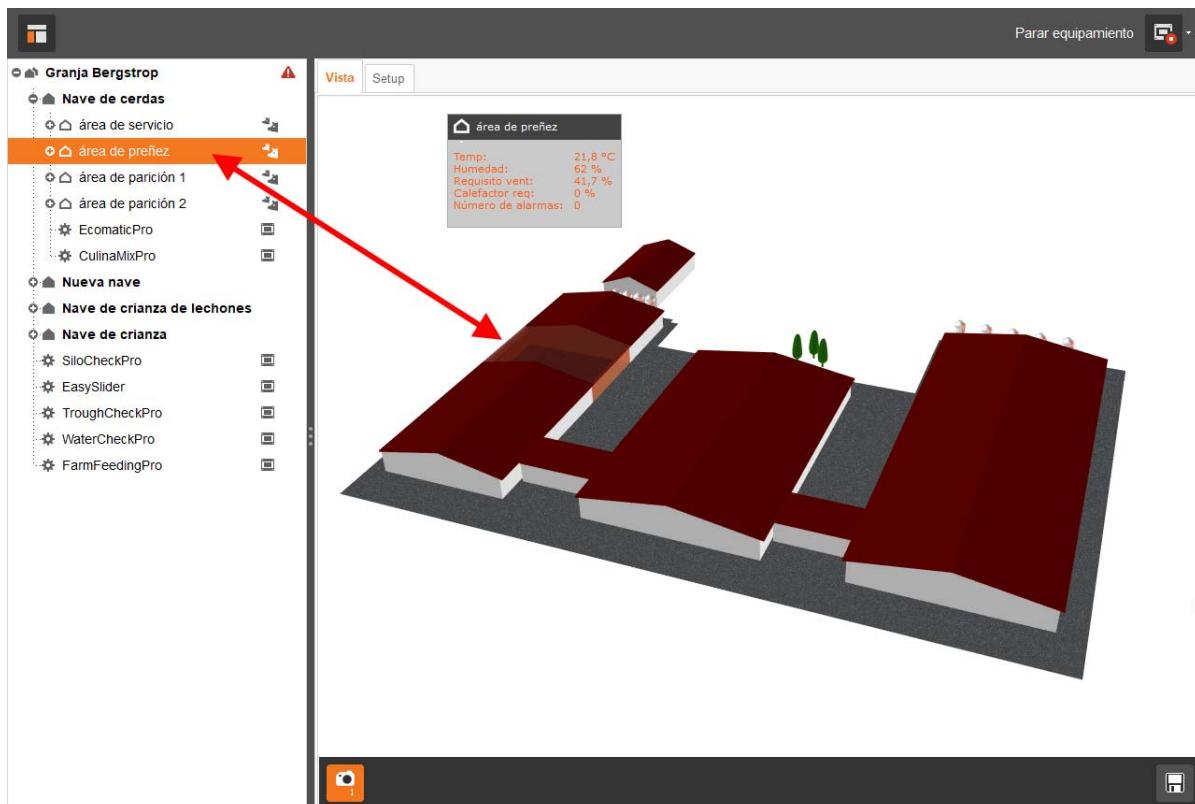
Haciendo clic en el símbolo de cerdos , se abre directamente la gestión de cerdos.

Haciendo clic en el símbolo de un controlador , se abre

el sistema correspondiente.

En la vista "Resumen de granja"  en la ventana de la aplicación aparece el gráfico 3D o la foto de su granja, si lo ha creado en el Farm Designer, ver capítulo 8.

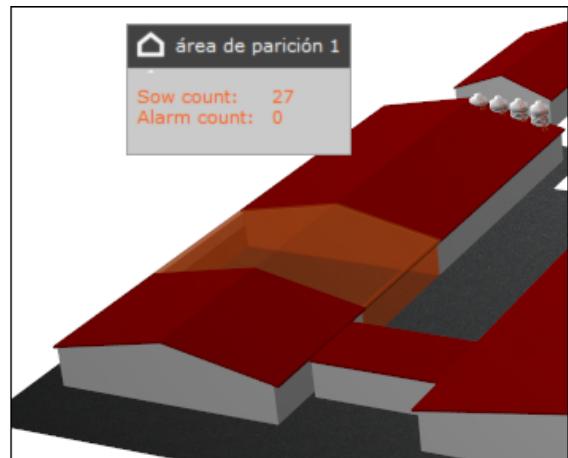
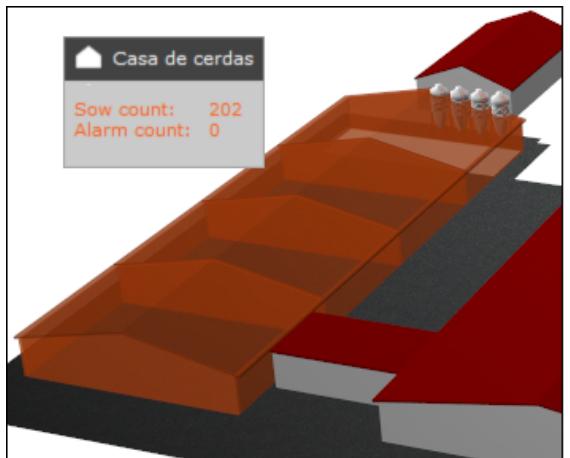
Al hacer clic en una sala en la estructura de granja, la parte del edificio correspondiente queda resaltada en la ventana de la aplicación. A su vez, si hace clic en un edificio o en parte de un edificio en la ventana de la aplicación, queda resaltada la ubicación correspondiente en la estructura de granja.



Lo mismo vale para el ordenador climático. Si hace clic en un ordenador climático en la estructura de granja, queda resaltada la sala donde el ordenador climático controla el clima.

## 6.4 Valores clave

En cada nave y en cada sala marcada, se muestran los datos correspondientes en una pequeña ventana, los llamados valores clave. El usuario mismo puede seleccionar los valores clave a mostrar.

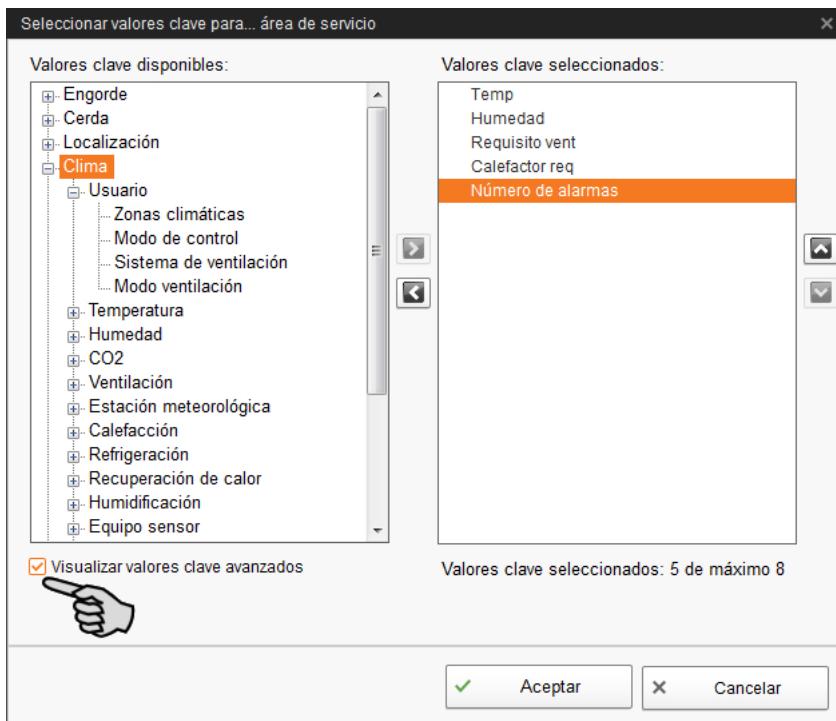


1. En la estructura de granja, haga clic en la nave o sala cuyos valores clave desea modificar.
2. Haga clic con el botón derecho en la ventana para valores clave.
3. Haga clic en "Mostrar selector de valor clave..." .

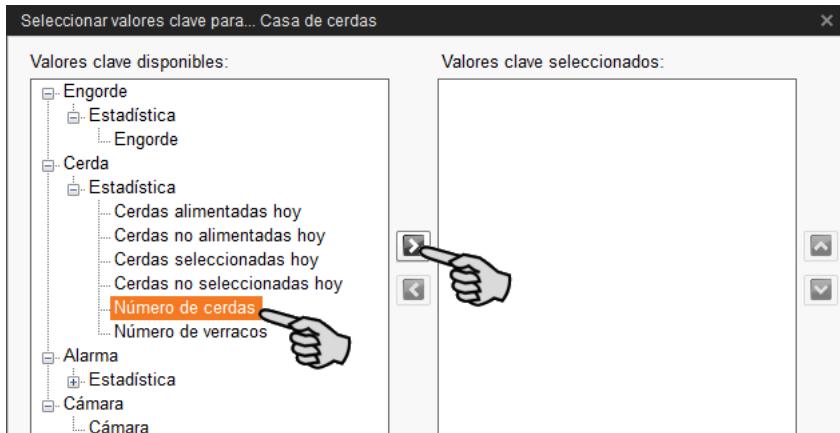


4. A la izquierda en la ventana, encima de los símbolos de "más", abra todos los valores clave disponibles.

Los valores clave para el clima sólo se muestran para salas con ordenador climático instalado. Active "Visualizar valores clave avanzados" para seleccionar más valores clave de clima.

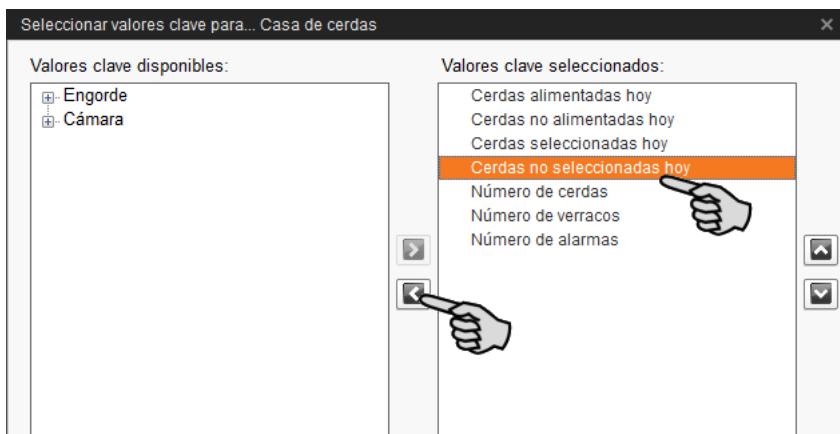


5. Mediante doble clic o clic en la flecha a la derecha, se transfiere el valor clave deseado al campo "Valores clave seleccionados".



O

Mediante doble clic o clic en la flecha a la izquierda, se borra el valor clave del campo "Valores clave seleccionados".



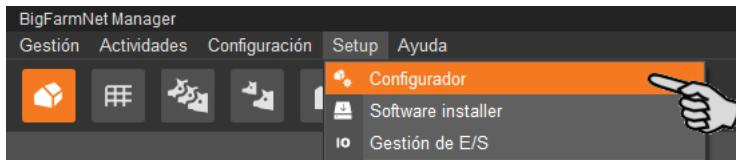
6. Haga clic en "Aceptar" para aplicar la selección.

## 7 Crear estructura de granja

La estructura de granja depende del sistema cuya aplicación se añade más adelante. Más detalles acerca de la estructura de granja así como la adición de aplicaciones de sistema se explican en el manual para cada aplicación de sistema.

Siga los siguientes pasos para crear una estructura de granja con naves, salas y corrales:

1. En el menú "Setup", haga clic en "Configurador".



2. En la primera pestaña "Ubicaciones y controladores de red", cree la estructura de granja.

La estructura de granja aparece a la izquierda en el **Resumen de granja**. En la parte inferior, se encuentran las herramientas para la creación. Los botones para los niveles inferiores (sala y corral) aparecen una vez se ha creado el nivel superior.

En la parte superior, **Location** (Ubicación), puede dar un nombre a cada objeto. El nombre se hereda a los objetos siguientes que se añaden al mismo nivel. Es decir, si mantiene el nombre "Nave", todas las naves añadidas tendrán el nombre "Nave". Los objetos se numeran de forma consecutiva.

Member	Application name	Application type	Controller name	Location
IP: 10.103.5.69	MC 235 pro	Pig Climate	DE-0003843	1.H2.1
	MC 235 pro	Pig Climate	DE-0003843	1.H4.7
	MC 235 pro	Pig Climate	DE-0003843	1.H1.4
	MC 235 pro	Pig Climate	DE-0003843	1.H3.5
	MC 235 pro	Pig Climate	DE-0003843	1.H3.4
	MC 235 pro	Pig Climate	DE-0003843	1.H1.3
	MC 235 pro	Pig Climate	DE-0003843	1.H3.2
	MC 235 pro	Pig Climate	DE-0003843	1.H3.3
	MC 235 pro	Pig Climate	DE-0003843	1.H4.2
	MC 235 pro	Pig Climate	DE-0003843	1.H1.2
	MC 235 pro	Pig Climate	DE-0003843	1.H3.1
	MC 235 pro	Pig Climate	DE-0003843	1.H1.1
	MC 235 pro	Pig Climate	DE-0003843	1.H4.1
	MC 235 pro	Pig Climate	DE-0003843	1.H4.3
	MC 235 pro	Pig Climate	DE-0003843	1.H4.4
	MC 235 pro	Pig Climate	DE-0003843	1.H4.5

Símbolo	Explicación
Añadir nave	
Quitar nave	
Añadir sala	
Quitar sala	
Añadir corral	
Añadir 5 corrales a la vez	
Quitar corral	
Mover la posición del objeto en la estructura	

**AVISO!**

A menudo, los corrales equivalen a válvulas. Al añadir y nombrar, tenga en cuenta la disposición según el plano de la nave. En el manual correspondiente a la aplicación del sistema encontrará más información.

3. Guarde su configuración haciendo clic en "Guardar", y confirme los demás cuadros de diálogo con "Aceptar".

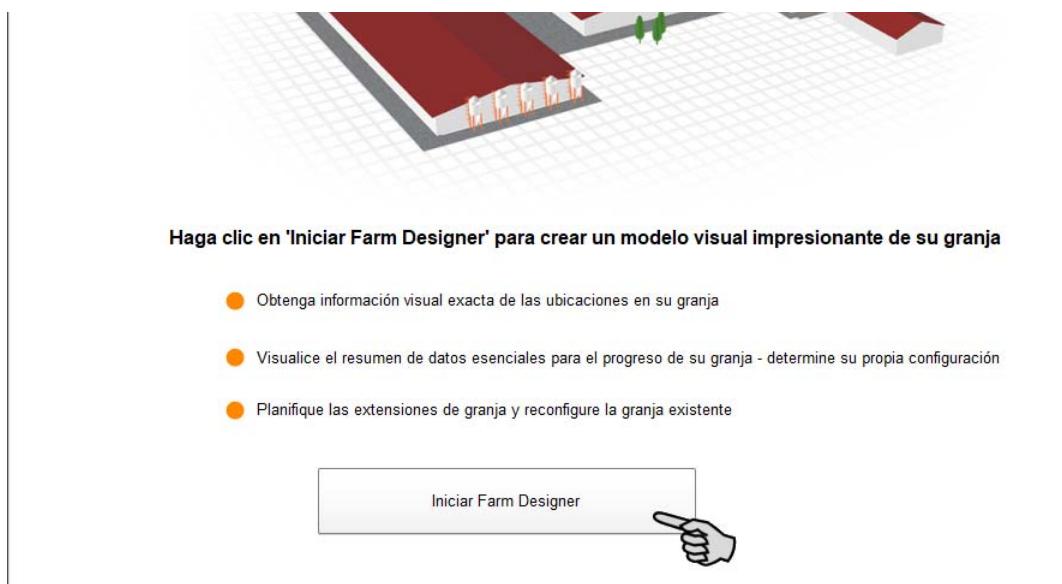
## 8 Representar la granja en el Farm Designer

Con el Farm Designer, tiene dos opciones para crear una visualización de su granja. Previamente, se debe haber creado la estructura de granja, ver capítulo 7.

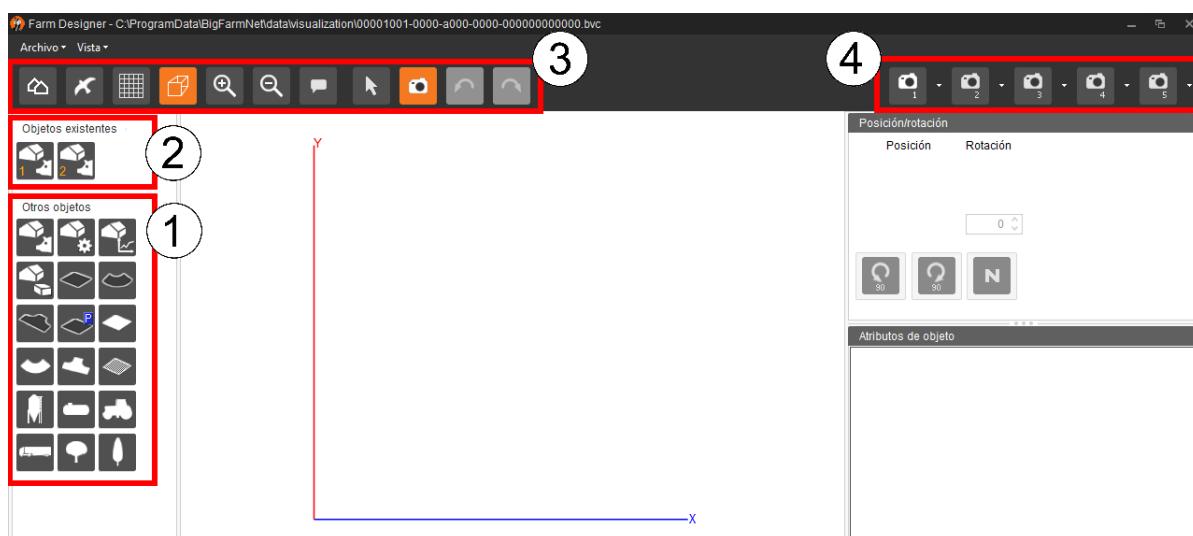
- Crear gráfico 3D a partir de las naves creadas.
- En el modo "Foto granja", subir una fotografía (vista aérea) de la granja propia y utilizarla como imagen de fondo. En la foto, se realiza un dibujo gráfico de las salas.

Después de terminar en el Farm Designer, la representación aparece en la ventana "Vista".

Inicie el Farm Designer haciendo clic en "Iniciar Farm Designer" en la ventana de la aplicación.



La nueva ventana se abre automáticamente para la edición del gráfico 3D.



1. "Otros objetos" son calles, otros edificios, silos etc.
2. "Objetos existentes" son las naves de la estructura de granja creada.
3. Herramientas para editar la representación, ver capítulo 8.1.
4. Símbolos de cámara para guardar diferentes vistas de la granja, ver capítulo 8.3.

## 8.1 Barra de herramientas

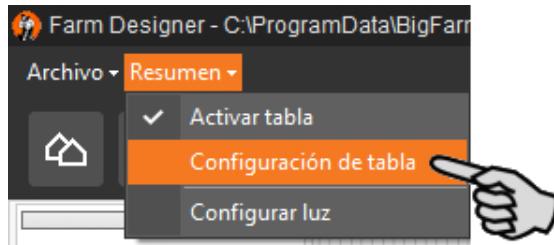


Símbolo	Denominación	Explicación
	Vista de granja	Posición inicial/vista completa de la granja
	Vista de pájaro	Cambiar vista a vista de pájaro
	Cuadrícula	Mostrar/ocultar las líneas de la cuadrícula
	Perspectiva	Dar perspectiva a la vista
	Aumentar/disminuir	Aumentar/disminuir la vista
	Leyenda	Mostrar/ocultar la leyenda de naves y salas individuales
	Herramienta de selección	Resaltar objetos (mantener pulsado el botón izquierdo del ratón y dibujar un rectángulo alrededor de los objetos)
	Cámara	Crear y guardar una vista determinada
	Deshacer/Rehacer	Deshacer/rehacer una acción

## 8.2 Configurar cuadrícula

Si desea alinear el gráfico 3D en una cuadrícula, haga clic en . Si lo desea, puede modificar el tamaño de la cuadrícula:

1. En el menú "Resumen", haga clic en "Configuración de tabla".



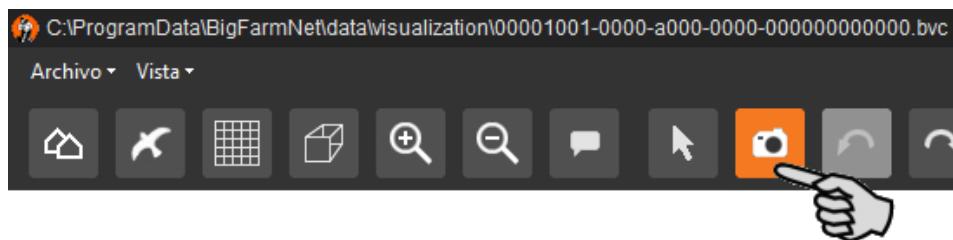
2. Introduzca el valor en los campos de introducción de datos, o modifique el valor mediante las flechas hacia arriba o abajo.
3. Confirme los datos introducidos con un clic en el botón "Aceptar".

## 8.3 Configurar y guardar vistas

Una vez creado el gráfico 3D o editada la foto que ha subido, puede guardar diferentes vistas.

1. En la barra de herramientas, haga clic en la cámara.

El cursor muestra también un símbolo de cámara. 



2. Configure la vista deseada:

- Aumentar o disminuir:

Avance o retroceda la rueda del ratón.

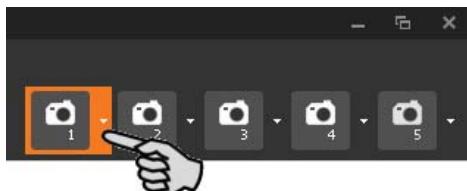
- Mover hacia la derecha o la izquierda:

Pulse la tecla control (Ctrl), manténgala pulsada y avance o retroceda la rueda del ratón.

- Mover hacia arriba o hacia abajo:

Pulse la tecla mayúsculas () , manténgala pulsada y avance o retroceda la rueda del ratón.

- Girar y cambiar perspectiva:  
Haga clic con el botón izquierdo del ratón dentro de una zona de dibujo libre, y mantenga el botón pulsado. Mueva el ratón para girar la vista de la ventana y modificar la perspectiva.
3. Para guardar la vista deseada, haga clic en la flecha hacia abajo de uno de los símbolos de cámara.



4. Haga clic en "Vista actual" en el menú contextual y la vista se ha guardado.



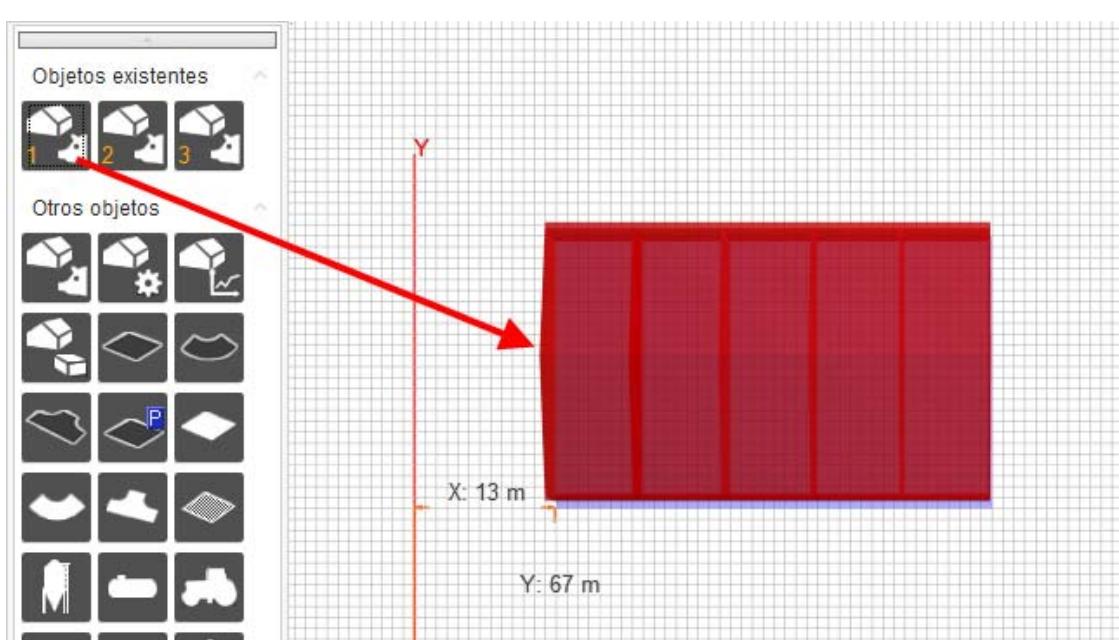
5. Para volver a abrir a una vista guardada más adelante, haga clic en el símbolo de cámara con el botón izquierdo del ratón.

## 8.4 Crear gráfico 3D

### 8.4.1 Añadir un objeto a la representación

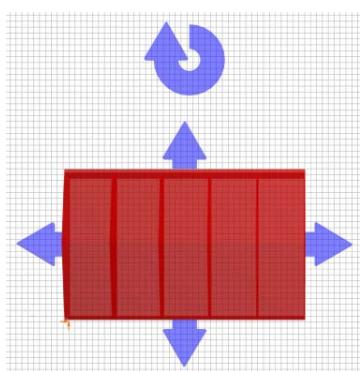
1. Con el botón izquierdo del ratón, haga clic en el objeto debajo de "Objetos existentes" u "Otros objetos", y mantenga el botón del ratón pulsado.
2. Arrastre el objeto a la posición deseada en la zona de dibujo, y suelte el botón.

La nave se muestra como vista en planta (desde arriba), y se ve la subdivisión en salas. Además, se muestra la distancia de la nave del origen de las coordenadas.



### 8.4.2 Utilizar el ratón para modificar el tamaño y la posición de un objeto

Un objeto resaltado se muestra con flechas y un pivote, con cuya ayuda puede modificar el objeto, véase también el capítulo 8.4.8 "Modificar las propiedades de un objeto".



- Mover un objeto:

Haga clic en el objeto, mantenga el botón del ratón pulsado y arrastre el objeto a la posición deseada.

- Modificar el tamaño del objeto:

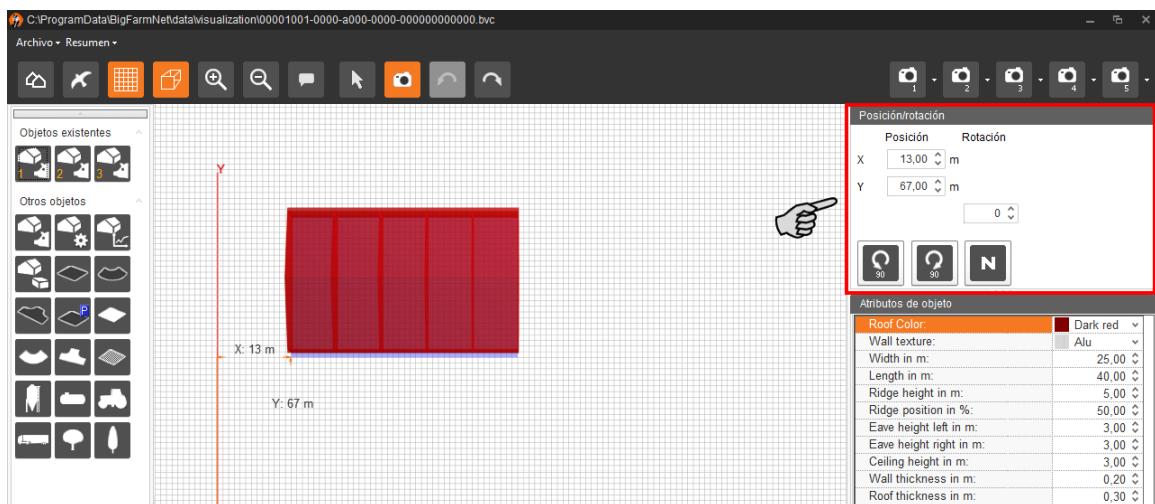
Haga clic en la flecha deseada, mantenga el botón del ratón pulsado y arrastre el objeto para alcanzar el tamaño deseado.

- Girar un objeto:

Haga clic en el pivote, mantenga el botón del ratón pulsado y gire el objeto por su propio eje.

#### 8.4.3 Modificar la posición del objeto mediante las coordenadas

1. Haga clic en el objeto cuya posición desea modificar.
2. En "Posición/rotación" puede modificar los valores, introduciendo valores directamente en los campos de cifras X y/o Y, o utilizando las flechas hacia arriba o abajo.

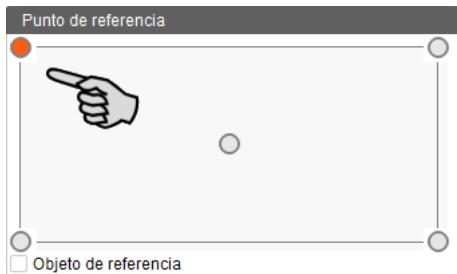


3. Confirme la entrada pulsando la tecla Intro.

La posición del objeto varía relativo al eje X y/o Y.

#### 8.4.4 Girar un objeto libremente

1. Haga clic en el objeto que desea girar.
2. En la ventana "Punto de referencia", haga clic en el punto por el que desea girar el objeto.



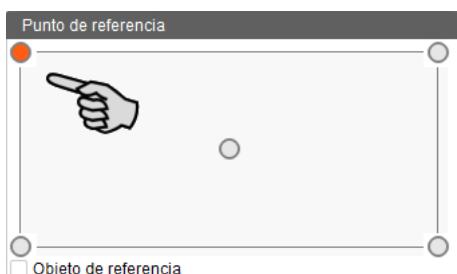
3. En "Posición/rotación" puede modificar el valor, introduciendo el valor directamente en el campo de cifras "Rotación", o utilizando las flechas hacia arriba o abajo.



4. Confirme la entrada pulsando la tecla Intro.

#### 8.4.5 Girar un objeto en 90°

1. Haga clic en el objeto que desea girar.
2. En la ventana "Punto de referencia", haga clic en el punto por el que desea girar el objeto.



3. En la ventana "Posición/rotación", haga clic en  para girar el objeto en 90° hacia la izquierda.

O:

Haga clic en  para girar el objeto en 90° hacia la derecha.

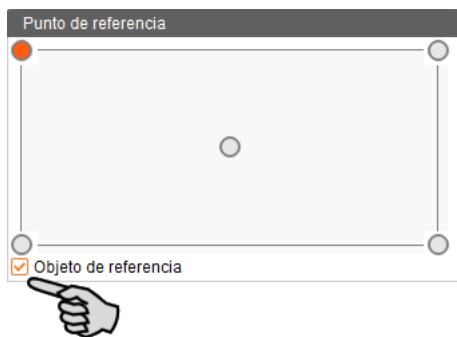
#### 8.4.6 Girar un objeto en su dirección original

1. Haga clic en el objeto que desea girar.
2. En la ventana "Posición/rotación", haga clic en  para girar un objeto en su sentido original.

#### 8.4.7 Determinar un objeto de referencia

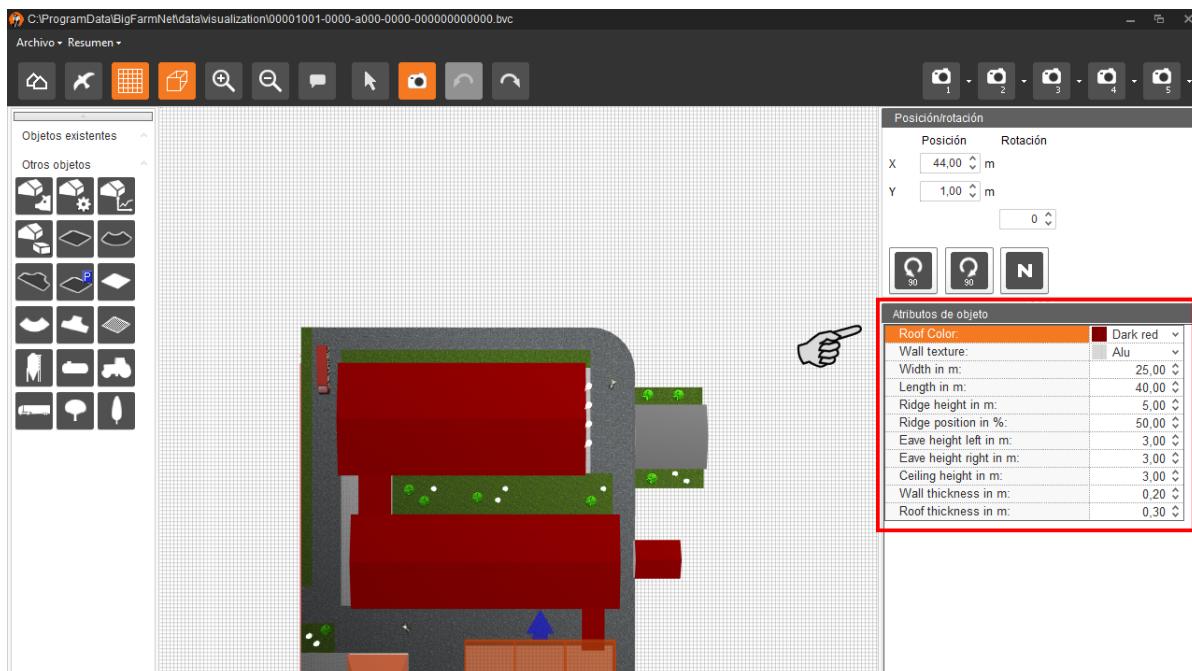
Puede determinar un objeto como objeto de referencia. Al insertar más objetos, éstos se guían por dicho objeto y su punto de referencia configurado.

1. Haga clic en el objeto que debe servir como referencia para más objetos.
2. En la ventana "Punto de referencia", seleccione un punto de referencia para guiar la inserción de otros objetos.
3. Coloque la marca en "Objeto de referencia".



### 8.4.8 Modificar las propiedades de un objeto

En la ventana "Atributos de objetos", puede modificar otras propiedades de una nave, como el ancho y el largo de una nave, el color del tejado o la altura del borde del tejado. En un silo, puede modificar la altura y el diámetro.



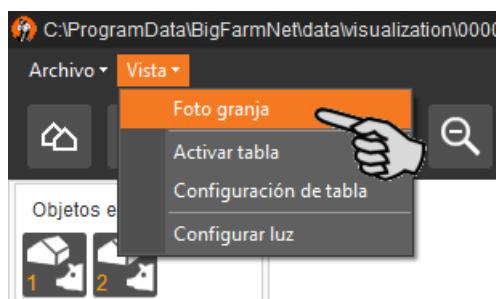
### 8.4.9 Quitar un objeto

1. Haga clic en el objeto que desea quitar de la zona de dibujo.
2. Pulse la tecla "Suprimir".

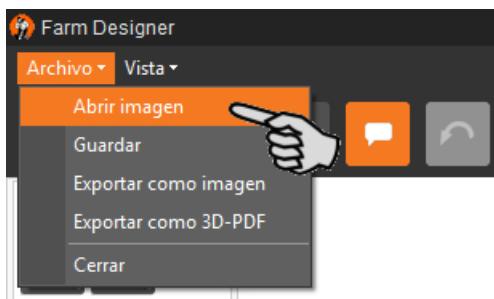
## 8.5 Subir foto

1. En el menú "Vista", haga clic en "Foto granja".

El Farm Designer abre el modo de edición "Foto granja".

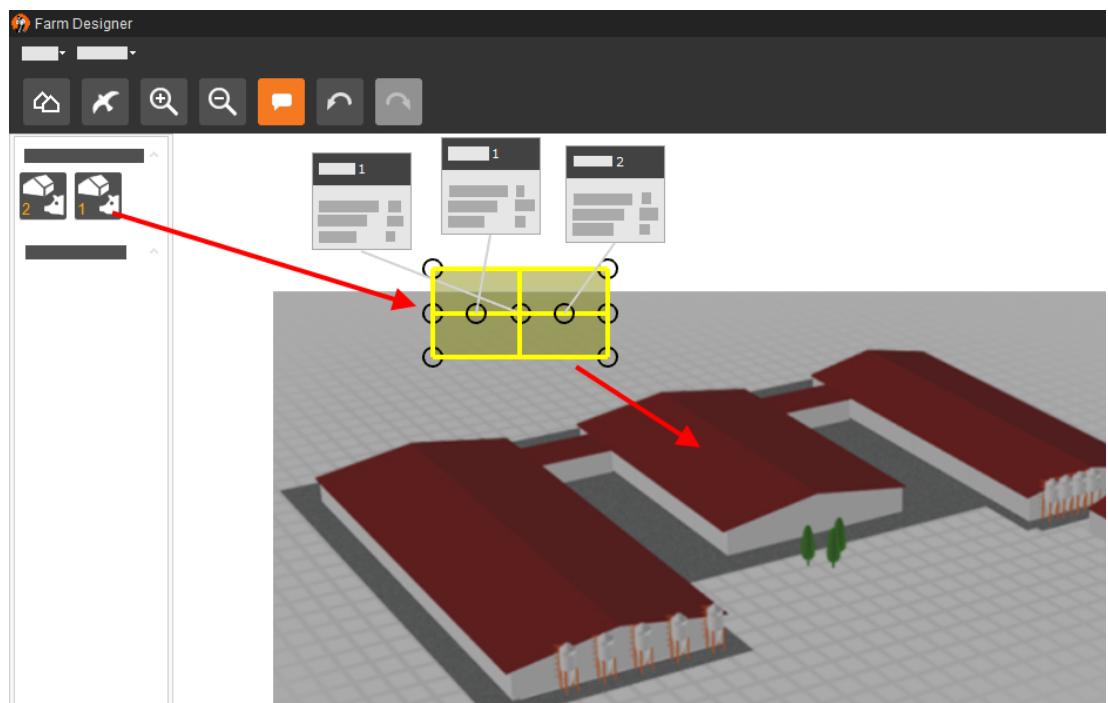


2. En el menú "Archivo", haga clic en "Abrir imagen".



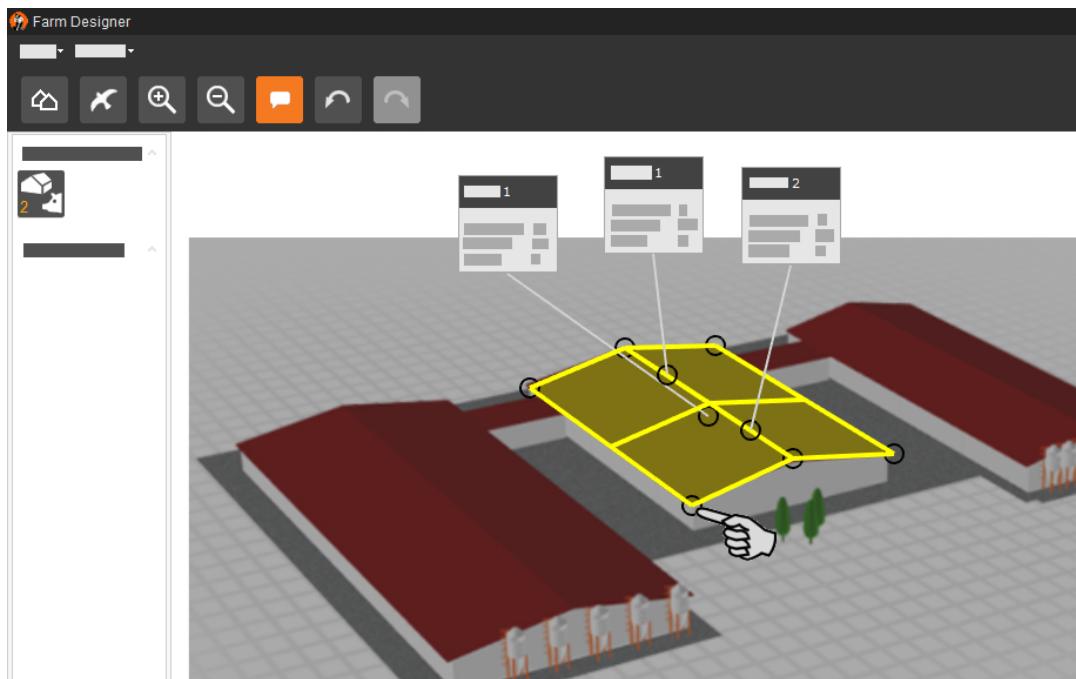
3. Cargue la foto en el Farm Designer.
4. Recree la estructura de granja creada en la foto:
  - a) Haga clic en el objeto deseado (nave) debajo de "Objetos existentes" y mantenga el botón del ratón pulsado.
  - b) Coloque el objeto en la posición deseada, y suelte el botón.

Más adelante, puede volver a mover el objeto. El objeto indica el número de las salas creadas.



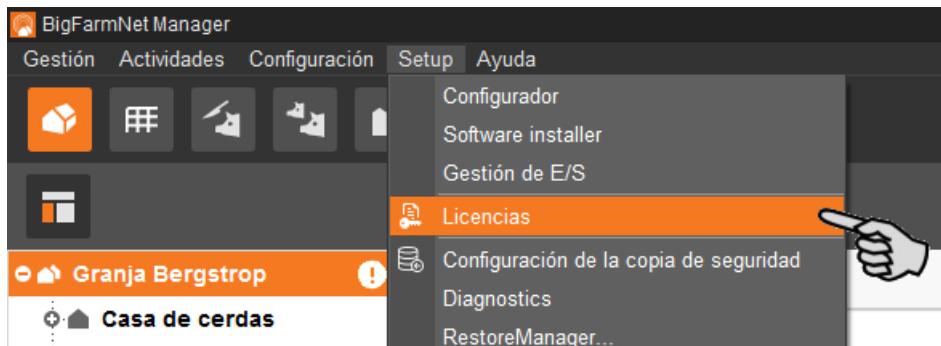
- c) Ajuste la estructura del objeto mediante los círculos.

La estructura de objeto tiene leyendas. Puede mover la leyenda; pero esta posibilidad también existe más adelante en la ventana de la aplicación de BigFarmNet Manager.



## 9 Instalar una licencia desde el lápiz USB

1. Inserte el lápiz USB en el puerto USB del ordenador BigFarmNet.
2. En el menú "Setup", haga clic en "Licencias".



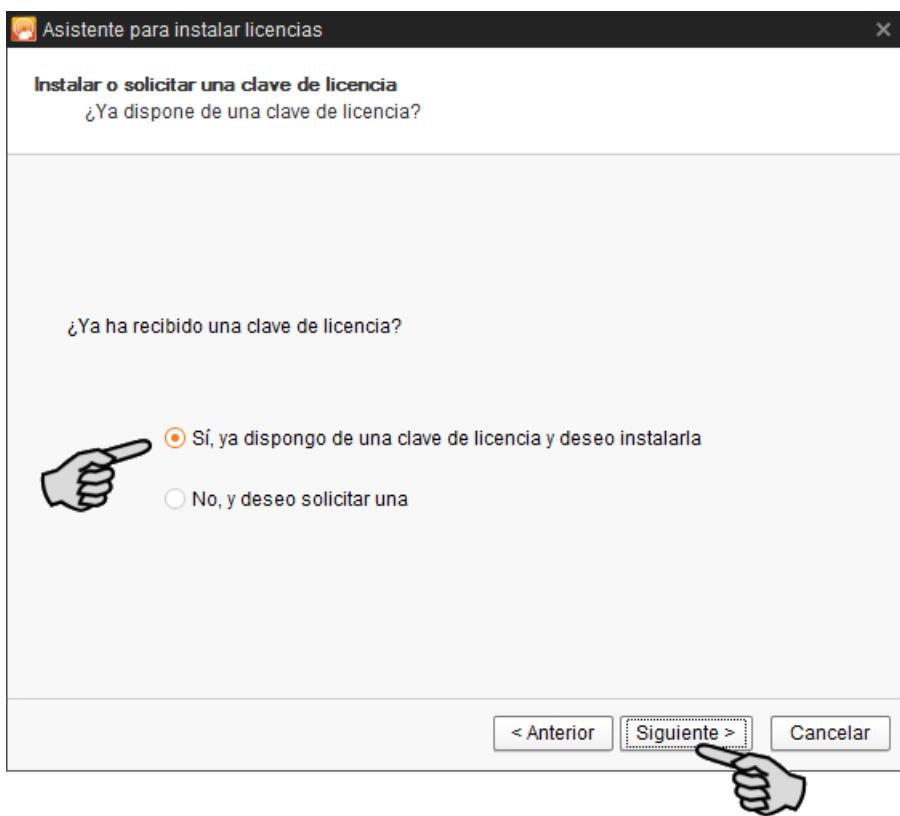
3. Haga clic en el botón "Instalar o solicitar nuevas licencias".



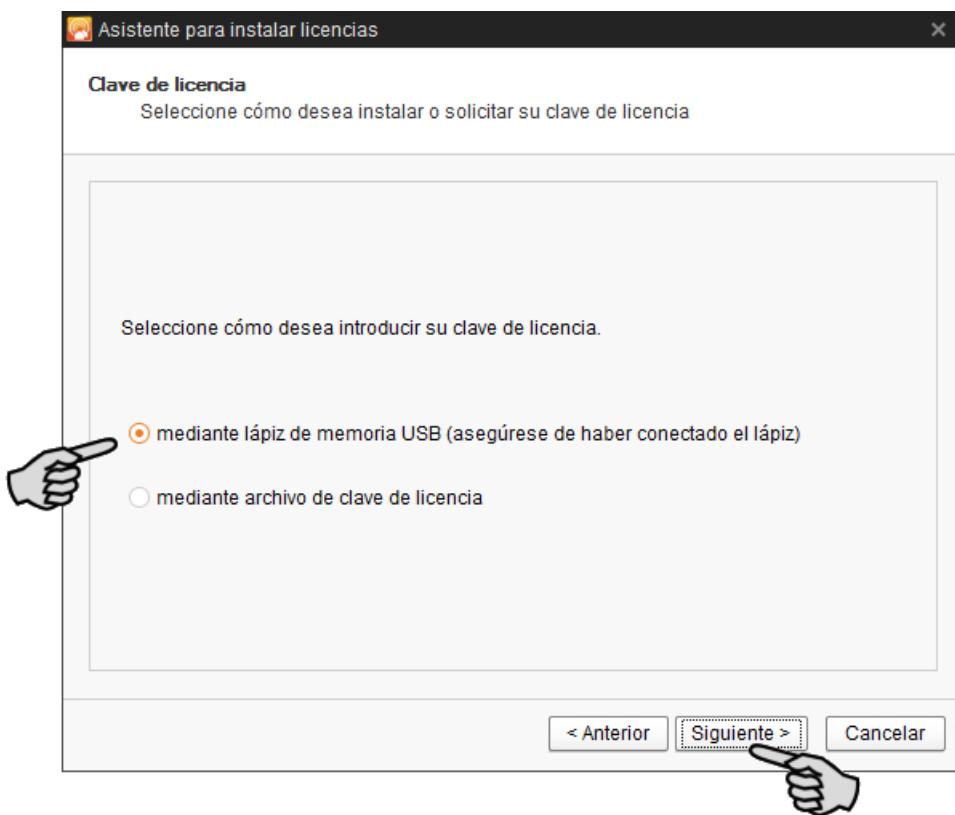
4. En la ventana del "Asistente para instalar licencias", haga clic en "Siguiente".



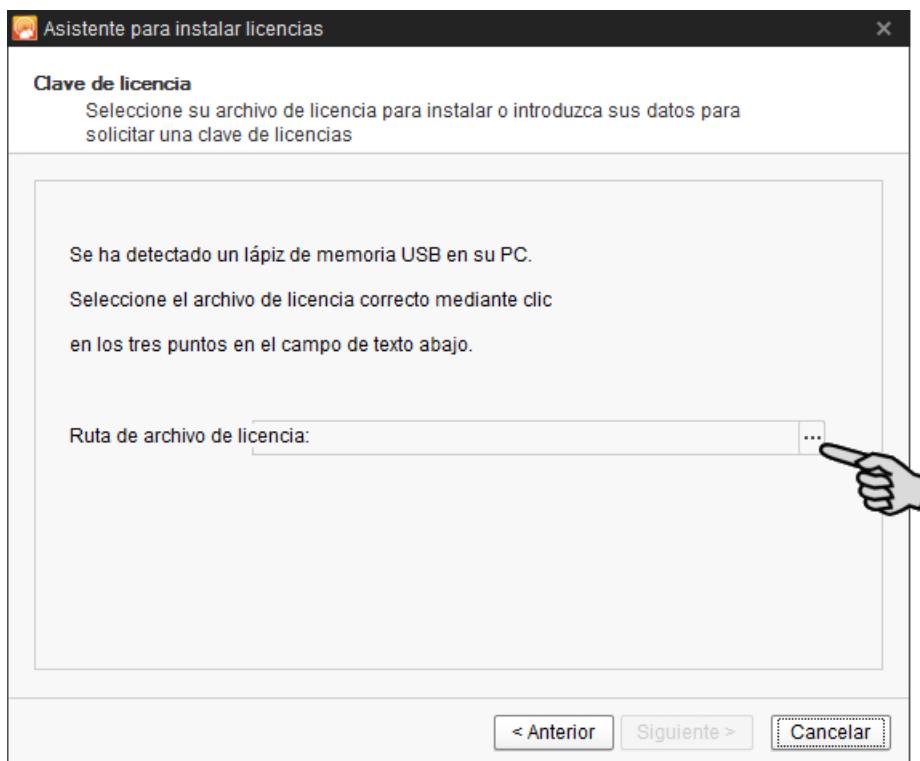
5. Seleccione la siguiente opción y haga clic en "Siguiente".



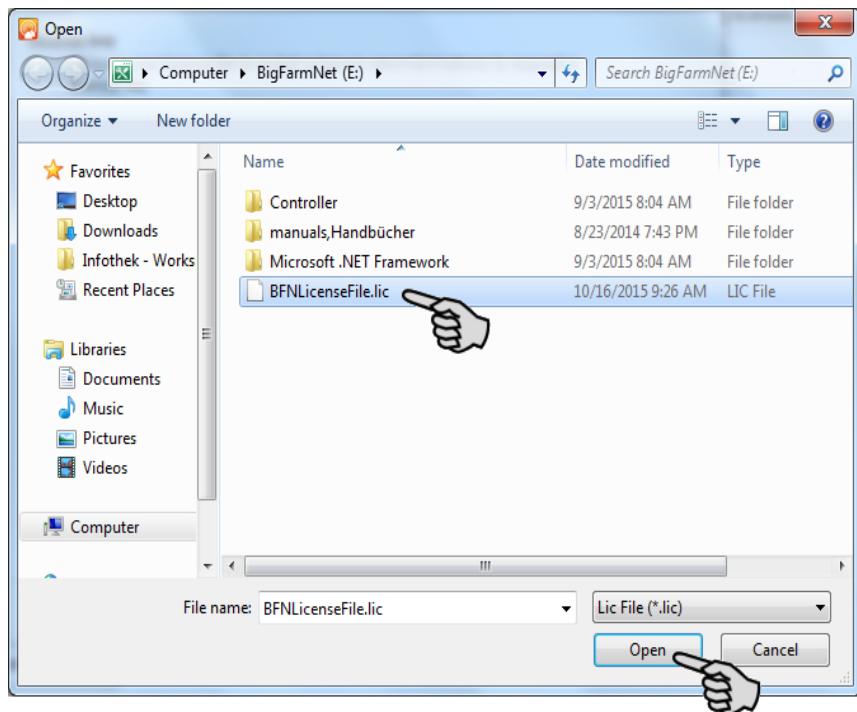
6. Seleccione la siguiente opción y haga clic en "Siguiente".



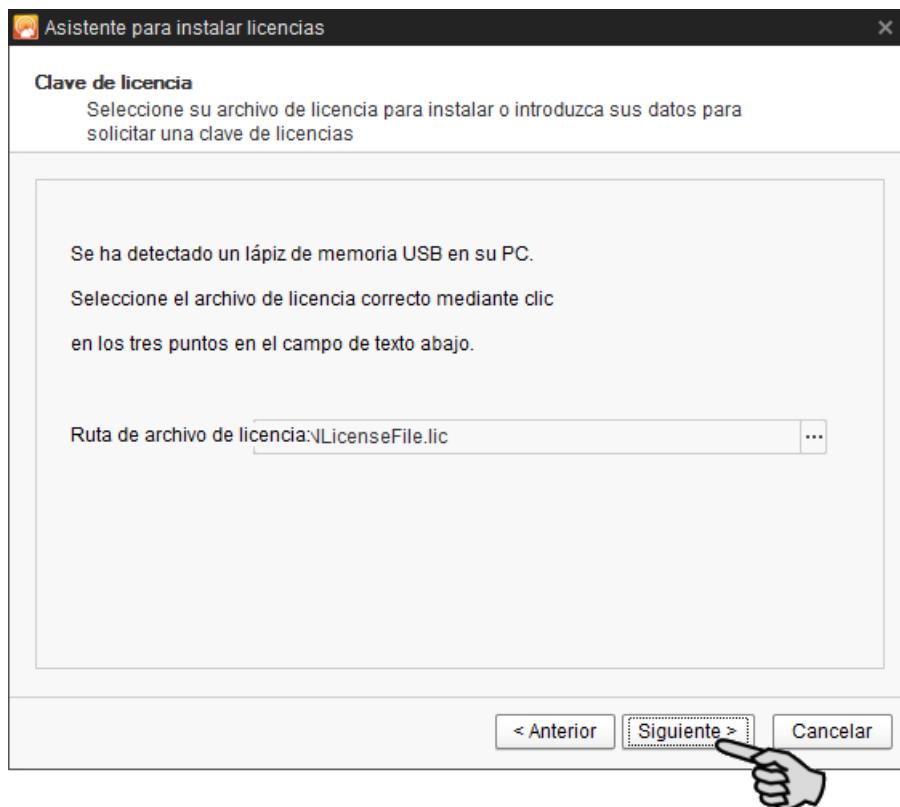
7. Haga clic en el botón de tres puntos para ver el contenido del lápiz USB.



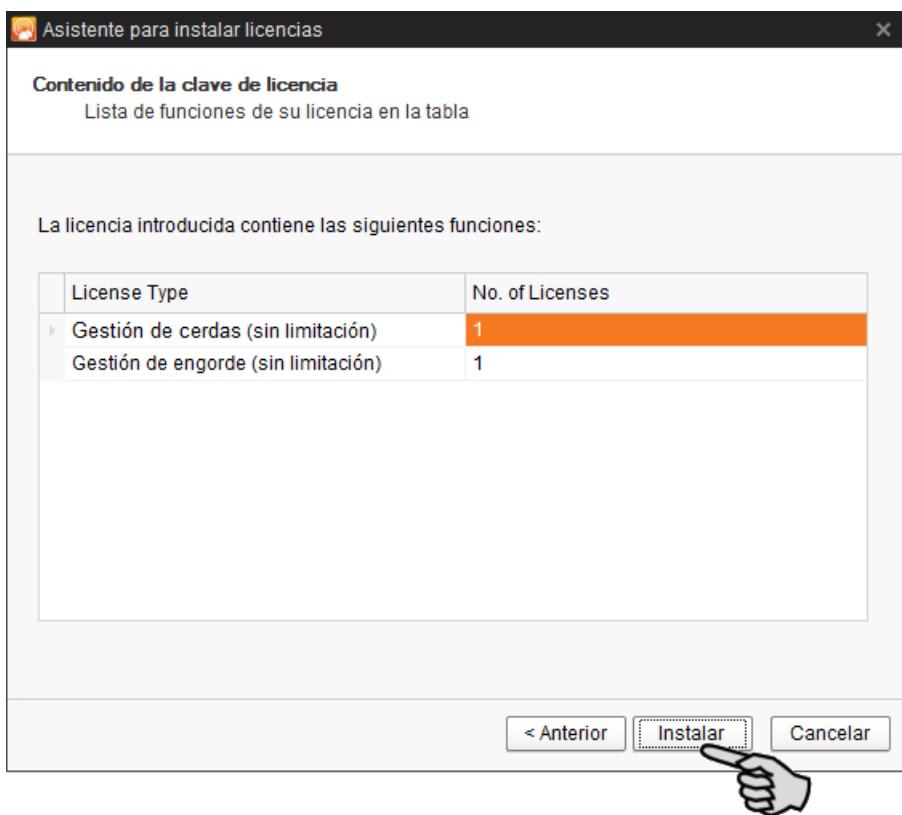
8. Seleccione el archivo "BFNLicenseFile.lic", y haga clic en "Open" (Abrir).



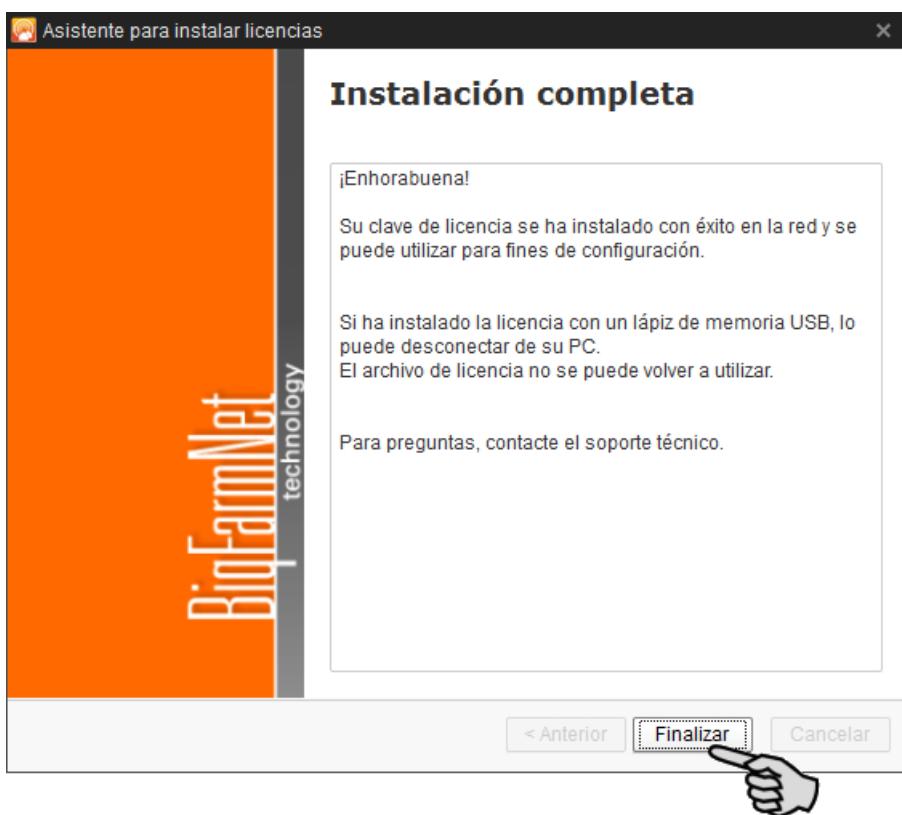
9. Haga clic en "Siguiente".



10. Haga clic en "Instalar".

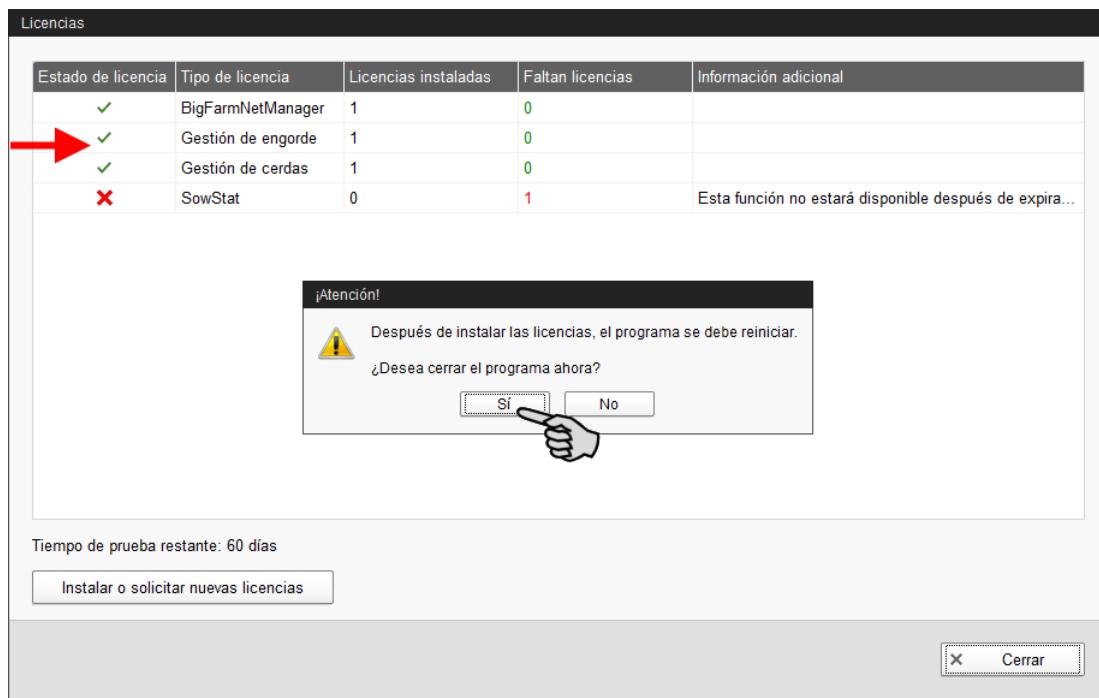


11. Haga clic en "Finalizar".



12. Se solicita cerrar el BigFarmNet Manager para poder aplicar la configuración de licencias. Las licencias instaladas se identifican con el estado activo en el cuadro de diálogo de licencias.

Confirme el diálogo de reinicio.



13. Vuelva a iniciar el BigFarmNet Manager.

## 10 Web Access y BigFarmNet App Pig

El Web Access (acceso web) permite el acceso remoto a los datos del ordenador de BigFarmNet con un dispositivo móvil (smartphone o tablet). Así, los datos se pueden intercambiar de forma segura y rápida entre el dispositivo móvil y la granja.

La correspondiente BigFarmNet App Pig se puede utilizar tanto en dispositivos Android como en dispositivos Apple iOS.

Para la instalación de Web Access, se requiere una licencia separada:

Nº de código:	Denominación
91-02-6564	Licencia BigFarmNet – acceso web Pig

Requisitos para ejecutar el Web Access:

- software BigFarmNet Manager instalada (a partir de la versión 2.5)
- conexión a internet operativa

En el cuadro de diálogo para el Web Access puede activar dos accesos:

- Acceso de red local, exclusivamente a través de Wi-Fi
- Acceso fuera de la red local a través de red móvil mediante FarmLink (si es necesario, además del acceso Wi-Fi).

Además, en el cuadro de diálogo de Web Access se realizan configuraciones de seguridad. Se asignan derechos de acceso a los usuarios individuales, que deben tener una contraseña, ver capítulo 4.2



### AVISO!

La dirección del sistema para el acceso de red móvil con FarmLink ha sido modificada a partir de la BigFarmNet versión 3.1.

- Antes: farmlink.bigdutchman.com
- Ahora: bigfarmlink.com

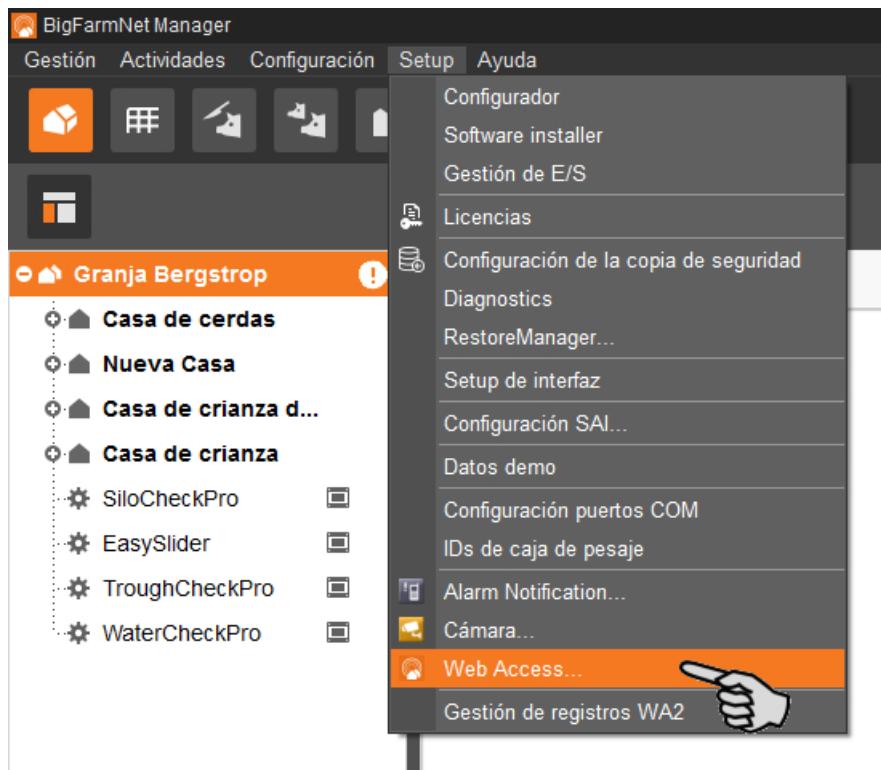
Al realizar una actualización a la versión 3.1, deberá modificar la dirección del sistema en la app. Proceda para cada dispositivo móvil de acuerdo con la descripción en el capítulo correspondiente.

- 10.3 "Configurar Wi-Fi y el acceso móvil en el dispositivo iOS"
- 10.2 "Configurar Wi-Fi y el acceso móvil en el dispositivo Android"

Seleccione el sistema ya configurado.

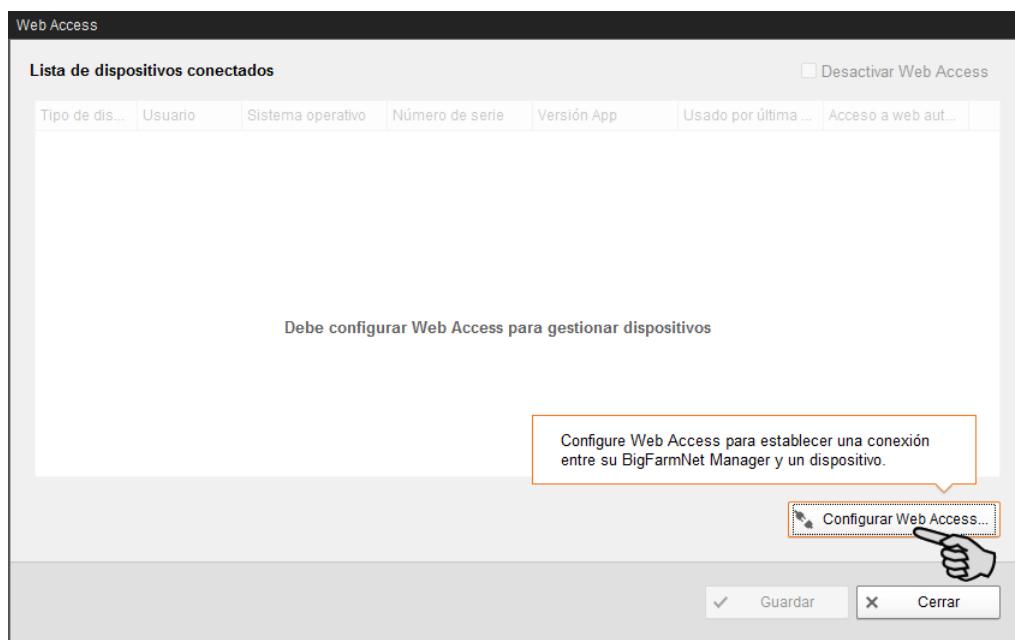
## 10.1 Configurar Web Access en BigFarmNet Manager

1. En el menú "Setup", haga clic en "Web Access".



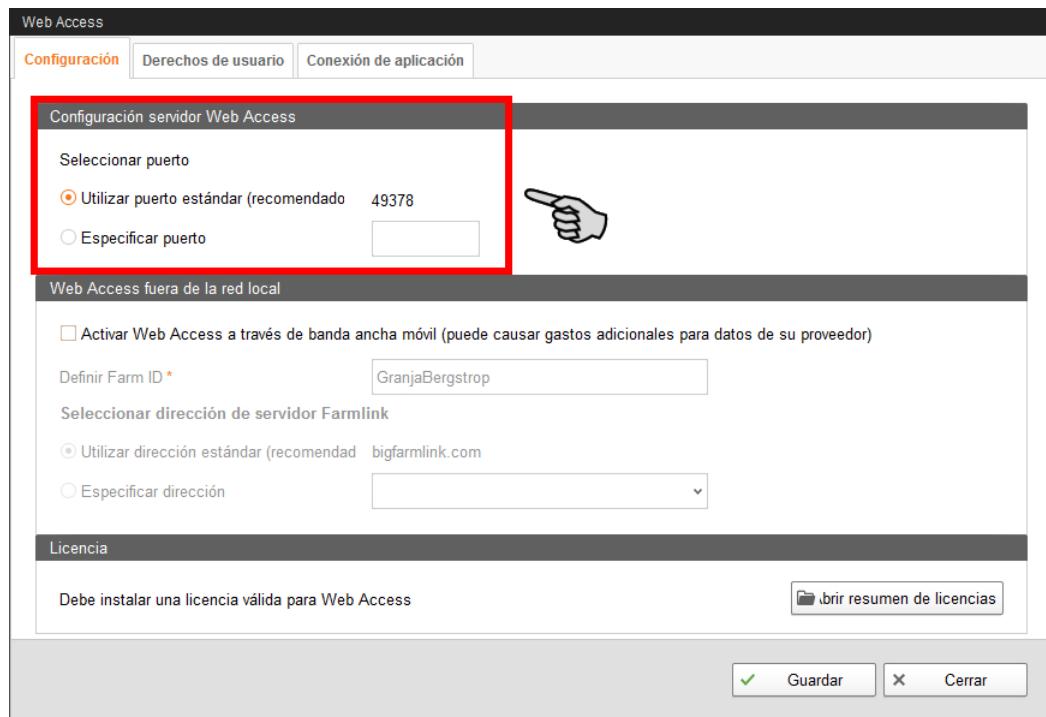
2. Haga clic en "Configurar Web Access".

Se abre otro cuadro de diálogo de Web Access.

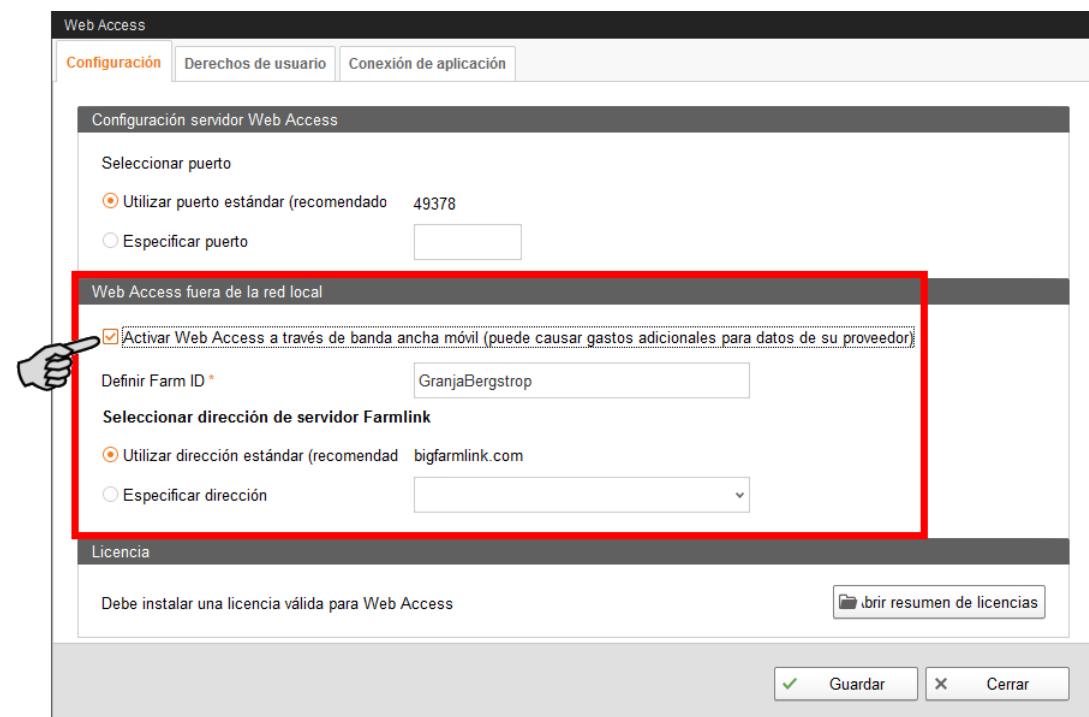


3. En el panel superior debajo de "Configuración servidor Web Access" para el **acceso a través de la red local (Wi-Fi)**, seleccione un puerto para la conexión de la BigFarmNet App Pig.

Puede utilizar el puerto preconfigurado, recomendado por el sistema, o especificar un puerto individual.



4. En caso necesario, configure en el panel central el **acceso fuera de la red local a través de la red móvil**:



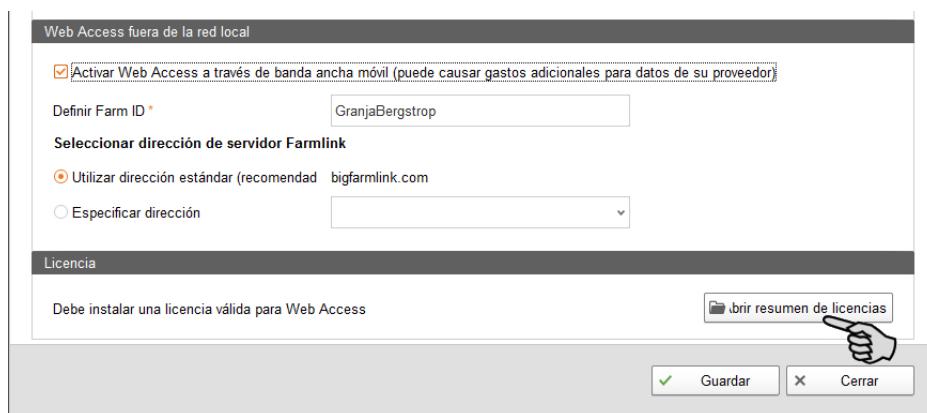
- Haga clic en la casilla de verificación "Activar Web Access a través de banda ancha móvil".
- Defina una ID de granja.

Puede aceptar la ID preconfigurada por el sistema o introducir una ID individual.

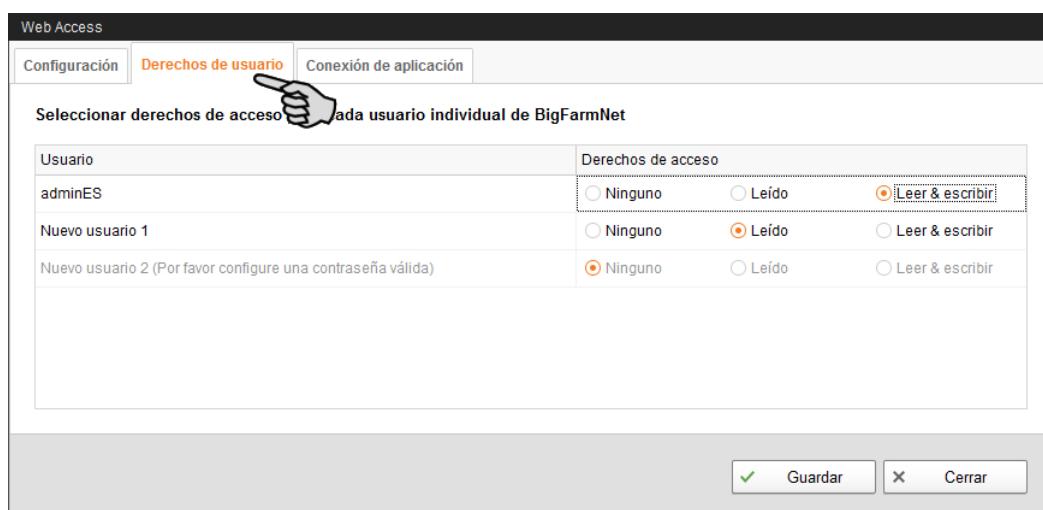
- Seleccione una dirección de servidor para el FarmLink.

Se recomienda utilizar la dirección de servidor preconfigurada por el sistema. También puede especificar una dirección nueva.

- Si todavía no ha instalado la licencia de Web Access, haga clic en el panel inferior en el botón "Abrir resumen de licencias". Más información ver capítulo 9



- A continuación, haga clic en "Guardar" para guardar toda la configuración.
  - En el cuadro de diálogo, haga clic en la pestaña "Derechos de usuario".
- Contiene una lista de todos los usuarios creados en la gestión de usuarios. Los usuarios sin contraseña están inactivos. Para el Web Access, se requiere una contraseña, ver capítulo 4.2.

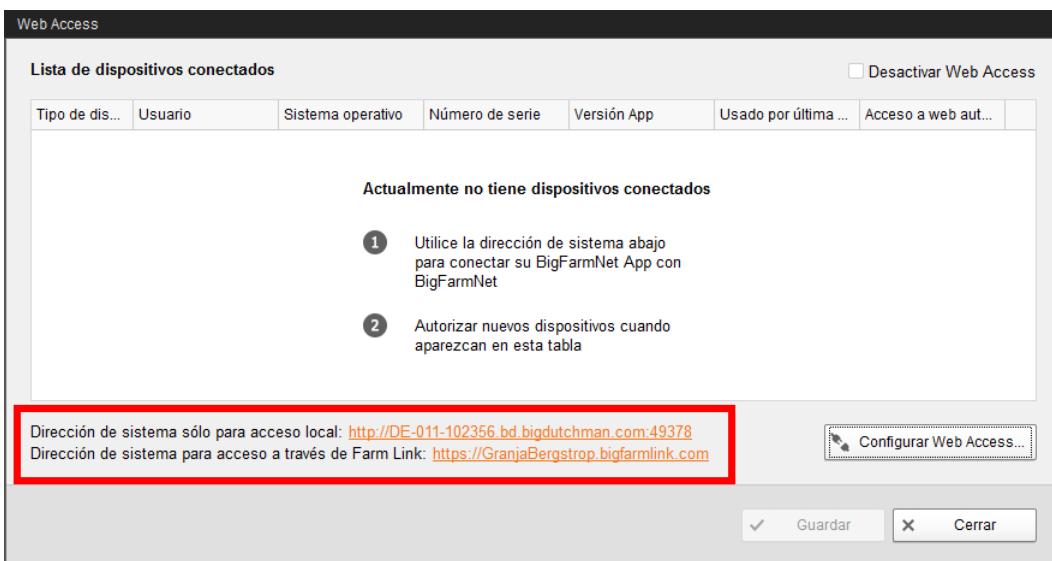


- Asigne uno de los siguientes derechos de acceso a cada usuario:

- **Ninguno:** El usuario no tiene derechos de acceso.
- **Leer:** El usuario sólo tiene derechos de leer.
- **Leer & escribir:** El usuario tiene derechos de leer y escribir.

9. A continuación, haga clic en "Guardar" para guardar toda la configuración.
10. Haga clic en "Cerrar" para volver al primer cuadro de diálogo de Web Access.

Aquí se muestran ahora las direcciones de sistema de cada acceso.



11. Mantenga abierto el cuadro de diálogo Web Access con las direcciones de sistema.

Necesitará las direcciones de sistema para la configuración de los accesos en la BigFarmNetApp Pig en su dispositivo móvil.

## 10.2 Configurar Wi-Fi y el acceso móvil en el dispositivo Android

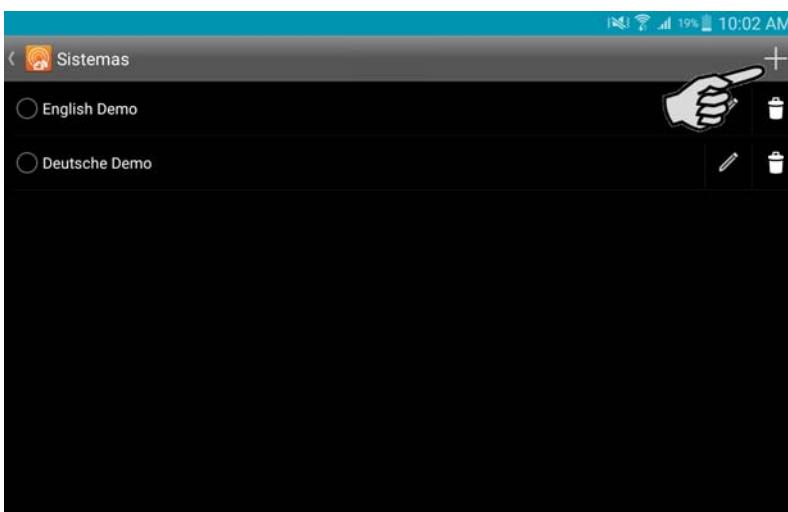
La configuración del acceso remoto se muestra en las instrucciones siguientes con el ejemplo de una tablet Android. Las mismas instrucciones también son válidas para un teléfono móvil Android.

En la BigFarmNet App Pig, puede crear los dos accesos, Wi-Fi y Wi-Fi con acceso móvil. Las instrucciones son las mismas para los dos accesos.

1. Descargue la BigFarmNet App Pig (a continuación, la app) del Play Store.
2. Inicie la app.
3. Toque "Sistema" para ver una lista de todos los sistemas disponibles.



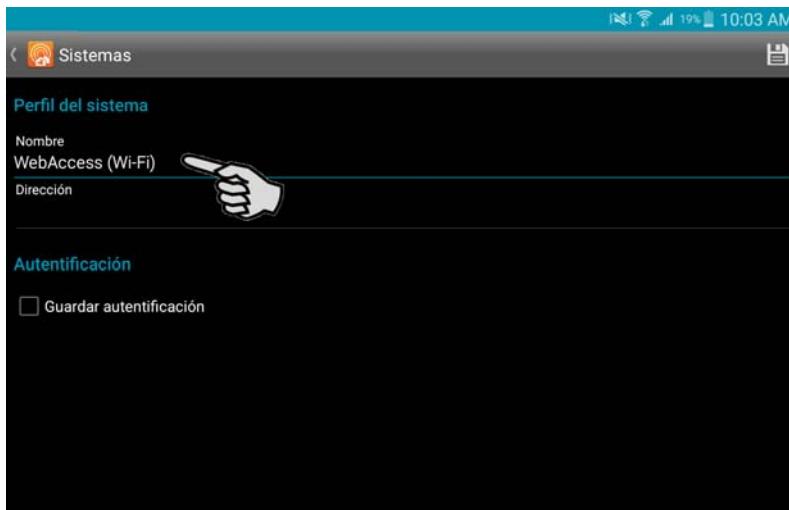
4. Toque el símbolo "más" para crear un sistema nuevo.



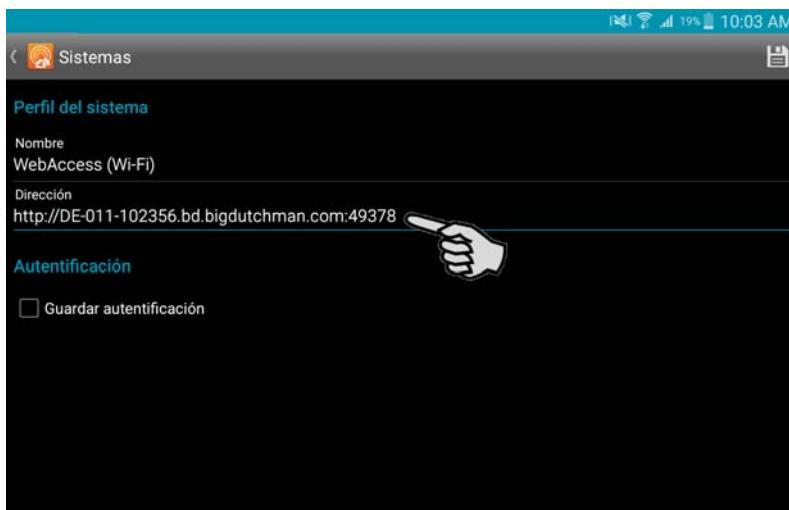
5. Debajo de "Nombre", introduzca el nombre deseado del sistema.

El nombre deberá indicar el acceso a utilizar con la app:

- por ejemplo WebAccess (Wi-Fi) para el acceso mediante Wi-Fi
  - o
- por ejemplo FarmLink (Wi-Fi + móvil) para el acceso mediante Wi-Fi y acceso móvil.

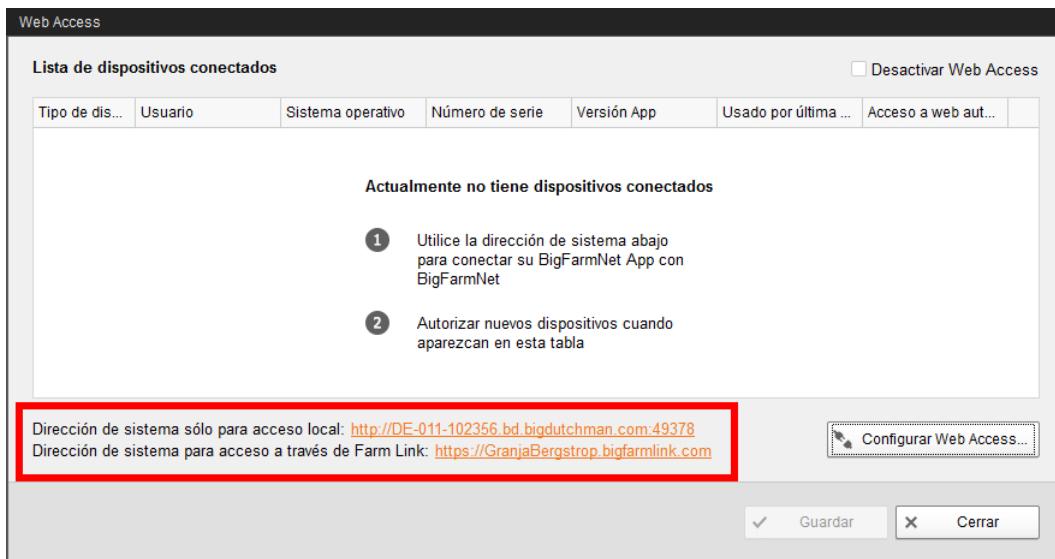


6. Debajo de "Dirección", introduzca la dirección de sistema correspondiente.



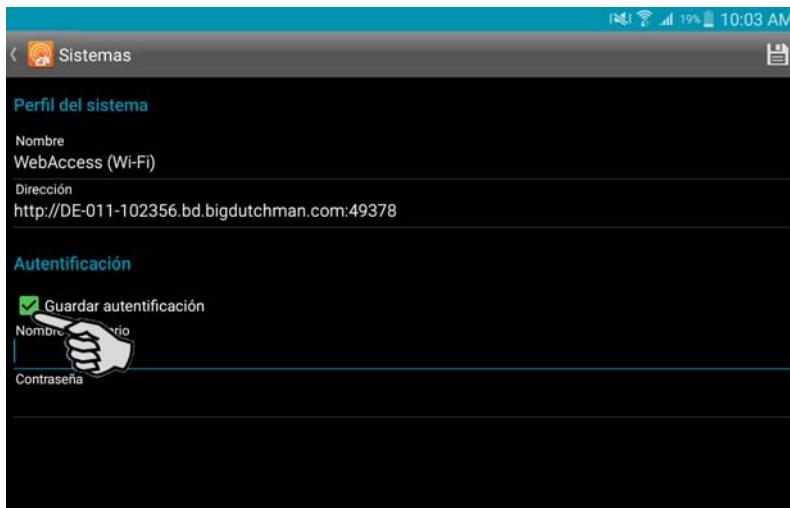
La dirección de sistema correspondiente se encuentra en "Configuración" > "Web Access".

- Acceso Wi-Fi = **dirección de sistema para el acceso sólo en la red local**
- Acceso Wi-Fi y móvil = **dirección de sistema para el acceso a través de FarmLink**



- Active, en caso necesario, la opción "Guardar autentificación", activando la casilla de verificación.

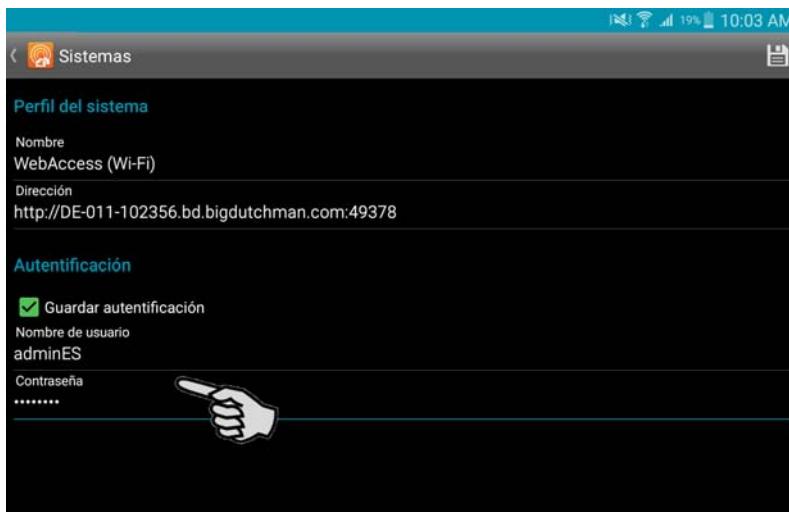
Con ello, guarda el nombre de usuario y la contraseña para este acceso. No será necesario volver a introducir el nombre de usuario y la contraseña al volver a iniciar la sesión.



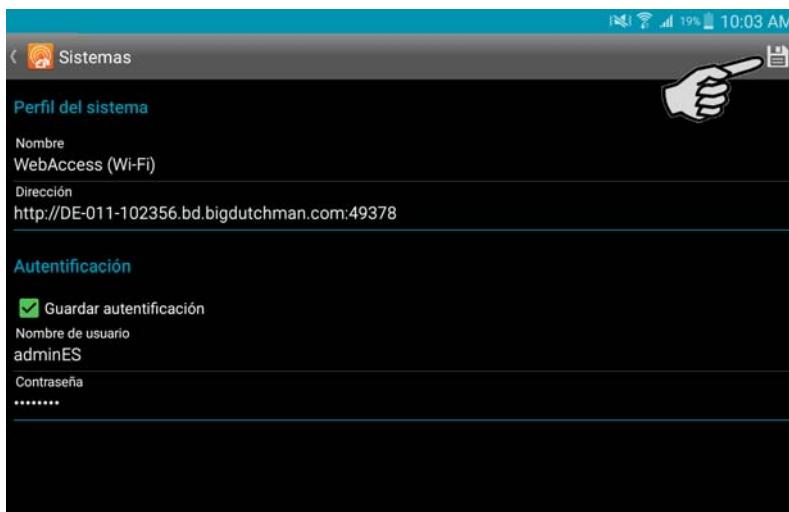
- Introduzca su nombre de usuario y la contraseña.

### AVISO!

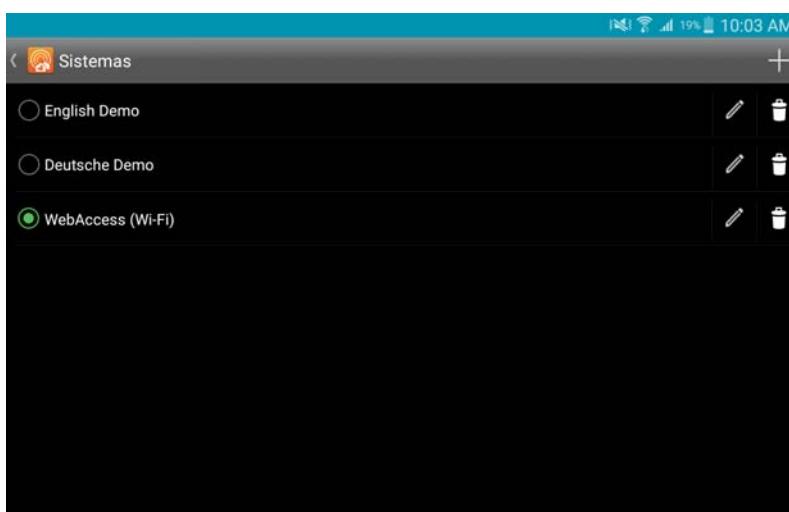
El nombre de usuario y la contraseña son los mismos que para el inicio de sesión en el BigFarmNet Manager.



9. Toque el símbolo de disquete para guardar el sistema en la app y volver a la lista de sistemas.



El sistema creado aparece ahora en la lista de sistemas.



## 10.3 Configurar Wi-Fi y el acceso móvil en el dispositivo iOS

La configuración del acceso remoto se muestra en las instrucciones siguientes con el ejemplo de un iPhone. Las mismas instrucciones también son válidas para un iPad.

En la BigFarmNet App Pig, puede crear de forma consecutiva los dos accesos, Wi-Fi y Wi-Fi con acceso móvil. Las siguientes instrucciones son válidas para la creación de los dos accesos.

1. Descargue la BigFarmNet App Pig (a continuación, la app) del App Store.
2. Inicie la app.
3. Toque "Sistema" para ver una lista de todos los sistemas disponibles.



4. Toque el símbolo "más" para crear un sistema nuevo.



5. Debajo de "Nombre", introduzca el nombre deseado del sistema.

El nombre deberá indicar el acceso a utilizar con la app:

- por ejemplo WebAccess (Wi-Fi) para el acceso mediante Wi-Fi
  - o

- por ejemplo FarmLink (Wi-Fi + móvil) para el acceso mediante Wi-Fi y acceso móvil.

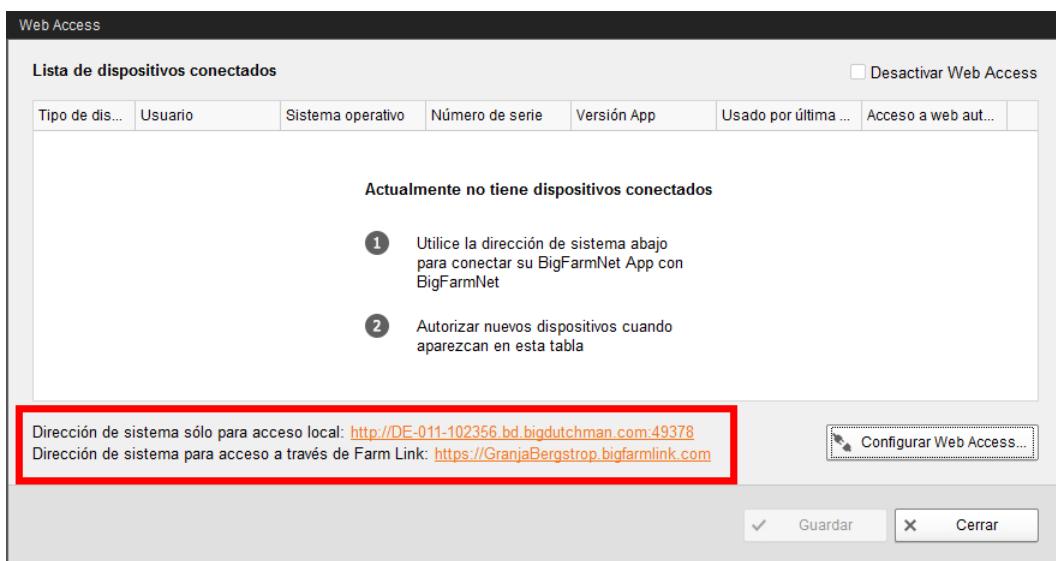


6. Debajo de "Dirección", introduzca la dirección de sistema correspondiente.



La dirección de sistema correspondiente se encuentra en "Configuración" > "Web Access".

- Acceso Wi-Fi = **dirección de sistema para el acceso sólo en la red local**
- Acceso Wi-Fi y móvil = **dirección de sistema para el acceso a través de FarmLink**



7. Active, en caso necesario, la opción "Guardar autentificación", deslizando el regulador hacia la derecha.

Con ello, guarda el nombre de usuario y la contraseña para este acceso. No será necesario volver a introducir el nombre de usuario y la contraseña al volver a iniciar la sesión.



8. Introduzca su nombre de usuario y la contraseña.

### AVISO!

El nombre de usuario y la contraseña son los mismos que para el inicio de sesión en el BigFarmNet Manager.



9. Toque "Completado" para guardar el sistema en la app y volver a la lista de sistemas.



El sistema creado aparece ahora en la lista de sistemas.



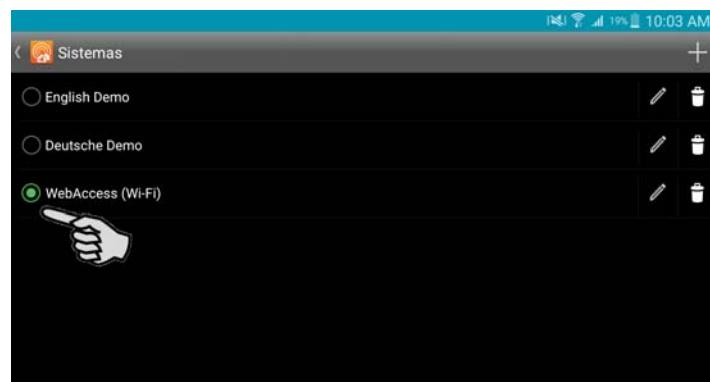
## 10.4 Primer inicio de sesión de la app y autorización del dispositivo móvil

Las instrucciones son válidas tanto para dispositivos iOS como para dispositivos Android, aquí representados por un iPhone y una tablet Android.

1. Inicie la app en su dispositivo móvil.
2. Toque "Sistemas".
3. Seleccione el sistema para iniciar la sesión:
  - Web Access (Wi-Fi) = sólo red interna
  - FarmLink (Wi-Fi + móvil) = red interna y red móvil

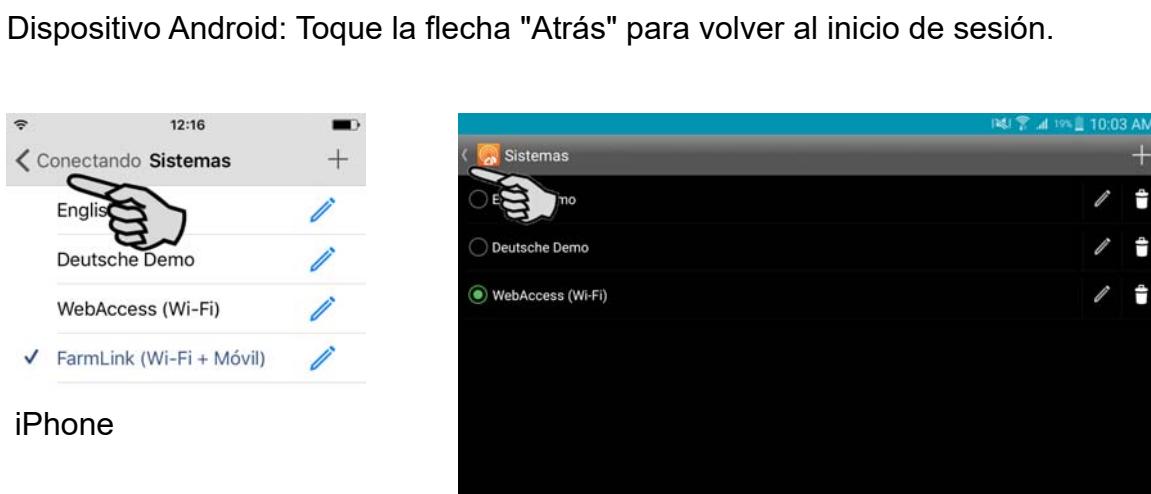


iPhone



Tablet Android

4. Dispositivo iOS: Toque "Conectando" para volver al inicio de sesión.



5. Toque "Conectando".

Si al crear el sistema ha guardado el nombre de usuario y la contraseña, estos datos se utilizarán automáticamente. Si no, deberá introducir los datos de acceso.



**AVISO!**

El nombre de usuario y la contraseña son los mismos que para el inicio de sesión en el BigFarmNet Manager.



iPhone



Tablet Android

6. Confirme el mensaje de consentimiento a los términos y condiciones y la política de privacidad con "Sí".



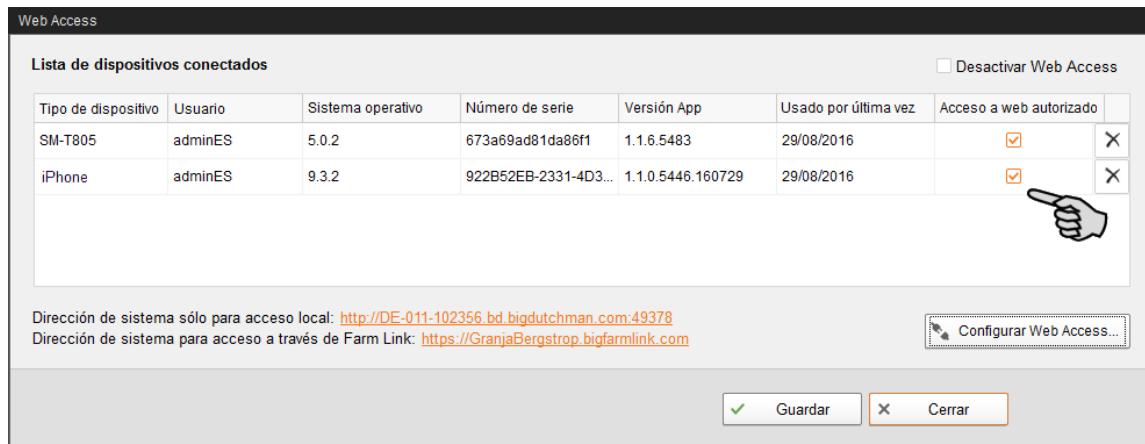
**AVISO!**

El primer intento de inicio de sesión genera un mensaje sobre la autorización pendiente del dispositivo. Al mismo tiempo, se genera un aviso en BigFarmNet Manager.

7. En el primer intento de inicio de sesión, el dispositivo se conectó con BigFarmNet Manager a través de la dirección de sistema.

Autorice el dispositivo móvil conectado para el acceso remoto en el primer cuadro de diálogo de Web Access ("Configuración" > "Web Access") como sigue:

- a) Haga clic en la casilla de verificación de la columna "Acceso a web autorizado" para permitir el acceso remoto a través del dispositivo móvil deseado.



Más adelante, en esta lista podrá administrar los dispositivos móviles conectados:

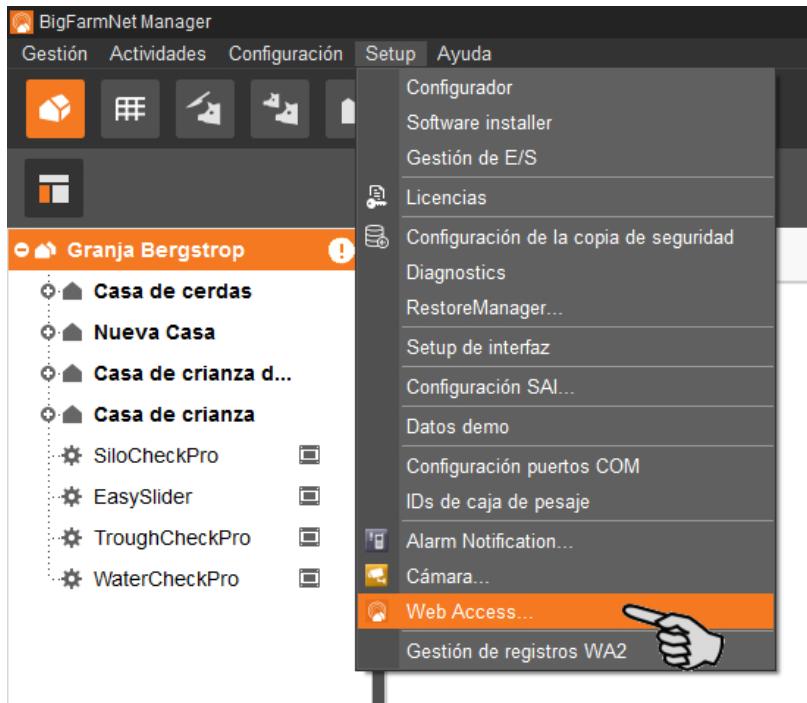
- Active o desactive la autorización a través de la casilla de verificación.
  - En su caso, borre dispositivos móviles mediante X.
- b) Haga clic en "Guardar" para aplicar la configuración.
8. Una vez terminada y guardada la configuración en el cuadro de diálogo "Web Access", haga clic en "Cerrar".
  9. Vuelva a iniciar la sesión de su app.

Después de la configuración exitosa del acceso remoto a través de Web Access, su dispositivo móvil está conectado con el ordenador de BigFarmNet.

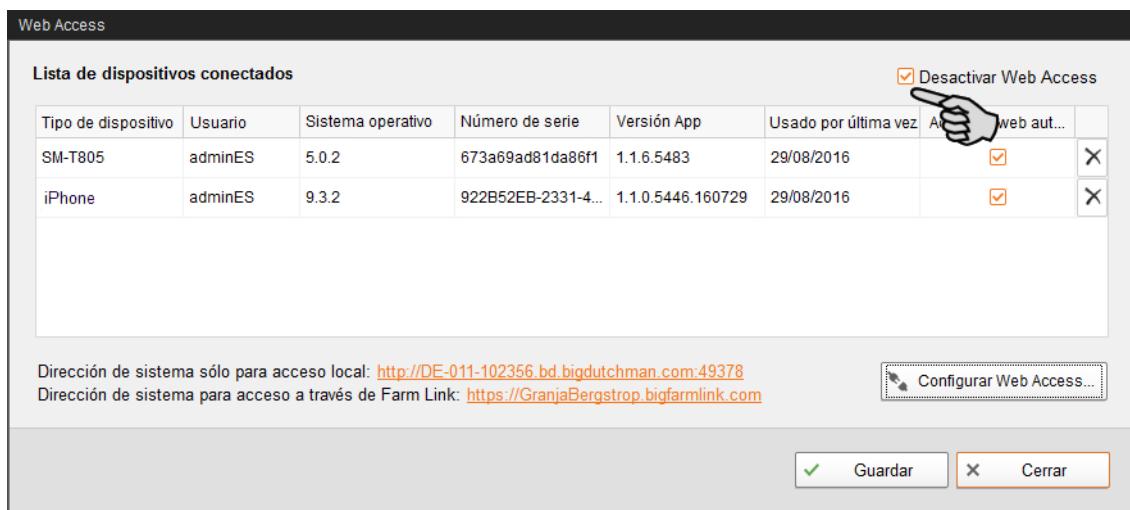
## 10.5 Desactivar Web Access

El cuadro de diálogo "Web Access" ofrece además la opción de seguridad "Desactivar Web Access". Cuando se activa esta función, se interrumpen todas las conexiones de datos entre los dispositivos móviles y el BigFarmNet Manager de forma inmediata.

1. En el menú "Setup", haga clic en "Web Access".



2. En la parte superior del cuadro de diálogo, haga clic en la casilla "Desactivar Web Access".



3. Haga clic en "Guardar" para aplicar la configuración.

A continuación, se interrumpen todas las conexiones de datos entre los dispositivos móviles y el BigFarmNet Manager.

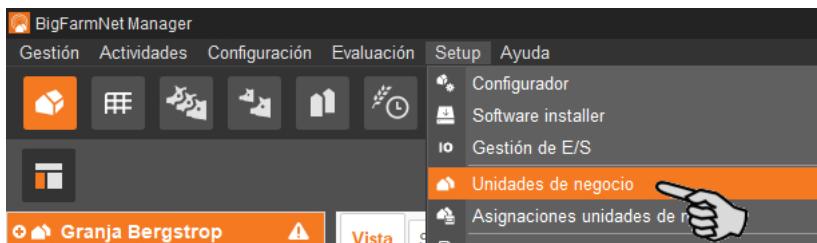
## 11 División de la empresa

En BigFarmNet Manager, puede dividir la empresa legalmente en diferentes unidades de negocio y emitir albaranes de una parte de la empresa a otra. Se pueden crear facturas mediante la exportación de datos a Excel. Puede asignar diferentes derechos de acceso a las unidades de la empresa a los usuarios individuales.

Esta función sólo es relevante para Alemania y requiere una licencia.

Nº de código:	Denominación
91-02-6615	Licencia BigFarmNet Manager – división de empresa

1. Cree las diferentes unidades de negocio en el menú "Setup" > "Unidades de negocio".



2. Asigne la ubicación de su granja a las unidades de negocio en el menú "Setup" > "Asignaciones unidades de negocio" > "Locations" (Ubicaciones).

Name	Unidad de negocio 1	Unidad de negocio 2	Unidad de negocio 3
Granja Bergstrop	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Nave de cerdas	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
área de servicio	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
área de preñez	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
área de parición 1	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
área de parición 2	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Nueva nave	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Nave de crianza de lechones	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Nave de crianza	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

Pulse la tecla Control para cambiar la selección de una ubicación para definir los derechos de acceso.

3. Asigne también las aplicaciones a las unidades de negocio.

Name	Unidad de negocio 1	Unidad de negocio 2	Unidad de negocio 3
SiloCheckPro (Granja Bergstrop)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
CulinaMixPro (Granja Bergstrop - Nave de cerdas)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Armario de distribución (Granja Bergstrop)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Armario de distribución (Granja Bergstrop)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
BDP Caja de pesaje (Granja Bergstrop - Nave de cri...	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
EcomaticPro (Granja Bergstrop - Nave de cerdas)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
HydroMixPro (Granja Bergstrop - Nave de crianza)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
DryExact (Granja Bergstrop - Nave de crianza de le...	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Armario de distribución (Granja Bergstrop)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
WaterCheckPro (Granja Bergstrop)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
EasySlider (Granja Bergstrop)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
TroughCheckPro (Granja Bergstrop)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
FarmFeedingPro (Granja Bergstrop)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Pulse la tecla Control para cambiar la selección de una ubicación para definir los derechos de acceso.

Save Cancel

4. Asigne los derechos de acceso correspondientes a los usuarios individuales:

- En el menú "Gestión", haga clic en "Gestión de usuarios".
- Seleccione un usuario y haga clic en "Editar".
- Haga clic en la pestaña "Derechos" >"Unidades de negocio".

Unidad de negocio	Lectura	Escritura
Unidad de negocio 1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Unidad de negocio 2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Unidad de negocio 3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Pulse la tecla Control para cambiar la selección de una ubicación para definir los derechos de acceso.

Aceptar Cancelar

**A**

Acceso Web 37

App 37

**C**

Cámaras Farm Designer 22

Cierre de sesión, automático 9

Configurar idioma 4 6

Contraseña 8

**D**

Derechos de usuarios 7

Descripción del sistema 1

División de la empresa 54

**E**

Estructura de granja 13 18

**F**

Farm Designer 20

Foto 28

Fotografía 20

**G**

Gestión de usuarios 6

Gráfico 3D 20 24

Grupo de usuarios 7

**I**

Inicio de programa 3

Instalación de software 2

Interfaz de usuario 10

**R**

Requisitos de sistema 1

**S**

Símbolos 11

**V**

Valores clave 15

Versión de software 1