

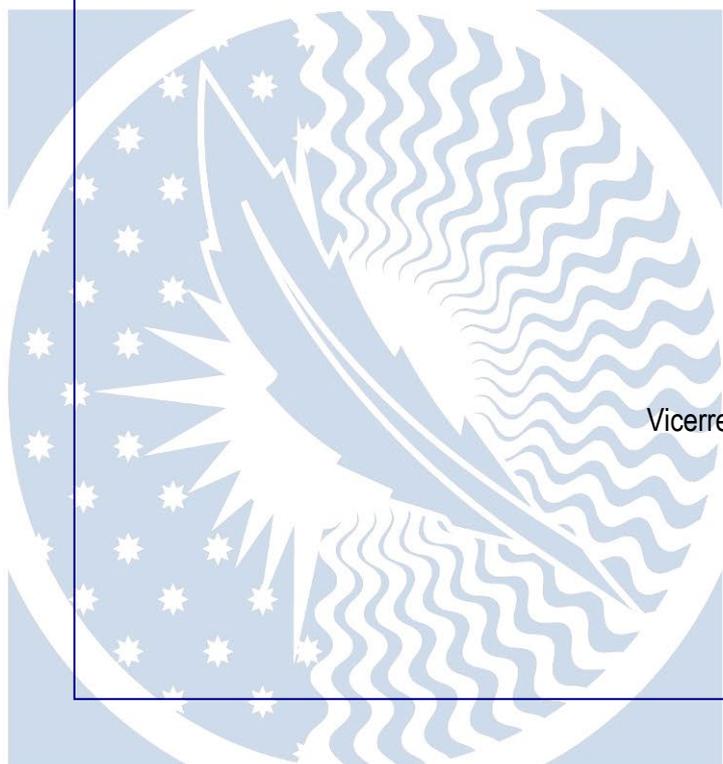
U N I V E R S I D A D

PABLO
OLAVIDE

S E V I L L A

Escritorios Virtuales. UDS: Manual Básico.

Servicio de Aulas de Informática



Vicerrectorado de Tecnologías de la Información e Innovación Digital
Área de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones
SISTEMA DE GESTIÓN DEL SERVICIO (SGS)

Título	IT_CIC-S2.1_UDS-ManualBasico.doc		
Nombre del Fichero	Escritorios Virtuales. UDS: Manual básico.		
Autor	Jesús Martín.		
Versión	v02r02	Clasificación	Pública
Aprobado por	Comisión mantenimiento de SGS	Fecha Aprobación	02/06/2020
Fecha próxima revisión programada	No revisable		

CONTROL DE CAMBIOS:

Versión	Fecha	RFC	Cambios realizados
V02r02	02/06/2020		Actualización

Manual de usuario UDS

Descripción	4
Conceptos	4
Dirección web de acceso.....	6
Instalación del Plugin UDS.....	6
Acceso a UDS desde el exterior o desde dentro de la Universidad.....	10
Ficheros en la nube y en local.	13
Subir y bajar ficheros de la Nube al Equipo Local.	13
Subir y bajar ficheros de la Nube al Equipo Local (Conexión HTML5).....	15
Acceso a los documentos desde la aplicación.	17
Cierre de la Sesión/Aplicación por inactividad.....	18
Cierre de Sesión/Menú de Aplicaciones	18

Descripción

UDS Enterprise es un sistema de virtualización, a través del cual, la Universidad Pablo de Olavide ofrece el uso de determinadas aplicaciones a los usuarios.

Estas aplicaciones están alojadas en servidores de la Universidad, pudiendo ejecutarse en cualquier equipo (Windows , Mac, Linux) simplemente desde un navegador web (Chrome, IE, Safari, etc.)

Una de las ventajas de este sistema es que no se necesita instalar y configurar cada una de las aplicaciones que se vayan a usar en el equipo personal/local, basta con instalar un pequeño software (plugin) o incluso utilizar la opción HTML5, que ni siquiera requiere la instalación de este programa.

Por otra parte, usuarios de Macintosh y Linux podrían utilizar aplicaciones nativas de Windows.

Como referencia, si ha utilizado en alguna ocasión Evaos, este sistema puede ser utilizado como su sustituto.

Conceptos

El hecho de trabajar con aplicaciones remotas o virtuales (vApp) requiere definir una serie de conceptos que se emplean a lo largo de este manual.

Equipo local: El PC, Mac, Móvil del usuario (personal o de trabajo).

Servidor: Tradicionalmente se trata de un equipo físico de elevadas prestaciones, que proporciona una serie de recursos para la ejecución de las aplicaciones sin utilizar los recursos del equipo local. No obstante, en la actualidad, este equipo físico en realidad forma parte de un conjunto de elementos (software de virtualización, sistema operativo, sistema de almacenamiento, proveedor de acceso, etc.).

En UDS, desde el *Equipo Local* se accede al *Servidor*, de modo que los documentos generados por las aplicaciones, pueden ser almacenados y desplazados desde el equipo local al servidor y viceversa. Por tanto, es imprescindible tener claro dónde estamos guardando un documento.

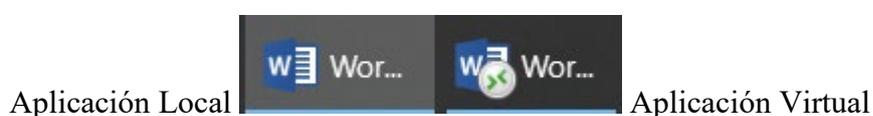
Nube: En general, se hace referencia a la Nube cuando se está hablando de una aplicación (Adobe Online), espacio de almacenamiento (Dropbox), plataforma web (Facebook), etc. accesible por el usuario mediante una conexión a Internet, bien a través de un navegador, una App o algún tipo de software “cliente” que se instala en el equipo local. Si bien, UDS es accesible tanto desde la Universidad como desde el exterior, dado que el sistema está ubicado en la propia Universidad, no sería del todo correcto decir que está en la Nube.

