BEDIENUNGSANLEITUNG

Signaro Player & Mobile App

Von der Spracheinrichtung über das QR-Pairing bis zum fertig ausgespielten Event – diese Anleitung führt Sie Schritt für Schritt durch die Inbetriebnahme Ihrer Signaro Digital-Signage-Lösung.

13 Schritte **Android Player** & **Mobile App** inkl. **E-Paper** & Betrieb per **USB Stick**

made by Signaro · made in Germany

INHALT

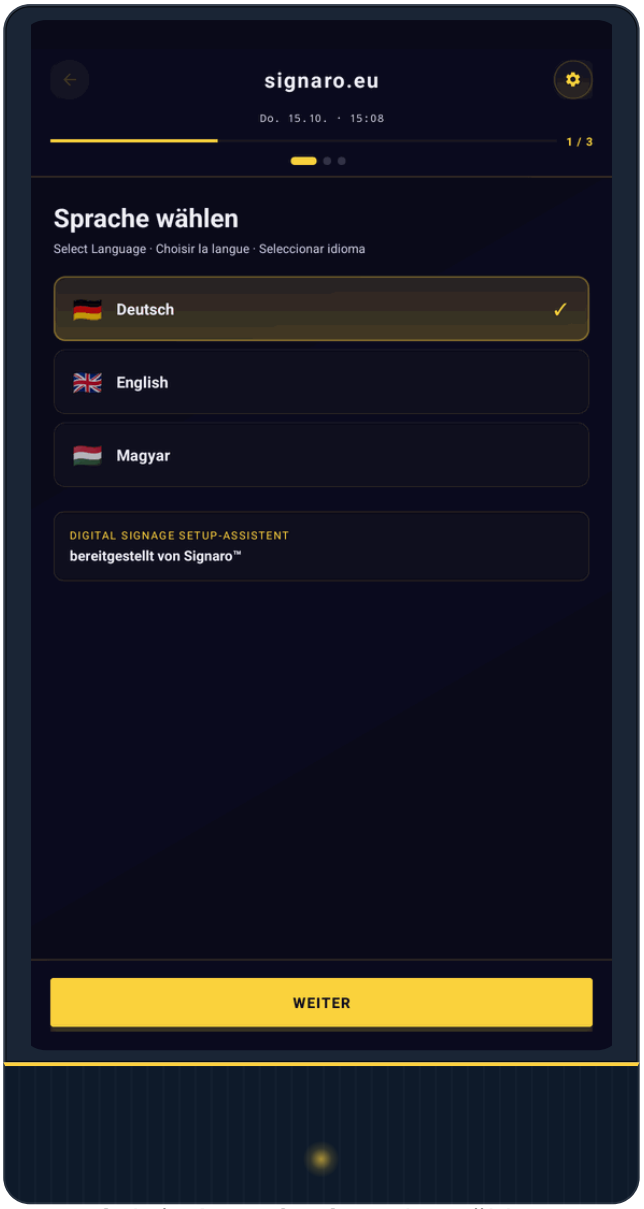
01	**Sprache wählen** Setup-Assistent starten	02	**Betriebsart wählen** USB Stick oder Steuerung per App	03	**Verbindung einrichten** Anforderungen prüfen
04	**Gerät koppeln** QR-Code-Pairing öffnen	05	**App starten** Zustimmen & Bildschirme-Seite	06	**Bildschirm hinzufügen** QR-Code oder Bluetooth
07	**QR-Code scannen** Pairing abschließen	08	**Wiedergabeliste erstellen** Inhalte hinzufügen	09	**Ordner anlegen** Übersicht behalten
10	**Event erstellen** Alles zusammenführen	11	**E-Paper bespielen** Per NFC versenden	12	**E-Paper-Verlauf** Erneut versenden
13	**Einstellungen** Details & Berechtigungen	A	**Systemvoraussetzungen** Geräte & Netzwerk	B	**Betrieb per USB Stick** Ordner & Dateiformate
C	**Player bedienen** Toolbar & Verwaltung	D	**Fehlerbehebung** Häufige Fragen	E	**Hinweise** Datenschutz & Hersteller

01

ANDROID PLAYER · SETUP-ASSISTENT

Sprache wählen

Herzlich willkommen auf der ersten Seite des Digital-Signage-Setup-Assistenten im Signaro Player. Wählen Sie hier Ihre Sprache aus, um fortzufahren.



Schritt 1 von 3 – Sprache wählen

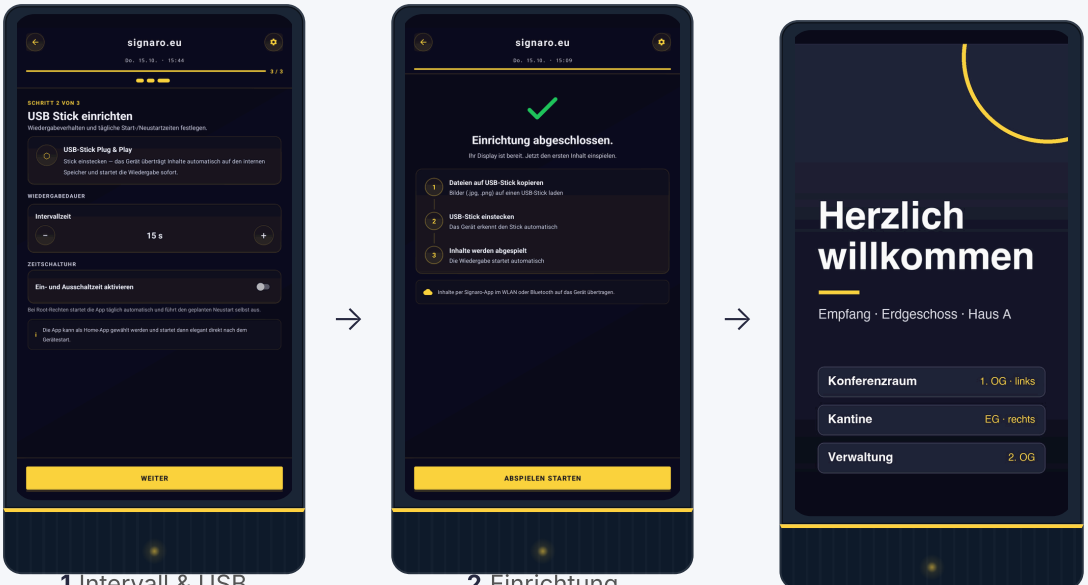
02

ANDROID PLAYER · BETRIEBSART

USB Stick oder Steuerung per App

Der Signaro Player kennt zwei Betriebsarten: **USB Stick** und **Steuerung per App**. Am einfachsten ist der Betrieb per **USB Stick**: Zeitintervall wählen, USB-Stick mit Ihrem Werbecontent anschließen – die Signaro-Player-App übernimmt den Rest. Mit **Steuerung per App** geht es in Schritt 3 weiter.

▶ **BETRIEB PER USB STICK** – so läuft es ab



1 Intervall & USB konfigurieren

2 Einrichtung abgeschlossen

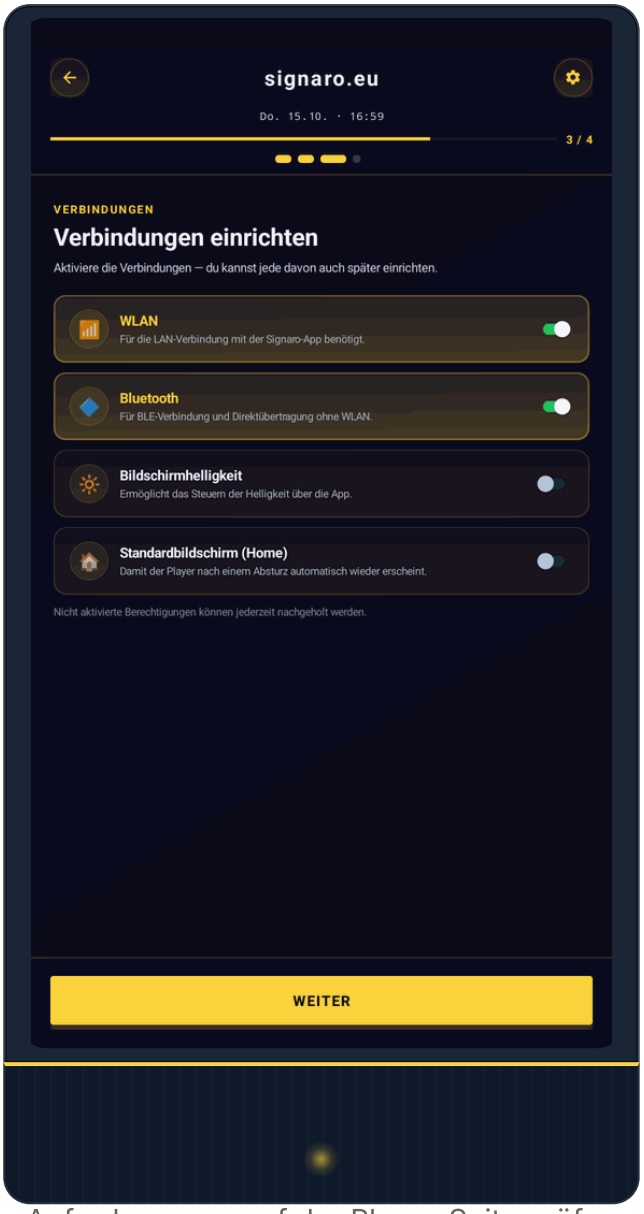
3 Player spielt aus

03

ANDROID PLAYER · SETUP-ASSISTENT

Verbindung einrichten

Bevor es zum QR-Code-Pairing weitergeht, stellen Sie über den Screen **Verbindungen einrichten** sicher, dass alle relevanten Anforderungen auf der Player-Seite erfüllt sind.



Anforderungen auf der Player-Seite prüfen

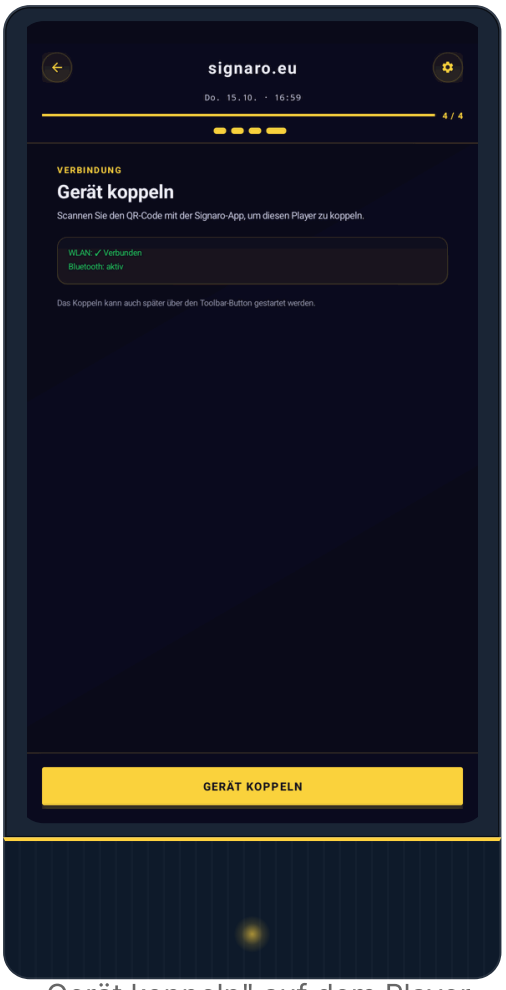
04

ANDROID PLAYER → MOBILE APP

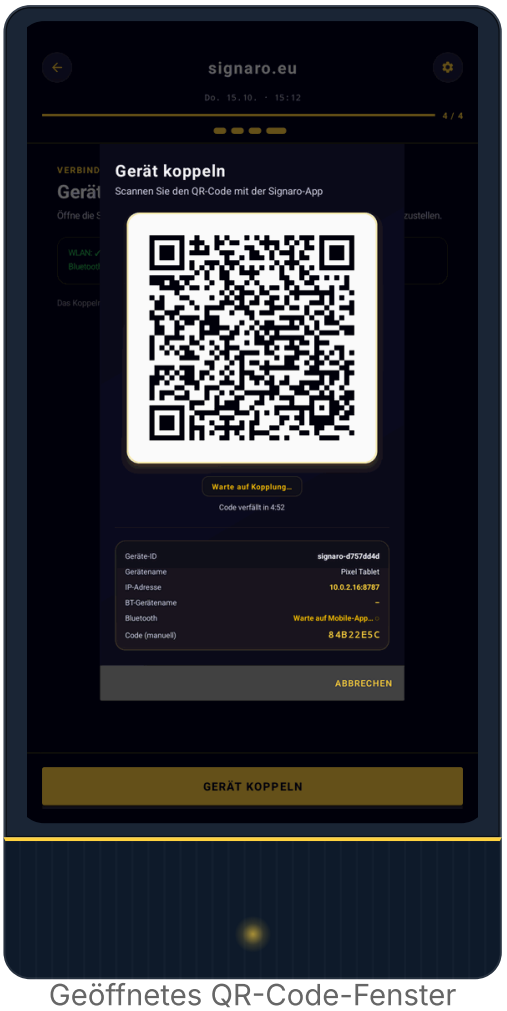
Gerät koppeln

Wenn Sie im Koppeln-Fenster den Button **Gerät koppeln** betätigen, öffnet sich das QR-Code-Scan-Fenster.

> Ab hier geht es in der **Signaro App** weiter.



„Gerät koppeln" auf dem Player



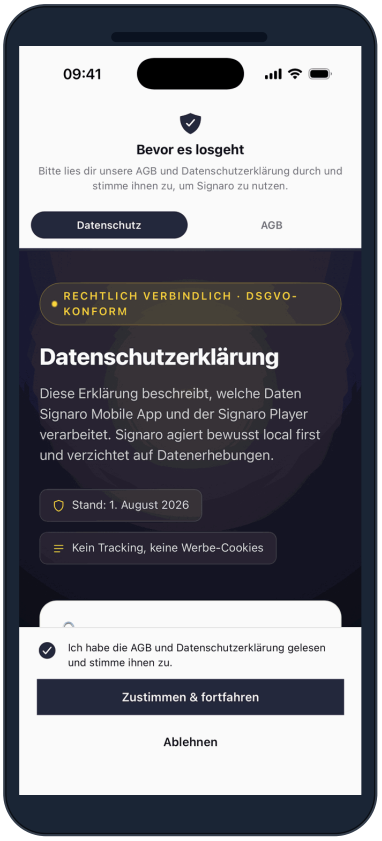
Geöffnetes QR-Code-Fenster

05

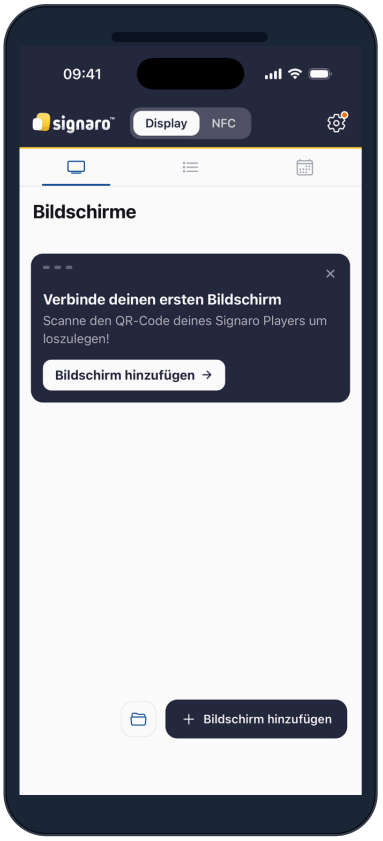
MOBILE APP · BILDSCHIRME

App starten & Bildschirme-Seite

Beim ersten Start der Signaro App lesen Sie die AGB und die Datenschutzerklärung und bestätigen mit **Zustimmen & fortfahren**. Anschließend landen Sie auf der **Bildschirme-Seite**. Über **+ Bildschirm hinzufügen** verbinden Sie die App mit Ihrem Signaro Player.



Einmalige Zustimmung beim ersten Start



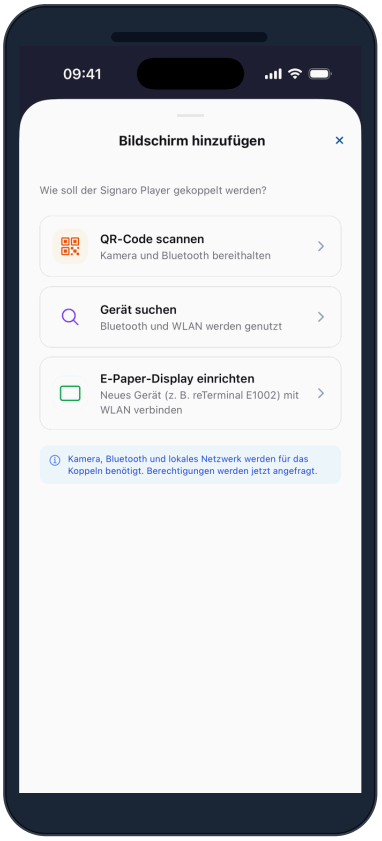
Startpunkt: die Bildschirme-Seite

06

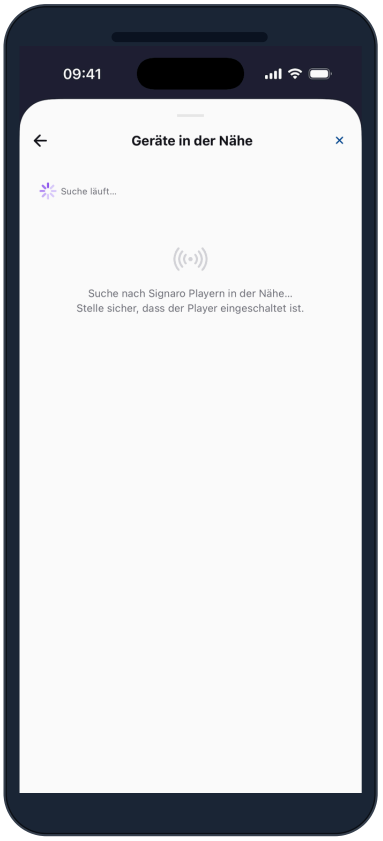
MOBILE APP · BILDSCHIRME

Bildschirm hinzufügen

Nach dem Tippen auf **+ Bildschirm hinzufügen** gelangen Sie zum Auswahl-Screen. Wählen Sie hier eine Verbindungsart: Neben dem zugänglichen QR-Code-Scan lassen sich Signaro Signage Player ebenfalls per **Bluetooth** verbinden.



Verbindungsart wählen



Alternative: Bluetooth-Suche

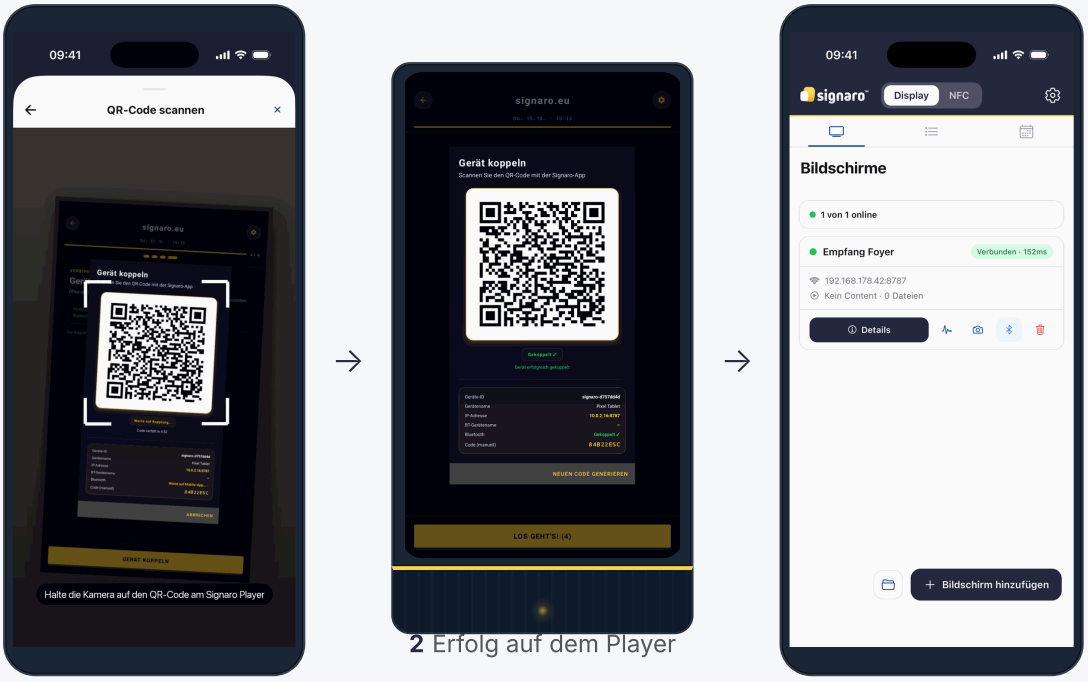
07

MOBILE APP ↔ PLAYER

QR-Code scannen & Pairing abschließen

Scannen Sie den auf dem Signage-Screen angezeigten QR-Code mit der Signaro App. Sobald das Pairing erfolgreich war, navigiert der Signaro Player zur Abschlussseite – und in der App lassen sich die Inhalte vorbereiten.

▶ PAIRING-ABLAUF



1 QR-Code scannen

2 Erfolg auf dem Player

3 Bildschirm in der App

08

MOBILE APP · WIEDERGABELISTEN

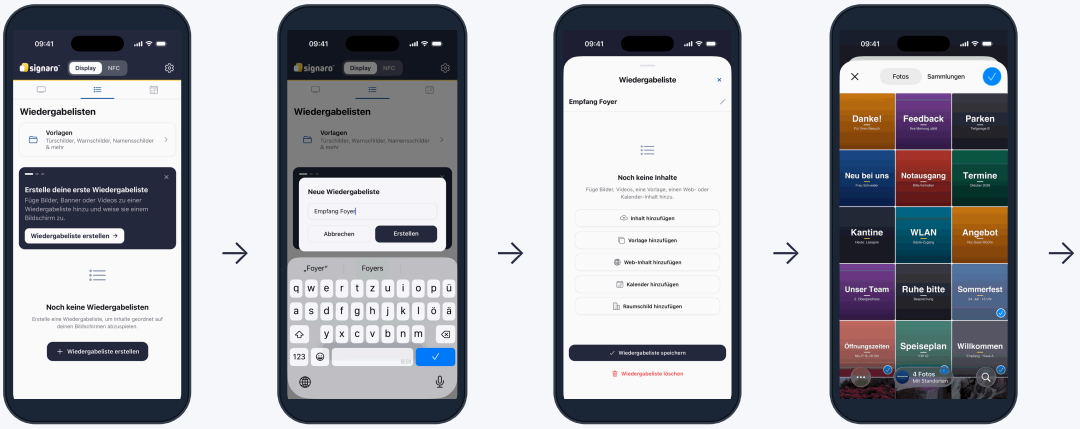
Wiedergabeliste erstellen & Inhalte hinzufügen

Im Tab **Wiedergabelisten** stellen Sie zusammen, was auf Ihren Bildschirmen laufen soll. Tippen Sie auf **+ Wiedergabeliste erstellen** und vergeben Sie einen Namen. Im Editor fügen Sie über **Inhalt hinzufügen** Bilder und Videos direkt aus Ihrer Galerie hinzu.

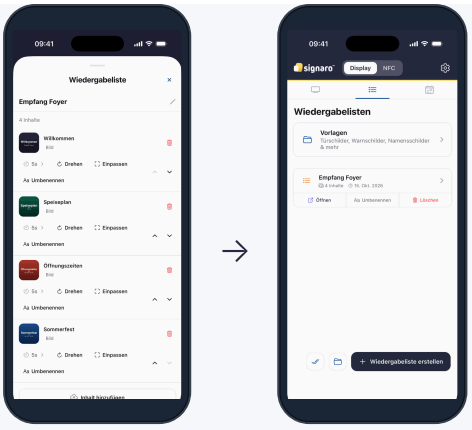
Für jeden Inhalt legen Sie die **Anzeigedauer** fest, können ihn **drehen** oder **einpassen** und mit den Pfeilen die Reihenfolge ändern. Neben Bildern und Videos stehen außerdem Vorlagen, Web-Inhalte, Kalender und Raumschilder zur Verfügung.

> Ihre Inhalte werden auf Ihrem Smartphone gespeichert und beim Übertragen **direkt** an den Player gesendet – ohne Umweg über einen Server.

▶ WIEDERGABELISTE ZUSAMMENSTELLEN



1 Wiedergabelisten (leer) → **2** Namen vergeben → **3** Editor öffnet sich → **4** Bilder auswählen



5 Dauer & Reihenfolge

6 Wiedergabeliste gespeichert

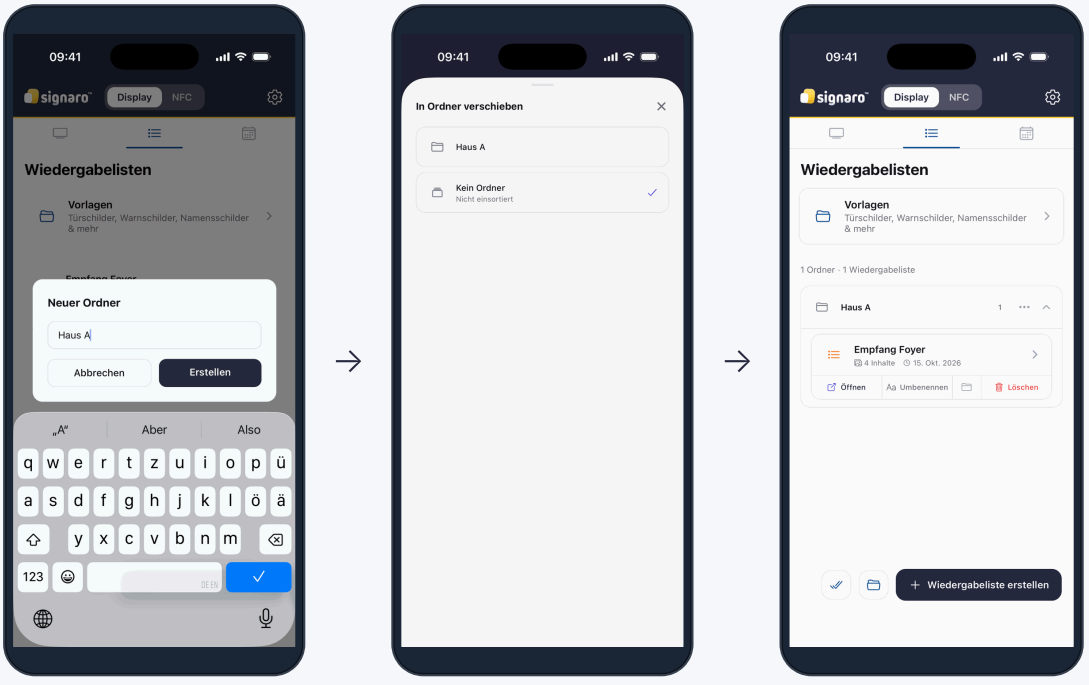
MOBILE APP · ORDNER

09

Ordner anlegen & sortieren

Mit der Zeit kommen viele Wiedergabelisten zusammen. Über das **Ordner-Symbol** unten auf der Seite legen Sie einen neuen Ordner an und verschieben Ihre Wiedergabelisten hinein. Die gleiche Ordnerverwaltung finden Sie auch auf der Bildschirme-Seite.

▶ ORDNER ANLEGEN



1 Ordner benennen

2 In Ordner verschieben

3 Ordner angelegt

10

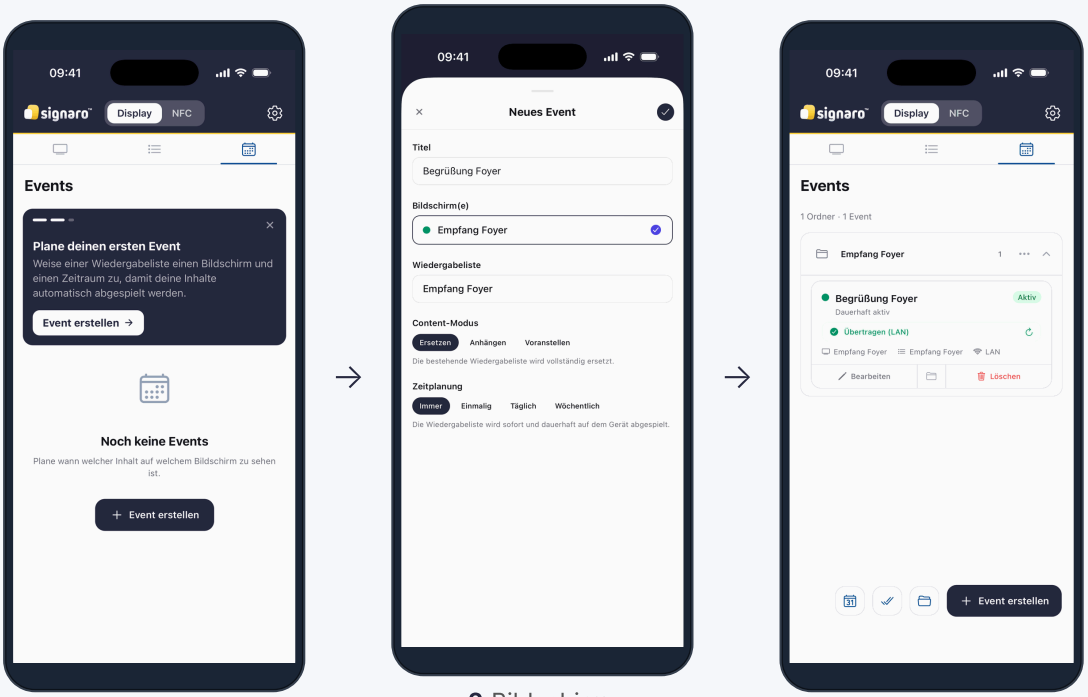
MOBILE APP · EVENTS

Event erstellen – alles kommt zusammen

Auf der Event-Seite läuft alles zusammen. Über **+ Event erstellen** öffnen Sie den Editor: Titel vergeben, Bildschirm auswählen, Wiedergabeliste wählen und die **Zeitplanung** festlegen – *Immer*, *Einmalig*, *Täglich* oder *Wöchentlich*. Mit dem **Content-Modus** bestimmen Sie, ob die Wiedergabeliste auf dem Gerät ersetzt, angehängt oder vorangestellt wird.

Nach dem Speichern überträgt die App das Event automatisch an den Player. Den Stand sehen Sie direkt auf der Event-Karte, zum Beispiel **„Übertragen (LAN)“**. Schlägt eine Übertragung fehl, starten Sie sie über das Pfeil-Symbol erneut.

▶ EVENT ANLEGEN & AUSSPIELEN



1 Event-Tab (leer)

2 Bildschirm, Wiedergabeliste & Zeit

3 Erfolgreich übertragen

11

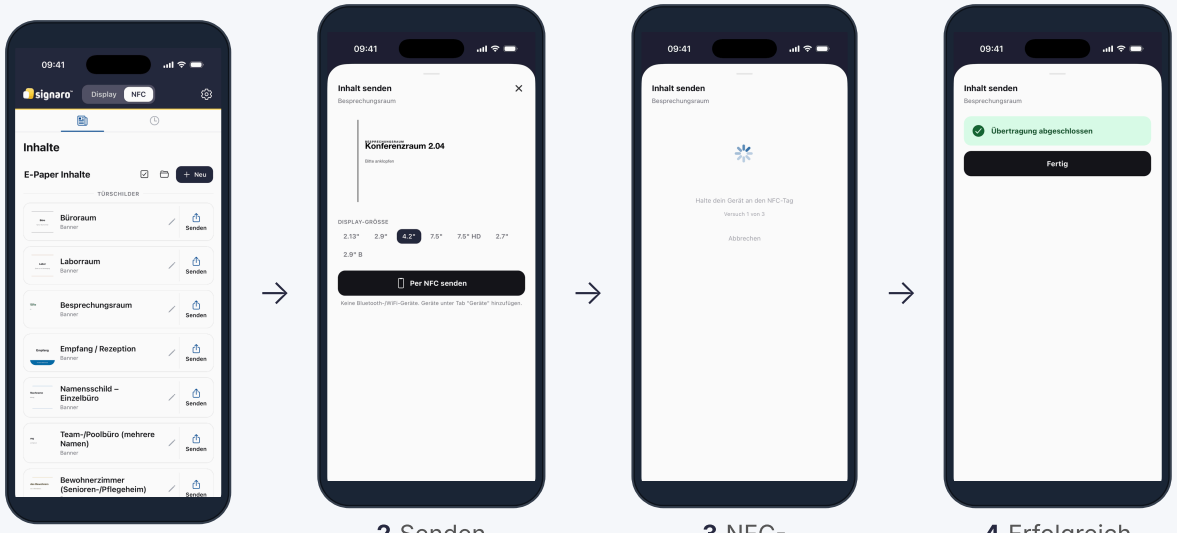
MOBILE APP · EXTRA

E-Paper bespielen

Als Extra bespielt die Signaro App auch E-Paper-Displays per **NFC**. Wechseln Sie oben von *Display* auf *NFC*. Unter **Inhalte** finden Sie fertige Vorlagen wie Türschilder, Motive aus der Bibliothek und über **+ Neu** eigene Inhalte.

Tippen Sie bei einem Inhalt auf **Senden**, wählen Sie die Display-Größe und tippen Sie auf **Per NFC senden**. Halten Sie Ihr Smartphone an das E-Paper-Display, bis **„Übertragung abgeschlossen“** erscheint.

▶ E-PAPER-VERSAND PER NFC



1 Inhalt wählen

2 Senden vorbereiten

3 NFC-Übertragung

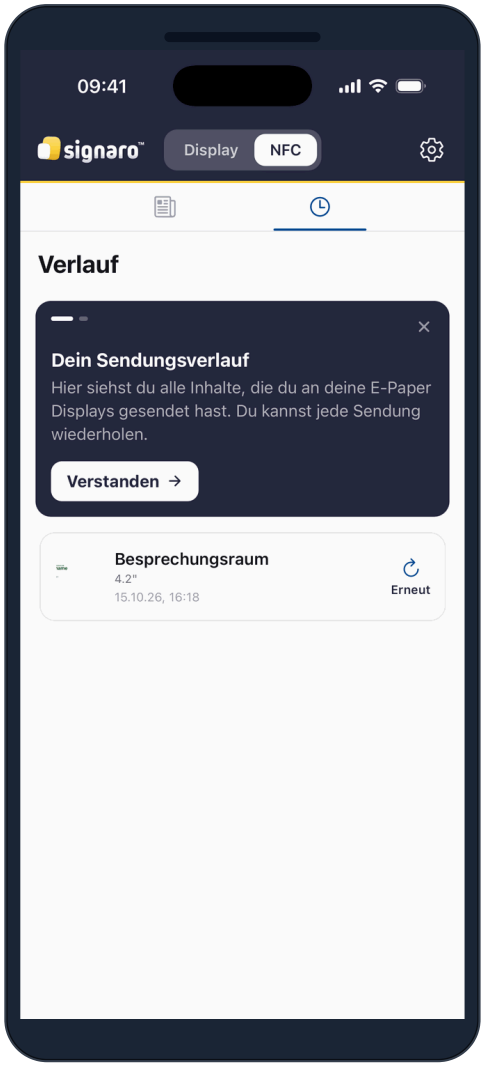
4 Erfolgreich gesendet

12

MOBILE APP · E-PAPER

E-Paper-Verlauf

Auf der Verlauf-Seite finden Sie alle bereits gesendeten E-Paper-Inhalte zugänglich wieder – und können sie direkt erneut versenden.



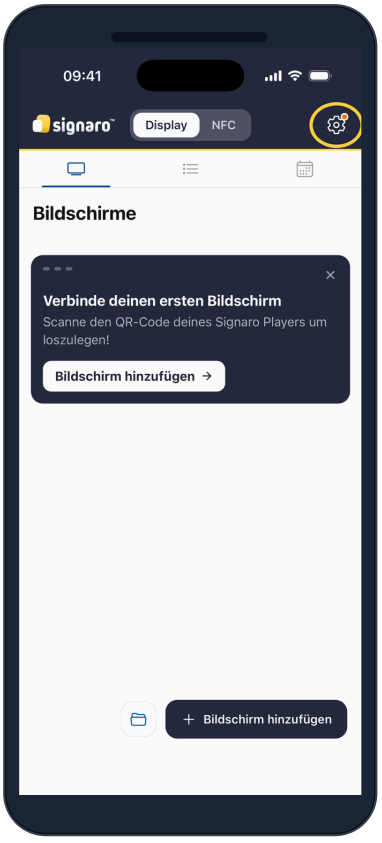
Gesendete Inhalte erneut versenden

13

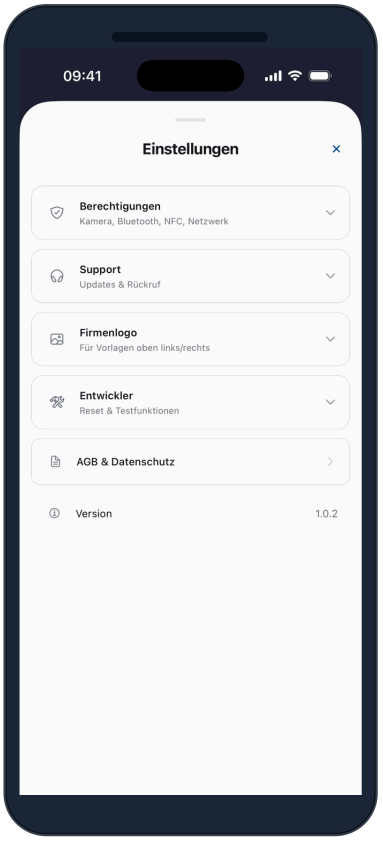
MOBILE APP · EINSTELLUNGEN

Einstellungen, Details & Berechtigungen

Über das **Zahnrad** oben rechts gelangen Sie in die Einstellungen. Dort prüfen Sie die **Berechtigungen** (Kamera, Bluetooth, NFC, Netzwerk), erreichen den **Support**, hinterlegen ein **Firmenlogo** für Vorlagen und finden **AGB & Datenschutz** sowie die App-Version.



Zahnrad oben rechts



Einstellungsfenster

A

ANHANG

Systemvoraussetzungen

Signaro Player	Android-Gerät ab **Android 9** mit angeschlossenem Bildschirm (Hoch- oder Querformat). WLAN oder LAN für die Steuerung im Netzwerk; Bluetooth optional für Kopplung und Übertragung ohne WLAN.

Signaro App	iPhone ab **iOS 15.1** oder Android-Smartphone ab **Android 7.0**. Benötigte Berechtigungen: Kamera (QR-Code), Bluetooth, lokales Netzwerk, NFC (E-Paper).
Netzwerk	Smartphone und Player sollten sich im **selben Netzwerk** befinden. Ist der Player dort nicht erreichbar, überträgt die App automatisch per Bluetooth.

Für IT-Administratoren: Der Player ist im lokalen Netzwerk über **TCP-Port 8787** erreichbar und kündigt sich per mDNS/Bonjour als `_signaro._tcp` an. Beides darf im Netzwerk nicht blockiert werden (z. B. durch Client-Isolation im Gäste-WLAN).

B

ANHANG

Betrieb per USB Stick

Im Betrieb per **USB Stick** spielt der Player die Dateien eines USB-Sticks ohne App und ohne Netzwerk ab.

Ordner	Legen Sie die Dateien in den Ordner `Signaro/content` auf dem Stick. Fehlt dieser Ordner, liest der Player die oberste Ebene des Sticks. Unterordner werden nicht berücksichtigt.
Dateiformate	Bilder: **JPG, PNG, WebP, HEIC, GIF** Videos: **MP4, MKV, WebM** Andere Dateien werden übersprungen.
Reihenfolge	Alphabetisch nach Dateiname. Tipp: Nummerieren Sie Ihre Dateien, z. B. `01_willkommen.jpg`, `02_speiseplan.jpg`.
Anzeigedauer	Bilder wechseln im eingestellten Intervall (Standard 15 Sekunden, einstellbar von 1 bis 300 Sekunden). Videos laufen bis zum Ende.
Stick	Empfohlen ist ein mit **FAT32** oder **exFAT** formatierter Stick.

Der Player kopiert die Inhalte in seinen internen Speicher. Sobald **„… Assets bereit – USB kann entfernt werden“** erscheint, können Sie den Stick abziehen, die Wiedergabe läuft weiter. Ein leerer Stick ersetzt vorhandene Inhalte nicht.

Über die Signaro App lässt sich der USB-Anschluss sperren: In den Details eines Bildschirms schalten Sie **„USB-Inhalte deaktivieren“** ein. Dann übernimmt der Player keine Inhalte mehr von einem eingesteckten Stick.

C

ANHANG

Player bedienen & verwalten

Während der Wiedergabe öffnen Sie die **Toolbar** des Players durch Tippen auf den Bildschirm oder mit einer Pfeil- bzw. Menü-Taste der Fernbedienung. Sie blendet sich nach 8 Sekunden wieder aus.

Einstellungen	Systemzustand, Wiedergabedauer, Zeitschaltuhr, Sprache, Ausrichtung, Gerätesperre und unter *Erweitert* „Setup-Assistent öffnen“.
Systemsteuerung	Öffnet die Android-Systemeinstellungen des Geräts.
Koppeln	Zeigt einen neuen QR-Code zum Koppeln mit der App.
Bluetooth	Bluetooth des Players ein- oder ausschalten.
Reset	Löscht nach Rückfrage **alle Kopplungen** mit Apps. Inhalte und Einstellungen bleiben erhalten.

Mehrere Smartphones: Ab Werk lässt sich ein Player mit **einer** App koppeln. Wer den Player zuerst gekoppelt hat (Admin), kann in den Bildschirm-Details der App die Anzahl der App-Verbindungen auf bis zu 20 erhöhen und einzelne Verbindungen entfernen.

Bildschirm entfernen: In den Details eines Bildschirms tippen Sie auf **Gerät entfernen**. Die Kopplung wird dabei auch auf dem Player aufgehoben.

D

ANHANG

Fehlerbehebung

„Gerät suchen“ findet den Player nicht.

Prüfen Sie, ob der Player eingeschaltet ist und den Schritt *Gerät koppeln* zeigt. Bluetooth muss am Smartphone eingeschaltet und für die App erlaubt sein (Einstellungen → Berechtigungen).

Alternativ koppeln Sie per QR-Code.

Der QR-Code funktioniert nicht mehr.

Ein QR-Code gilt **5 Minuten**. Tippen Sie auf dem Player auf **Neuen Code generieren** oder öffnen Sie in der Toolbar *Koppeln*.

„Dieser Player ist bereits mit einem anderen Gerät gekoppelt".

Der Player ist bereits mit einer anderen App verbunden. Erhöhen Sie in der App des Admins die Anzahl der App-Verbindungen (siehe *Player bedienen*) oder setzen Sie die Kopplungen über *Reset* in der Player-Toolbar zurück.

Die Übertragung ist fehlgeschlagen.

Auf der Event-Karte steht dann **„Fehlgeschlagen"** mit dem Grund. Prüfen Sie, ob Smartphone und Player im selben Netzwerk sind oder Bluetooth eingeschaltet ist, und starten Sie die Übertragung über das Pfeil-Symbol neu.

Der Player zeigt nur das Logo und „Bitte USB-Stick einstecken …".

Es sind noch keine Inhalte vorhanden. Stecken Sie einen USB-Stick ein oder übertragen Sie ein Event aus der App.

Inhalte vom USB-Stick erscheinen nicht.

Prüfen Sie Ordner und Dateiformate (siehe *Betrieb per USB Stick*) und ob in der App „USB-Inhalte deaktivieren" eingeschaltet ist.

Der Player reagiert nicht auf Berührung oder Fernbedienung.

Vermutlich ist die **Gerätesperre** aktiv. Heben Sie sie in der Signaro App auf oder drücken Sie auf der Fernbedienung innerhalb von 8 Sekunden **10× „Pfeil rechts"**.

Eine Datei wird nicht angezeigt.

Beschädigte oder nicht unterstützte Dateien überspringt der Player automatisch und zeigt den nächsten Inhalt.

E

ANHANG

Hinweise, Datenschutz & Hersteller

Bestimmungsgemäße Verwendung: Der Signaro Player und die Signaro App dienen der Anzeige von Bildern, Videos und weiteren Inhalten auf Bildschirmen sowie dem Beschreiben von E-Paper-Displays. Verwenden Sie nur Inhalte, an denen Sie die erforderlichen Rechte besitzen.

Datenschutz: Ihre Inhalte werden auf Ihrem Smartphone und auf dem Player gespeichert und direkt im lokalen Netzwerk oder per Bluetooth übertragen.

Zur Fehleranalyse sendet die App bei Abstürzen anonymisierte Absturzberichte. Die vollständige Datenschutzerklärung finden Sie in der App unter *Einstellungen → AGB & Datenschutz*. Fragen zum Datenschutz: datenschutz@signaro.eu.

Hersteller & Support: Signaro (Consystec GmbH) · support@signaro.eu
Impressum: https://signaro.eu/impressum

Stand dieser Anleitung: Oktober 2026 · Signaro App 1.0.2 · Signaro Player 0.3-alpha