



MANUAL DE USO DO COMUNICADOR INSTANTÂNEO



SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	3
2 ACESSANDO O SPARK	4
3 INICIANDO UMA CONVERSAÇÃO	6
4 TRANSFERÊNCIA DE ARQUIVOS	8
5 CONFERÊNCIA	10
6 PERSONALIZANDO SUA CONTA	13
6.1 HISTÓRICO DAS CONVERSAÇÕES	13
6.2 AVATAR	14
6.3 Informações do Perfil do Usuário.....	15
6.3 ALTERNANDO O STATUS DO USUÁRIO	16
7 COMO FECHAR O APLICATIVO SPARK.....	18

1 Introdução

O Spark é um software Livre utilizado para comunicação instantânea em um ambiente de rede. Este manual demonstra as principais funcionalidades do programa, bem como as configurações que serão necessárias para o seu correto funcionamento na rede da Sejus.

Devessem observar as orientações da portaria que regulamenta o uso desta ferramenta, tendo a portaria como o software estão disponíveis para download no site <http://www.sejus.ro.gov.br> no menu Geinfo

2 Acessando o Spark

Para iniciar o Spark, basta clicar duas vezes com o botão esquerdo do mouse no ícone Spark.exe existente na área de trabalho. Logo após, a tela inicial do programa será exibida, conforme a fig.01.

Outra maneira de abrir o Spark pode ser através dos seguintes passos: **Menu Iniciar → Todos os Programas → Spark.**

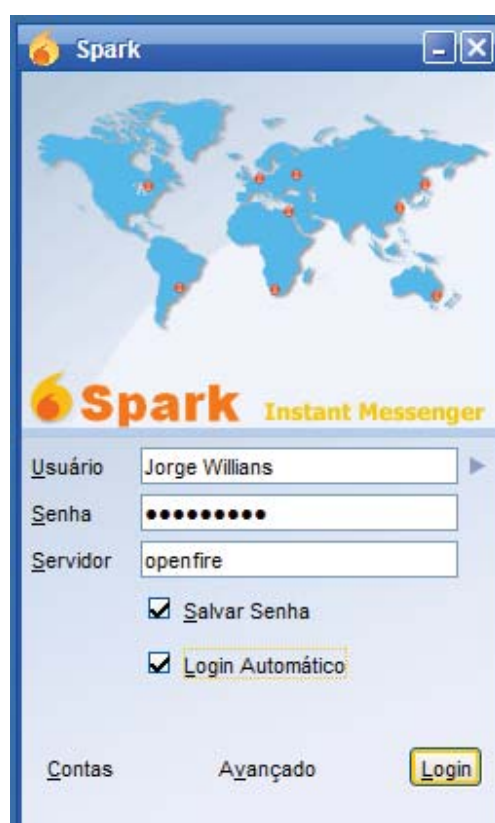


Fig. 01 – Tela de login do Spark.

Neste instante, o usuário deverá usar o CPF do titular como usuário e também como senha para iniciar o uso da ferramenta e em seguida deverá marcar as caixas de texto: salvar senha e login automático e clicar em login.

O campo **Servidor** deverá estar preenchido com o endereço: **chat.recivil.com.br**. Obs: Logo após a instalação é criado um ícone no desktop dos usuários (área de trabalho).

É possível configurar o Spark para iniciar junto com a estação de trabalho e imediatamente logar, de forma que o usuário ao adentrar no Windows já terá sua sessão no serviço de comunicação instantânea disponível. Para realizar essa configuração, basta entrar no menu Spark -> Preferências -> Login. Marcar as opções:

- a) Salvar senha;
- b) Login automático;
- c) Executar ao iniciar.

Em caso de erro na tentativa do logon, será exibida seguinte a tela:



Fig. 02 – Falha ao logar no Spark.

Em caso de sucesso no logon, uma tela semelhante a Fig.3 abaixo será exibida:



Fig. 03 – Tela principal spark.

É importante destacar que a conexão de dados entre o cliente e o servidor é criptografada por meio do protocolo TLS (Transport Layer Security). O símbolo do cadeado no canto inferior direito significa que todo o tráfego é criptografado.

3 Iniciando uma conversa

Para iniciar uma conversa (chat), basta executar um clique duplo sobre o usuário da lista de contatos ou clicar com o botão direito do mouse sobre o nome do contato e escolher a opção **Iniciar um Chat**

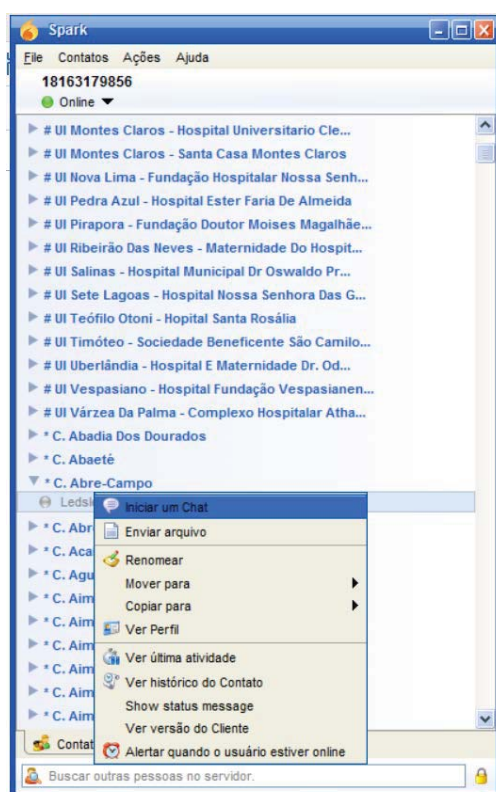


Fig. 04 – Selecionando contato para início de conversa.

Para envio de mensagens instantâneas basta digitar o texto desejado no campo em destaque da figura abaixo e pressionar ENTER:

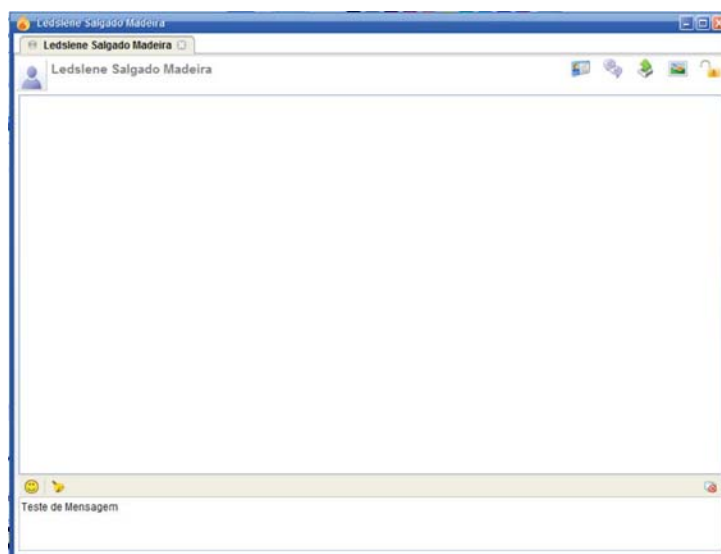


Fig. 06 – Campo para envio de mensagens.

Destaque para a organização das conversações em abas, podendo o usuário alternar na mesma janela entre diversas conversações, tal como indica a figura abaixo:

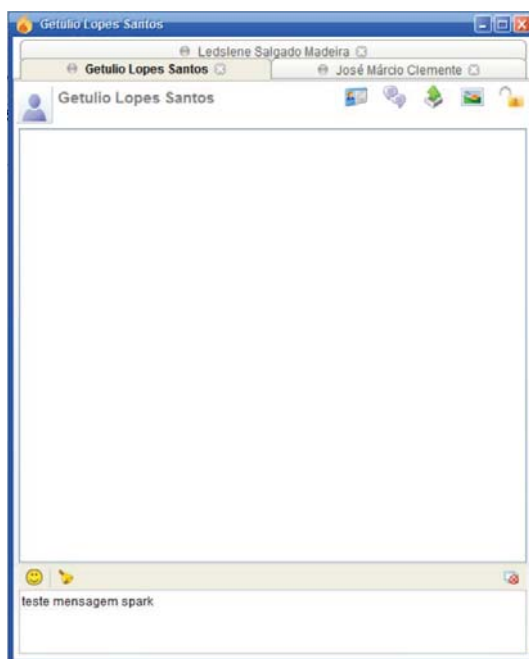


Fig. 07 – Abas com os contatos selecionados para conversar individualmente

4 Transferência de Arquivos

O envio de arquivos poderá ser acionado através do ícone no canto superior direito, como mostra a figura abaixo. Após o envio do arquivo o contato deverá aceitar a transferência.

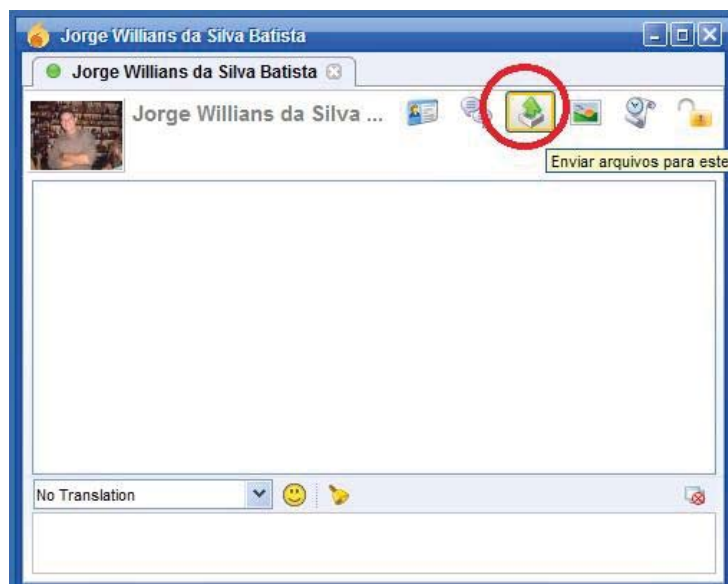


Fig. 08 – Abas com os contatos selecionados para conversar individualmente

Outra forma muito conveniente para realizar essa ação seria arrastar diretamente um ou mais arquivos selecionados no Windows Explorer para uma tela de conversação ativa.



Fig 09 – Abas Consultar downloads recebidos

Para consultar os arquivos recebidos basta entrar no menu Ações -> Ver Downloads.

Envio de Imagens com conteúdo da Tela

Essa funcionalidade é capaz de permitir que o usuário envie rapidamente um trecho da tela em forma de imagem rapidamente para um destinatário durante uma conversa.

Para enviar uma imagem com conteúdo da tela basta acionar o ícone destacado na figura abaixo:



Fig. 10 – Botão para envio de arquivos

Ao clicar sobre o ícone, automaticamente é aberto um campo de seleção de imagens, onde deverá ser destacado um subespaço da tela, sendo esse convertido em formato imagem (.png) automaticamente, e enviado para o destinatário (figura 12). OBS: Deve-se aguardar alguns segundos até que se forme uma discreta janela na parte superior da tela. No canto superior direito há o botão **X** para cancelar a operação se necessário.

5 Conferência

A conferência é uma funcionalidade capaz de reunir mais de dois usuários em uma conversação, dispondo inclusive de recursos como moderação e capacidade de tornar a sala privada. Para gerar uma nova conferência o caminho é: **Menu Ações -> Iniciar um Conferência.**

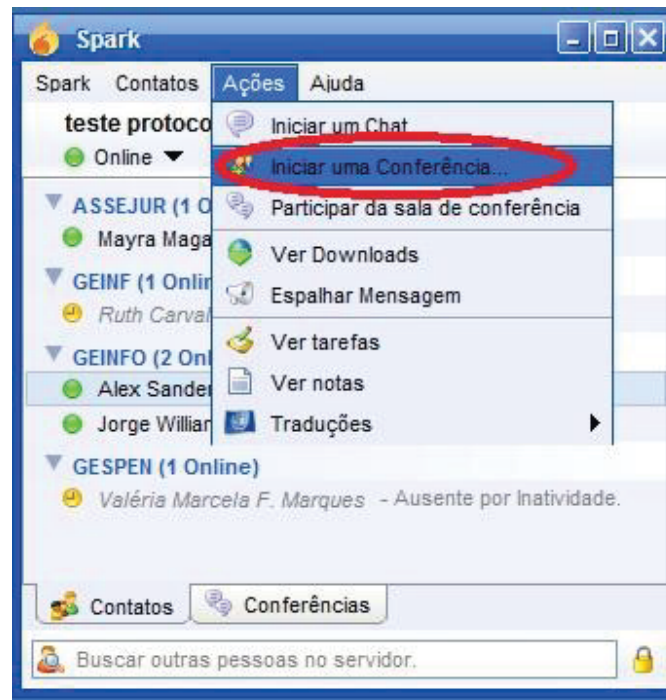


Fig. 13 – Iniciando uma conferência.

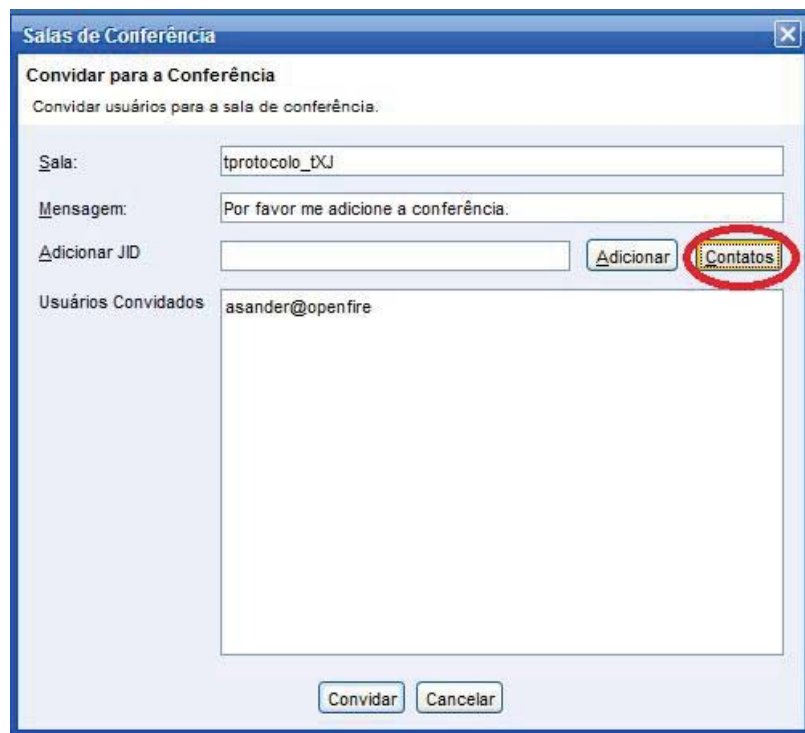


Fig. 14 – Convide para uma conferência.

Selecionar o botão Contatos e escolher entre sua lista de usuários online quais deseja convidar para uma conferência.



Fig. 15 – Selecionando contatos para conferência.

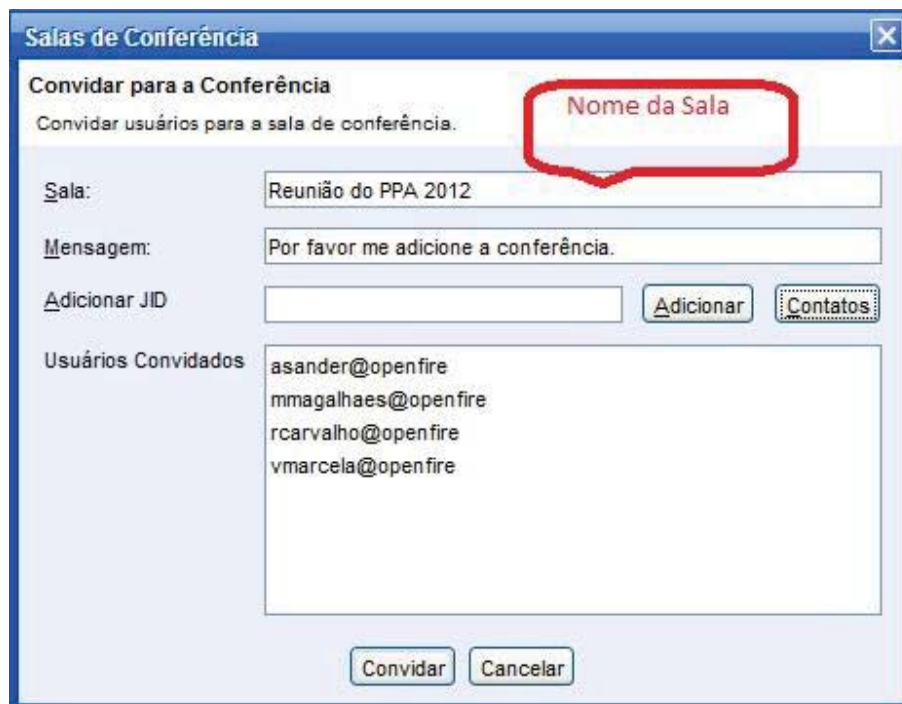


Fig. 16 – Usuário(s) convidado(s) passa(m) a constar na lista.

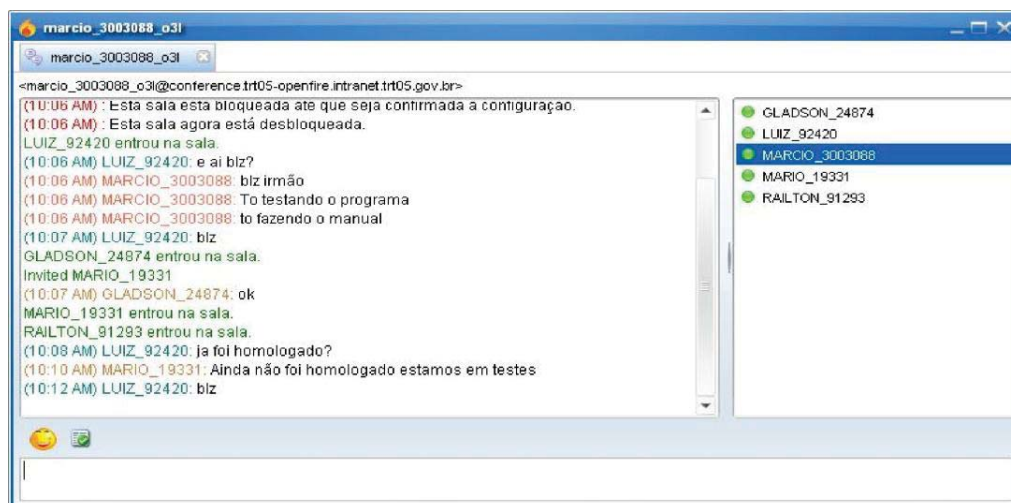


Fig. 17 – Sala de conferência com 5 usuários ativos.

Obs: é possível alterar o seu próprio apelido dentro da sala de conferência, basta clicar com o botão direito do mouse sobre seu nome e selecionar Trocar Apelido.

6 Personalizando sua conta

6.1 Histórico das conversações

O programa Spark instalado nos computadores da serventia podem armazenar registros das conversas nos equipamentos. Para isso, caso o usuário deseje armazenar na sua máquina as conversas, é possível ativar o armazenamento. Essa funcionalidade pode ser acessada através do: **Menu Spark → Preferências**.

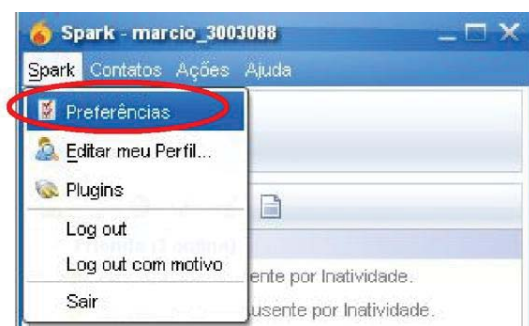


Fig. 18 – Configurando preferências no Spark.

Se o usuário desmarcar o item **“DESABILITAR HISTÓRICO DE CHAT”** conforme ilustra a figura abaixo, o Spark irá gerar na pasta `%userprofile%\Spark\user\usuarioXYZ@srv-im\transcripts` o conteúdo das conversações anteriores. Sendo que o histórico é gravado na máquina local e no servidor.

Exemplo concreto da pasta de um usuário: `C:\Documents and Settings\usuário\Spark\user\usuario@cartorio\transcripts`

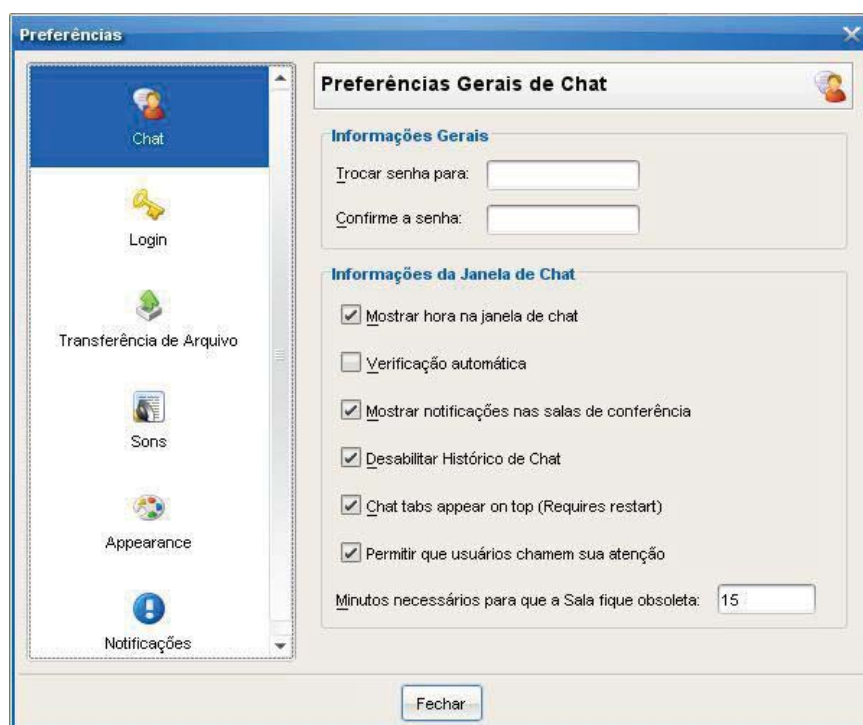


Fig. 19 – Destaque para a opção Desabilitar Histórico de Chat.

6.2 Avatar

Avatar é uma imagem capaz de identificar visualmente um usuário no Spark. Para realizar a associação basta entrar em:

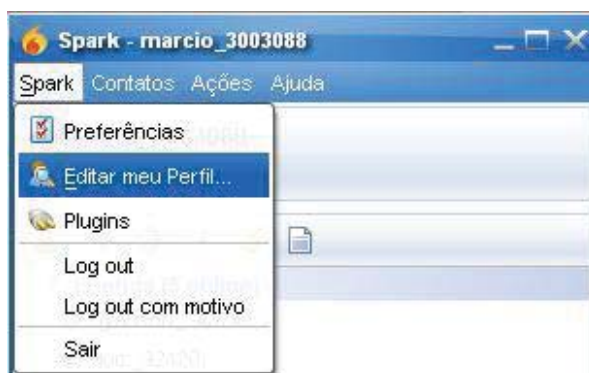


Fig. 20 – Editando o Perfil.



Fig. 21 – Destaque na aba Avatar e o botão listar para a escolha da imagem que irá acompanhar o usuário no Spark.

Clicando em Listar, o usuário receberá uma tela para selecionar uma imagem no seu computador que será convertida no seu Avatar.

6.3 Informações do Perfil do Usuário.

Uma ação intermediária conveniente poderá ser a consulta do perfil (Ver Perfil), esclarecendo mais detalhes como a lotação e telefone.

Informações do Perfil

Editar informações do Perfil

Para salvar seu perfil, clique em Salvar.

Pessoal **Corporativo** Residência Avatar

Empresa:	Sejus - Secretaria de Justiça	Profissão:	Governo do Estado de Rondônia
Endereço:	Av. Calama 5302, Flodoaldo Pontes Pinto	Departamento:	GEINFO - Gerência de Tecnologia da Informação
Cidade:	Porto Velho	Telefone:	69 3219-5708
Estado:	Rondônia	Fax:	69 3219-5708
CEP:	76820-594	Pager:	
País:	Brasil	Celular:	
		Página Web:	www.sejus.ro.gov.br

Salvar **Cancelar**

Fig. 22 – Perfil Corporativo do usuário

6.4 Alternando o status do usuário

Um usuário aparece para os seus contatos com um símbolo diante de seu nome. Esse representa o status do usuário, indicando de que forma que ele se dispõe a usar a ferramenta de comunicação instantânea.

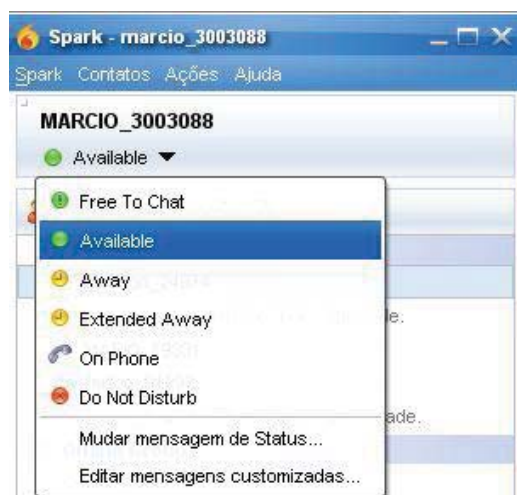


Fig. 22 – Menu de escolha do status no Spark.

Possíveis status que um usuário pode definir para si próprio:

<i>Free to Chat</i>	- Disposto para conversação.
<i>Available</i>	- Disponível para conversação (status padrão - usuário online)
<i>Away</i>	- Indicativo que o usuário não está diante de seu computador.
<i>Extended Away</i>	- Indicativo que o usuário não está diante de seu computador
<i>On Phone</i>	- por um período prolongado.– Usuário em ligação telefônica.
<i>Do Not Disturb</i>	- Usuário ocupado, não deseja ser chamado pelo Spark ou possivelmente apenas em circunstâncias extraordinárias.

Obs-1: Nenhum dos status impede a recepção ou envio de mensagens. Entretanto, seu uso e correta interpretação colabora para a organização das comunicações entre os usuários.

Obs-2: O status ausente por inatividade indica que o usuário não fez uso da ferramenta por alguns minutos.

7 Como fechar o aplicativo Spark

Para efetivamente fechar o Spark o caminho é: **MENU SPARK -> SAIR.**



Fig. 23 – Fechando o Spark.

Para apenas minimizar na barra de tarefas o Spark na bandeja, basta clicar no ícone _ (canto superior da janela Spark).

Para apenas minimizar na bandeja o Spark na bandeja, basta clicar no ícone X (canto superior da janela Spark).

Log out – termina sessão sem encerrar a aplicação

Log out com motivo – permite colocar a razão pela qual vamos terminar a sessão

Sair – termina sessão e encerra a aplicação

Quaisquer dúvidas sobre a utilização do software Spark, favor entrar em contato com o departamento de T.I. através do número: 31 21296000 opção 3.