En este manual se usará indistintamente Servidor o Nube al explicar algún procedimiento, siendo conscientes de que, en rigor, ni utilizamos un servidor, ni el servicio está en la nube.

Menú de Aplicaciones: Cuando se accede a la dirección <https://uds.upo.es> mediante el usuario y contraseña de correo, se muestra un listado de aplicaciones específicas para cada perfil de usuario.

Aplicación virtual: Al pinchar en el icono correspondiente, se ejecuta una Aplicación en la nube, mostrándose en la pantalla del *Equipo Local* como cualquier otra.

Para diferenciar las aplicaciones virtuales de las que se ejecutan en el equipo local, basta observar si se superpone el símbolo “><” en el icono de la barra de tareas.



Sesión: En el momento de ejecutar una aplicación desde el *Menú de Aplicaciones*, se abre internamente una *Sesión* en el *Servidor*, y en el *Equipo Local* se muestra una ventana con la aplicación seleccionada. Si se utiliza la opción HTML5, la aplicación se muestra en una pestaña del navegador, pero igualmente hay una *Sesión* abierta en el servidor.

Hay que señalar que la *Sesión/Aplicación* y el *Menú de Aplicaciones* pueden estar abiertas o cerradas de forma independiente. Se puede tener abierto el Menú y no tener ninguna sesión abierta (sin aplicaciones en ejecución), o estar ejecutando una aplicación y haber cerrado el Menú de Aplicaciones.

La *Sesión* se cierra, y con ella la aplicación que se está ejecutando si transcurre un tiempo sin actividad (alguna acción con el ratón o teclado). Cuando se cierra la Aplicación, automáticamente queda cerrada la Sesión.

El *Menú de Aplicaciones* se ha de cerrar con la opción “Cerrar Sesión” y tras esto es muy aconsejable cerrar el navegador.

Unidades locales: Los discos del Equipo Local o las unidades de red que el usuario tuviera maqueadas en su equipo. Vistas desde una aplicación, tienen esta denominación “H: en JMARFER”

Carpetas del Servidor: Aunque estas unidades de almacenamiento de documentos están en el servidor, al acceder desde una aplicación, se muestran como “Documentos”, Escritorio” etc, pero hay que tener siempre presente que realmente son carpetas en el servidor, no las unidades del equipo local.

Plugin UDS: Este pequeño programa se ha de instalar en el *Equipo Local*, salvo que se vaya a utilizar la opción de conexión HTML5. Hay versiones disponibles para los sistemas operativos Windows, Mac y Linux.

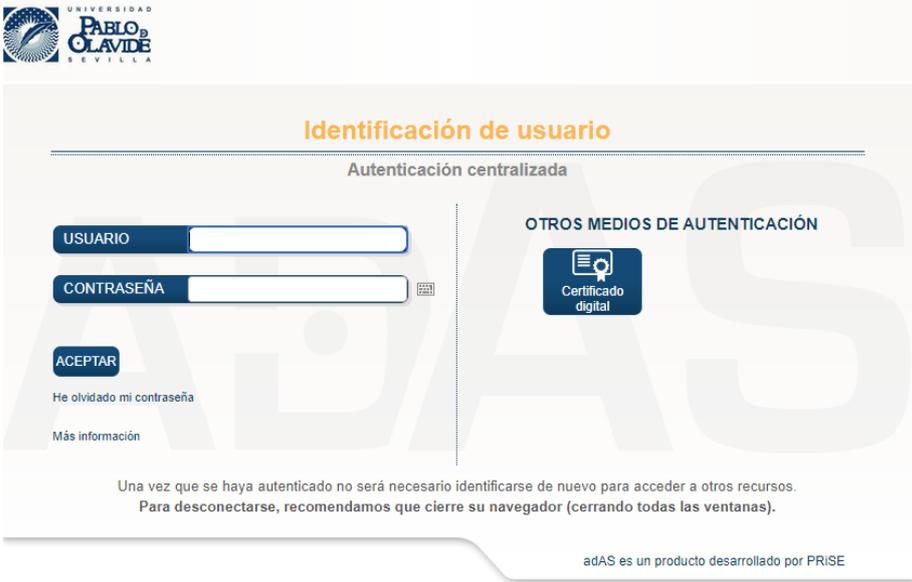
En siguientes apartados del manual se aclaran más en profundidad algunos de estos conceptos.

Dirección web de acceso

La dirección web de acceso a UDS es <https://uds.upo.es>

Se puede utilizar cualquier navegador, aunque se recomienda Google Chrome actualizado.

Al acceder a la página, se muestra la siguiente ventana, en la que hay que introducir las credenciales de los Servicios Personales de la UPO.



UNIVERSIDAD
PABLO DE OLAVIDE
SEVILLA

Identificación de usuario

Autenticación centralizada

USUARIO

CONTRASEÑA

ACEPTAR

He olvidado mi contraseña

Más información

OTROS MEDIOS DE AUTENTICACIÓN

Certificado digital

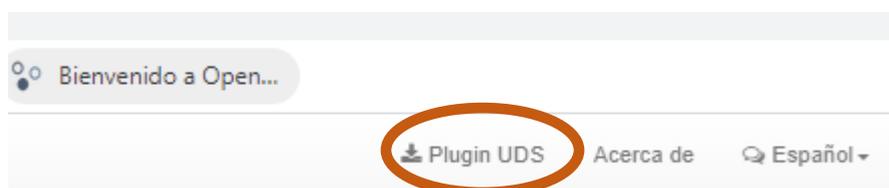
Una vez que se haya autenticado no será necesario identificarse de nuevo para acceder a otros recursos.
Para desconectarse, recomendamos que cierre su navegador (cerrando todas las ventanas).

adAS es un producto desarrollado por PRISE

Instalación del Plugin UDS

Para ejecutar las aplicaciones hay que descargar e instalar el Plugin UDS, disponible para diferentes plataformas: Windows, Linux y Mac OS X.

La primera vez que se accede a la plataforma aparece la siguiente ventana para descargar el Plugin UDS. En caso de que no aparezca, se puede pulsar sobre la opción “plugin UDS” que aparece en la parte superior derecha.



Se selecciona el sistema operativo del *Equipo Local* y se siguen los siguientes pasos (s.o. Windows)



Descargar Plugin UDS para Windows
Para poder ejecutar servicios UDS, necesitará descargar e instalar el Plugin de UDS.

[Descargar Plugin UDS para Windows](#)

O descargar para otros sistemas operativos
En caso de que su sistema operativo no sea detectado correctamente, puede descargarlo manualmente desde

[Descargar plugin Linux UDS](#)

[Descargar Plugin Mac OS X \(> 10.5\) UDS](#)

Si ya tienes instalado el Plugin UDS pero este mensaje sigue apareciendo, puedes desactivar la detección automática aquí

La detección automática del plugin está habilitada

Por favor, tenga en cuenta que al desactivar la detección automática esta página no se volverá a activar si no tiene el plugin instalado. En este caso, tendrá que descargar el plugin manualmente usando el menú de la esquina superior derecha.

[Regreso](#)

a) Pinchar en Ejecutar



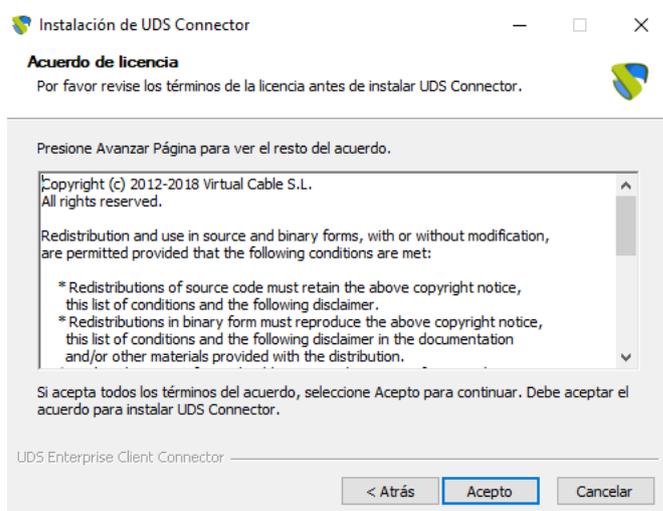
b) Pinchar en Ok, Siguiente, Aceptar o Instalar en las siguientes ventanas.



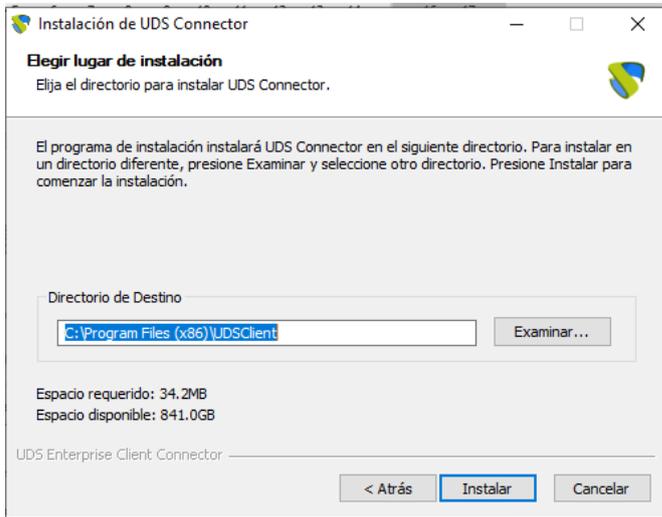
c) Pinchar en siguiente:



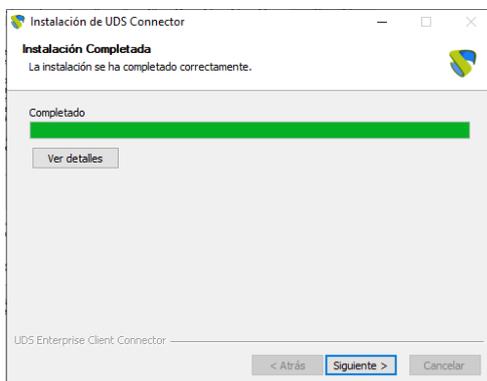
d) Pinchar en Acepto:



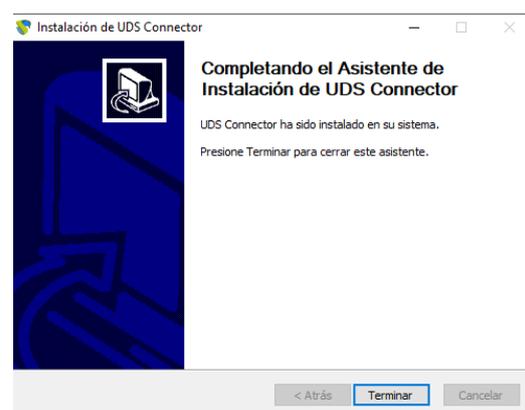
e) Pinchar en Instalar:



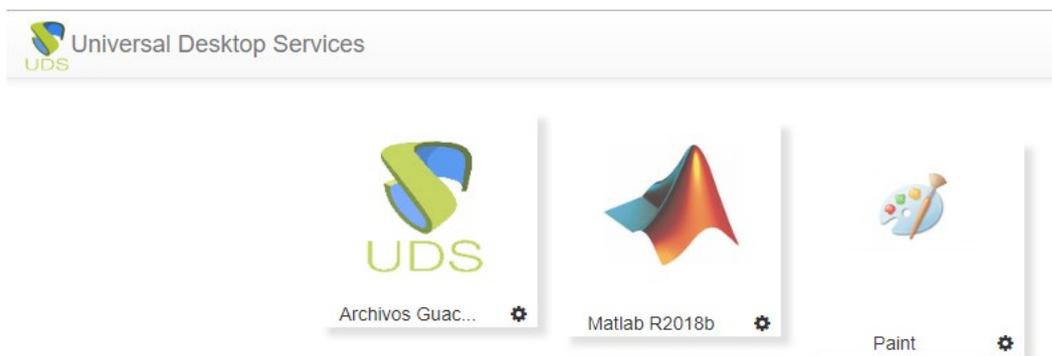
f) Pinchar en siguiente:



a) Pinchar en Terminar:



Al acceder al entorno se mostrará el **Menú de Aplicaciones** que cada usuario tiene disponibles:



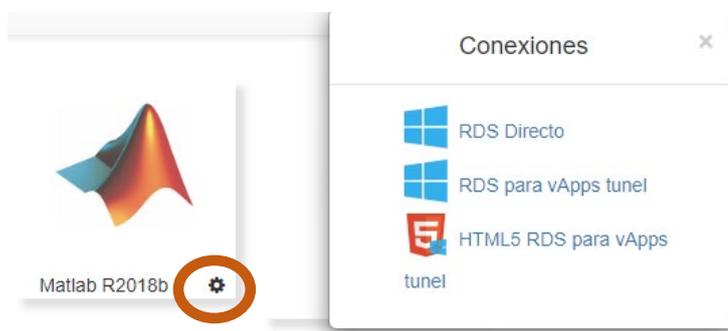
Si necesita utilizar una aplicación que no aparece en el Menú, por favor contacte con el CIC.

Acceso a UDS desde el exterior o desde dentro de la Universidad.

Determinados mecanismos de seguridad informática de la Universidad, nos protegen de ataques desde Internet a costa de cierto aislamiento, que para el uso de UDS se traduce en la necesidad de utilizar un método de acceso u otro según la ubicación desde donde estemos intentando acceder.

Para acceder desde fuera de la Universidad (equipos personales o portátiles de trabajo conectados a Internet de casa), hay que pinchar en la rueda dentada, marcada con círculo naranja en la imagen y seleccionar "RDS para vApps tunel".

Si no hay posibilidad de instalar el Plugin UDS, se puede utilizar la opción "HTML5 RDS para vApps para vApps túnel".

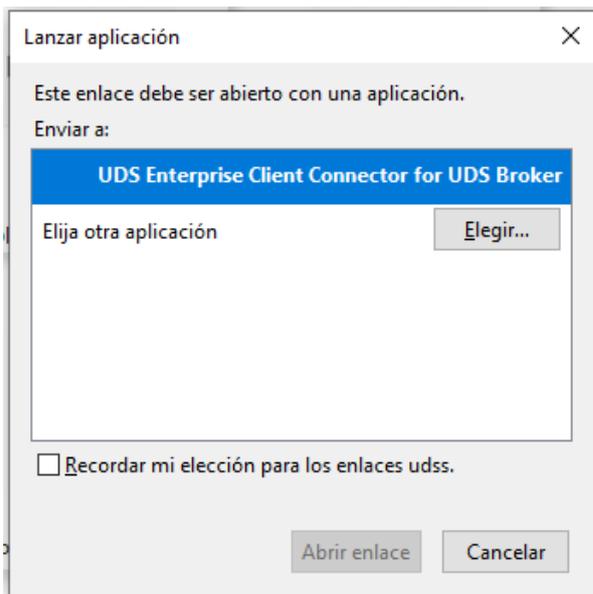


Para acceder desde dentro de la Universidad (equipos de trabajo fijos o portátiles conectados a la wifi de la UPO), hay que pinchar en el icono de la aplicación para abrirla (equivalente a RDS Directo). Aparece la siguiente ventana → Pinchar "Abrir UDS Enterprise ...for UDS Broker".

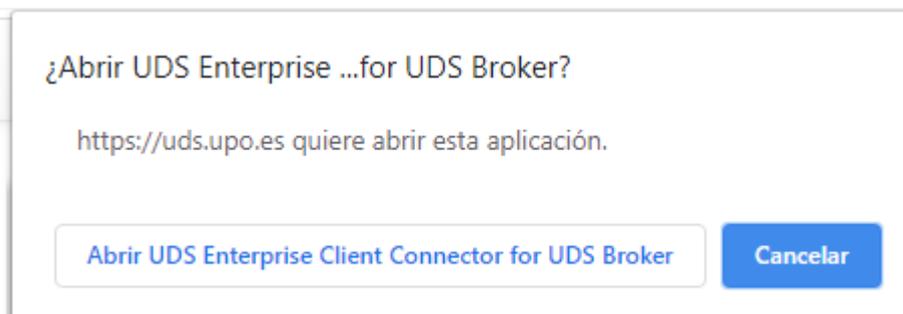
La primera vez que acceda puede que aparezca una ventana en la que deberá aceptar el certificado.

A continuación, pueden aparecer las siguientes ventanas, dependiendo del navegador con el que acceda o de si es la primera vez que entra en UDS.

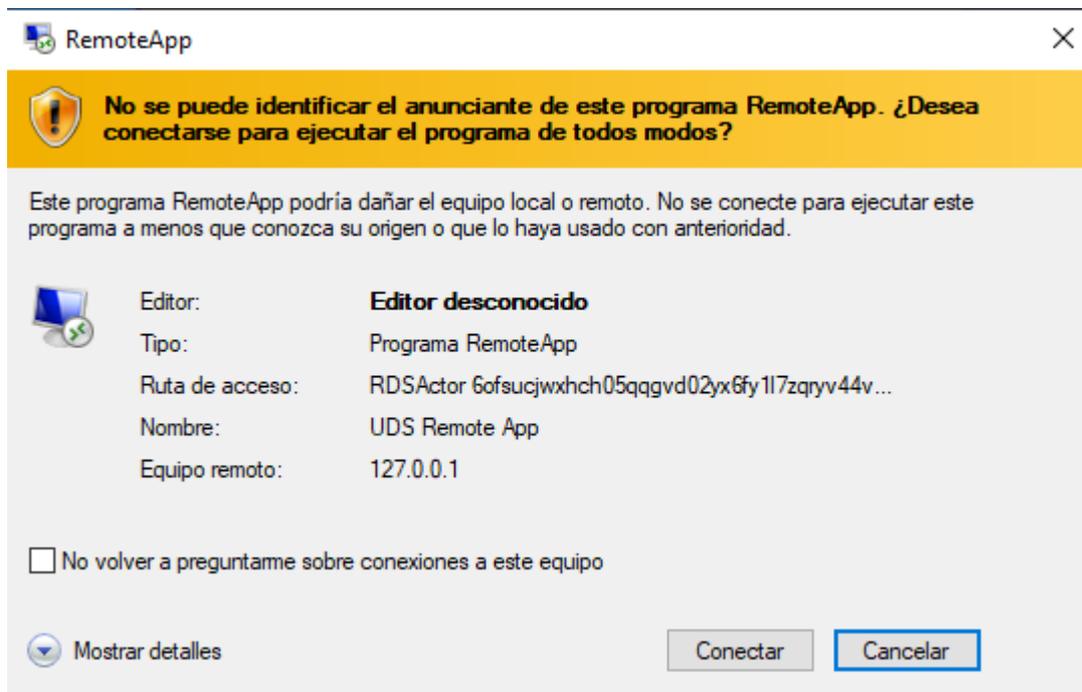
- Elija UDS Enterprise Client Connector for UDS Broker:



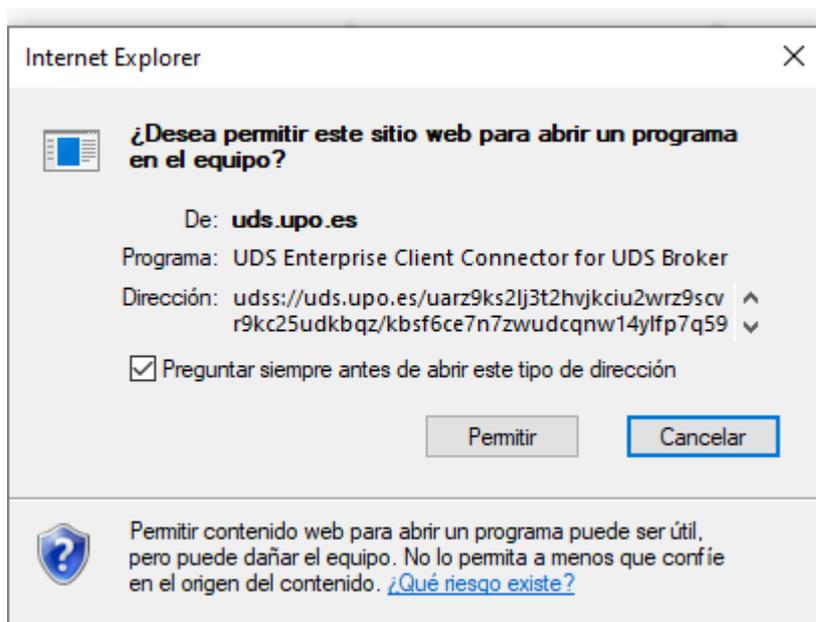
- Pinche en Abrir UDS Enterprise Client Connector for UDS Broker:



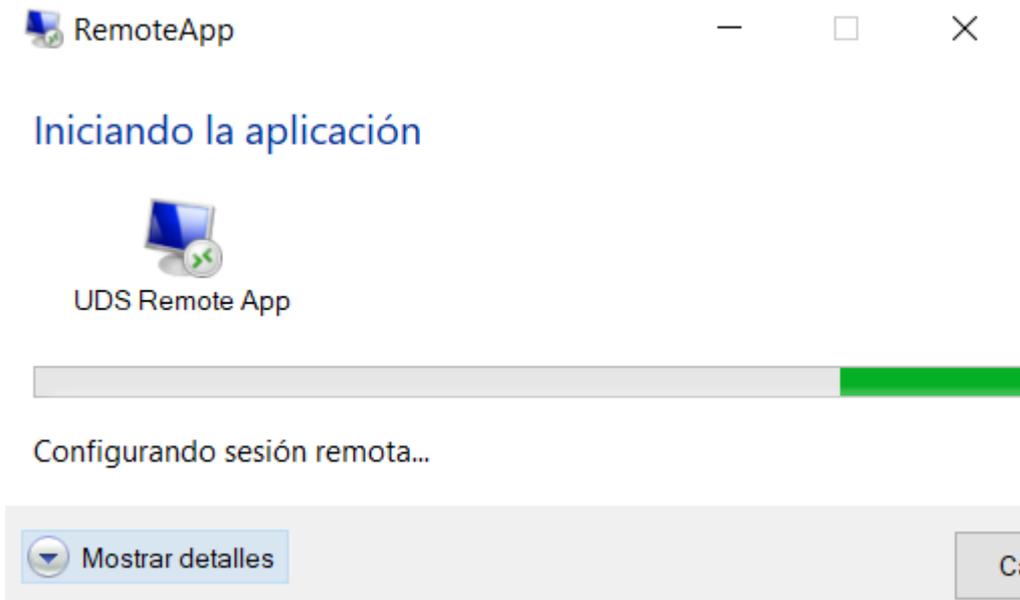
- Marque la opción “No volver a preguntar...” y pulse en Conectar:



- Desmarque la opción “Preguntar siempre” y pulse en “Permitir”.



Tras unos segundos se abrirá la aplicación.



Puede darse el caso de que al estar conectado un número considerable de usuarios, el sistema necesite “generar” un nuevo perfil, lo que se traduce en una espera algo más prolongada (siempre inferior a un par de minutos).

Ficheros en la nube y en local.

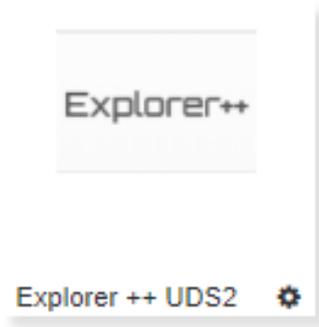
Como ya se adelantó, los resultados de la ejecución de una aplicación pueden guardarse en la Nube (*Carpetas del Servidor*) o en local (*Unidades Locales*)

La velocidad de ejecución de una aplicación mejora enormemente si los archivos que necesita esta aplicación están también en la nube.

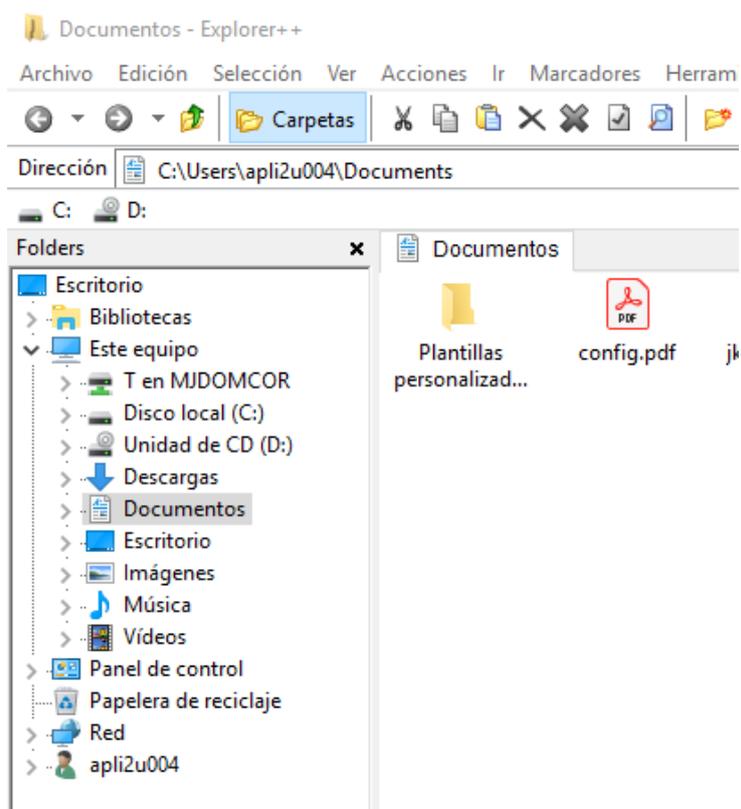
Así, el procedimiento a seguir sería subir a la nube los archivos necesarios, ejecutar la aplicación utilizando estos archivos y descargar de la nube a local los resultados.

Subir y bajar ficheros de la Nube al Equipo Local.

Para subir o bajar ficheros a/desde la nube se utiliza la aplicación virtual ”Explorer ++”.



Al ejecutarla se tiene acceso a las unidades locales (Disco local (C:)) del servidor (*Carpetas del Servidor*), “Acceso rápido” que incluye “Desktop, Downloads, Documents y Pictures” (*Carpetas del Servidor*) y unidades del equipo local (C en MJDOMCOR) (*Unidades Locales*).



Los archivos a los que tendrán acceso el resto de aplicaciones (p.ej. Matlab) son aquellos que se copien en “Desktop, Downloads, Documents y Pictures” de “Acceso rápido”.

El uso de esta aplicación es similar al Explorador de Archivos de Windows.

Puede arrastrar, copiar y pegar archivos y directorios entre carpetas de la aplicación, o arrastrándolos desde el *Equipo Local* dentro del propio “Explorador de archivos”

Es **importante** eliminar el contenido generado o subido a la nube, ya que el borrado automático de los datos del servidor se realiza en la madrugada del domingo al lunes, y otro usuario podría acceder a los documentos que hubieran quedado en estos directorios.

Por otra parte, para Aplicaciones con información más sensible, este borrado es inmediato tras el cierre de la Aplicación, sin posibilidad de recuperar los resultados almacenados en Desktop, Downloads, Documents, etc.

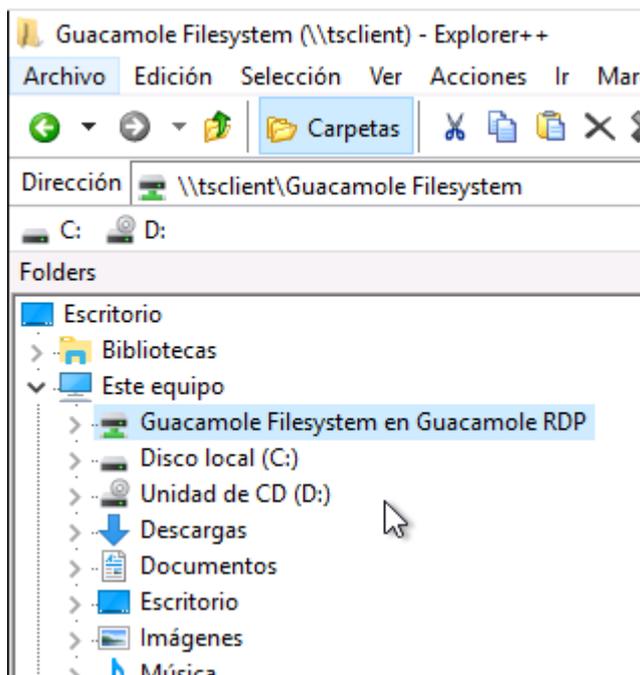
No obstante, si se reabre la aplicación en el mismo equipo sin que hayan transcurrido más de unos minutos, seguirá teniendo acceso a esos documentos, con posibilidad de guardarlos antes de volver a cerrar la aplicación.

Subir y bajar ficheros de la Nube al Equipo Local (Conexión HTML5).

Para subir y bajar ficheros al servidor, cuando se utiliza el tipo de conexión HTML5, es necesario utilizar el intercambiador de ficheros Guacamole.

- Subir ficheros.

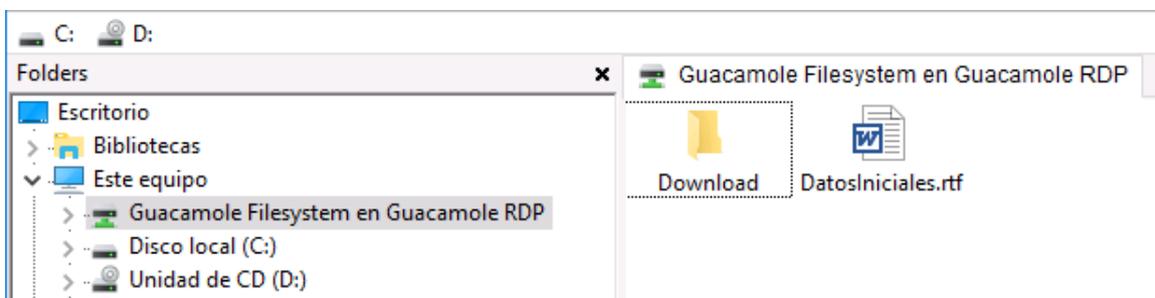
Arrastrar desde equipo local a la ventana del navegador “Guacamole Filesystem en Guacamole RDP”



Se mostrará esta ventana de progreso



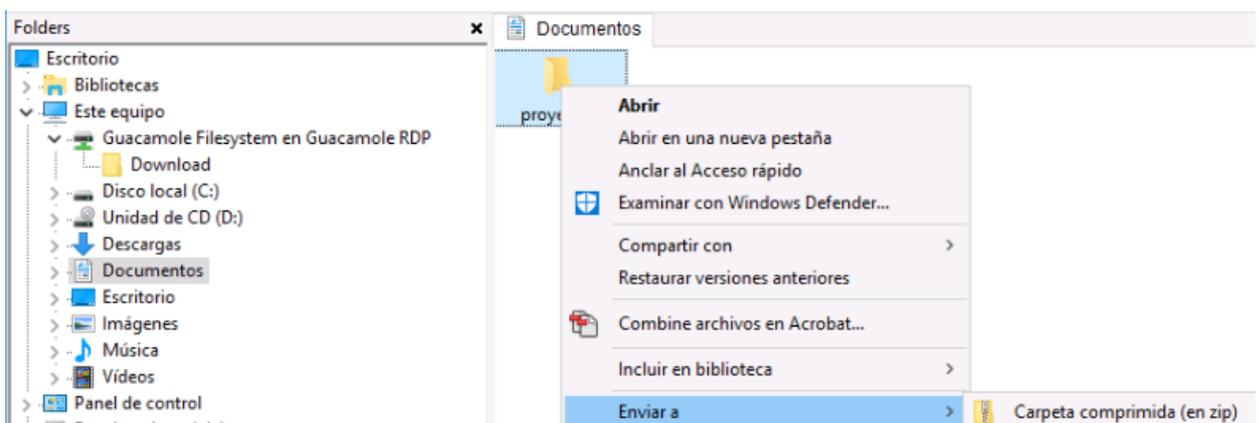
Al terminar, en la carpeta Guacamole Filesystem en Guacamole RDP se muestra al fichero subido (F5 para refrescar).



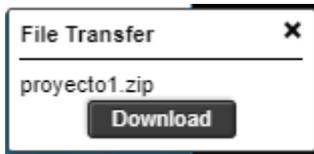
Desde esta carpeta, ya se pueden trasladar los archivos arrastrándolos a Documentos, desde donde pueden ser utilizados por el resto de aplicaciones.

- Descargar ficheros.

Para descargar un archivo, o grupo de directorios/archivos, en primer lugar, se comprimen en zip.

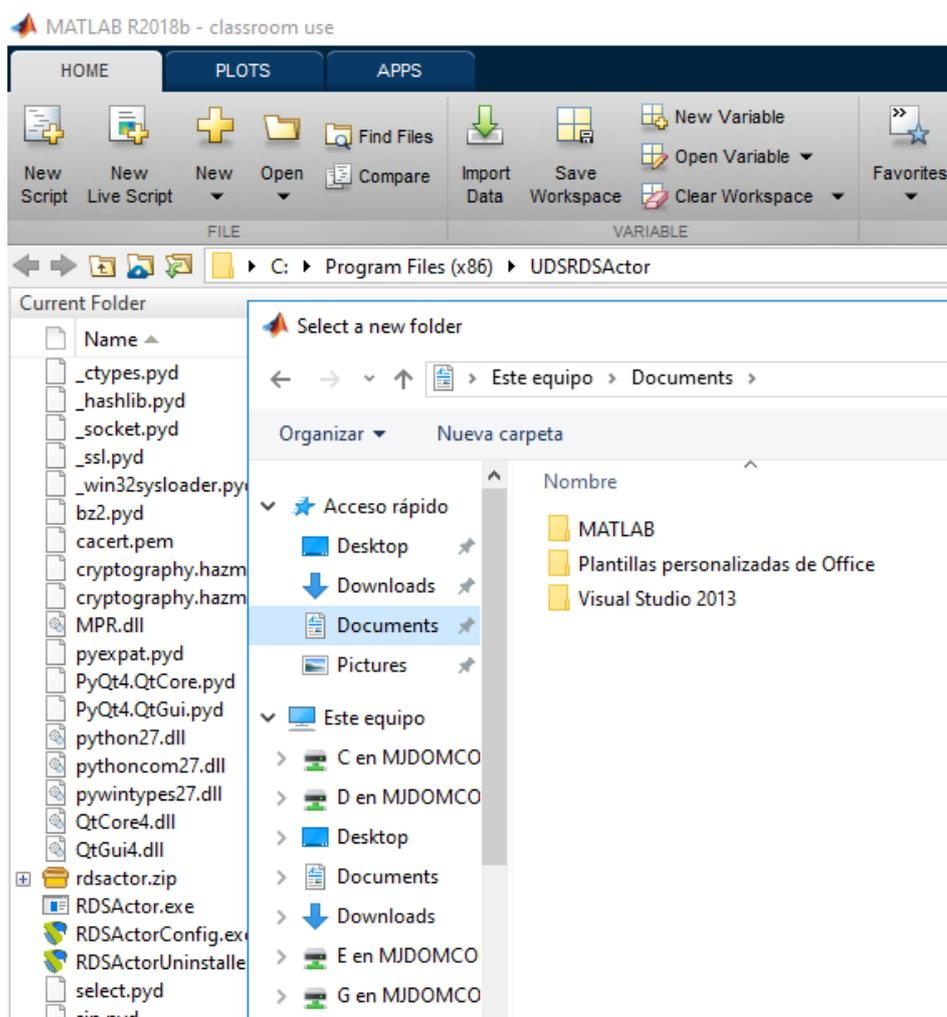


A continuación, se arrastra a la carpeta "Download", dentro de Guacamole Filesystem. Se mostrará una ventana desde donde descargar el archivo.



[Acceso a los documentos desde la aplicación.](#)

Desde la propia aplicación, tanto a la hora de utilizar documentos previos como a la hora de guardar los resultados, es importante seleccionar la carpeta Documents.



Determinadas aplicaciones permiten almacenar los datos directamente en la unidad local del usuario e incluso en las unidades que tuviera mapeadas.

Pero esto solo es aconsejable para guardar documentos finales, con los que no se vaya a seguir trabajando en la aplicación.

Cierre de la Sesión/Aplicación por inactividad.

Transcurrido un tiempo (30 minutos) sin que se interactúe con la aplicación, se mostrará un aviso que permite mantenerla abierta durante otros 30 minutos. Si no se pulsa “Aceptar” en esta ventana, la *Sesión/Aplicación* se cerrará, con la posible pérdida de los documentos que hubiera abiertos.

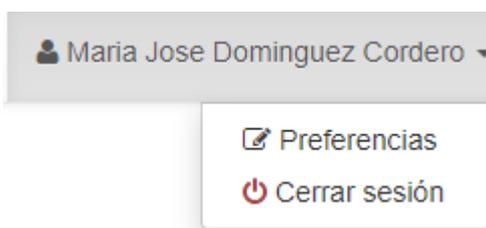


Cierre de Sesión/Menú de Aplicaciones

Una vez finalizado el trabajo con las aplicaciones de UDS, es importante cerrar todas las aplicaciones (pulsando simplemente en la X de la ventana)



Por otra parte, en caso de utilizar un equipo compartido, es especialmente importante cerrar la sesión en el **Menú de Aplicaciones**



El cierre de sesión en el Menú de Aplicaciones permite además cerrar la sesión en otras aplicaciones que tuviera abiertas en el equipo.

Información

SESIÓN EN ADAS

Actualmente dispone de una sesión activa en adAS por lo que debe cerrarla antes de dejar de usar este navegador.

También tiene sesiones abiertas en las siguientes aplicaciones:

- * UDSEnterprise-pro
- * BSCWjazmin
- Cerrar sesión en todas las aplicaciones

* No se podrá cerrar la sesión automáticamente en estas aplicaciones. Recomendamos que cierre el navegador antes de dejar de utilizar este ordenador.

CERRAR SESIