

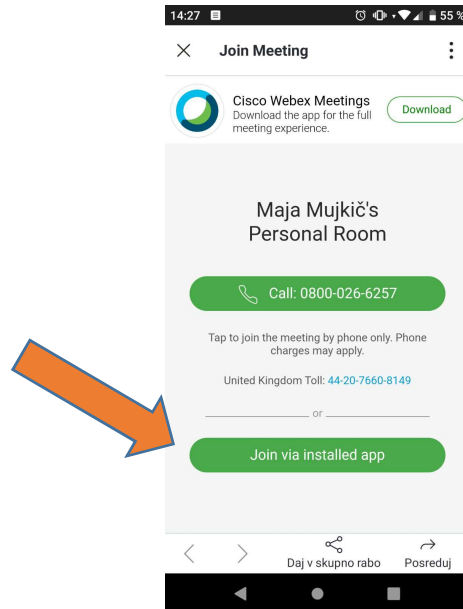
WEBEX: Pridružitve sestanku – JOIN MEETING

1. Se boste sestanka udeležili s telefonom, prenosnikom ali stacionarnim računalnikom?

Pri stacionarnem računalniku potrebujete mikrofona in zvočnike. Oboje v enem pa imate, če uporabite slušalke, ki ste jih npr. dobili zraven svojega pametnega telefona.

Pojdite na spletni naslov, kjer je sestanek, in sledite navodilom.

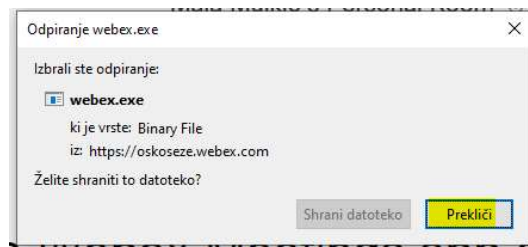
2. a) **TELEFON:** Vstopite preko aplikacije (Join via installed app). Pri prvem obisku se vam bo avtomatsko prenesla.



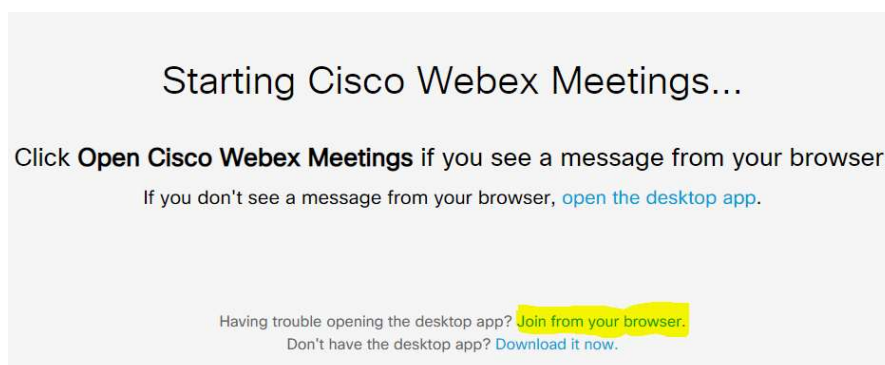
2. b) **RAČUNALNIK:** Odpre se vam okno z napisom Starting Cisco Webex Meetings.

V različnih brskalnikih vam bo na različne načine ponudilo prenašanje aplikacije (desktop app). Tega ne potrebujete, morebitna okna s tem obvestilom lahko zaprete.

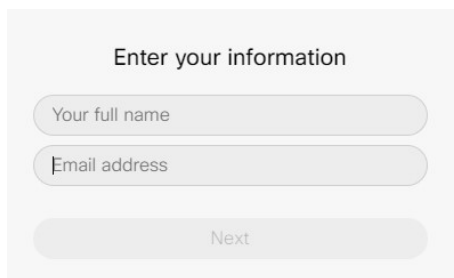
Primer v Firefoxu:



Nato **MALO POČAKAJTE (5-10 sekund)**, da se vam nekje (bodite pozorni in natančni in berite) pojavi napis **Join from your browser**. Tako ne boste potrebovali ničesar nameščati.

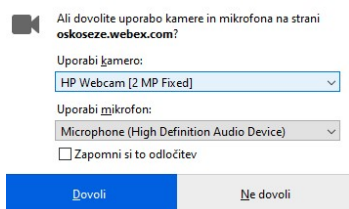


3. Navesti morate svoje ime in elektronski naslov. Navedite pravilno **ime in priimek**, saj boste s tem imenom vidni gostitelju in ostalim udeležencem. Nato kliknete **Next**.



4. Bodite pozorni na pojavna okna - dovoliti morate uporabo mikrofona in kamere, v različnih brskalnikih na različne načine in tudi večkrat.

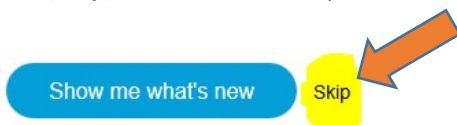
Primer v Firefoxu:



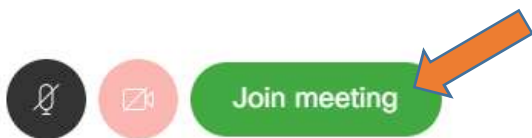
Primer v Chromu:



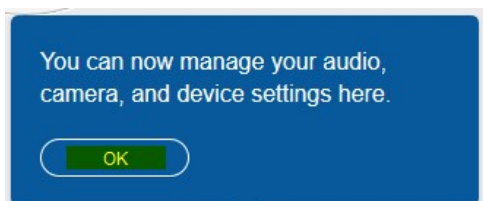
5. Zaprite (**Skip**) okno, ki vam želi povedati, kaj je novega - vam je tako vse novo ;)



6. Kliknite **Join meeting**.



7. Zaprite okno (**OK**), ki vas obvešča, kje lahko upravljate nastavitve mikrofona in kamere.



8. Mogoče bo potrebno ponovno dovoliti uporabo kamere in zvoka.

S tem ste se uspešno udeležili sestanka preko Vebex-a. 😊

Še dve pomembni zadevi.

Vklop in izklop mikrofona in kamere – to upravljate s prvima dvema gumboma (siva pomeni vklopljeno, rdeča pa izklopljeno).



Sestanek zapustite tako, da kliknete na zadnji gumb (rdeč križec) in potem še na Leave meeting.

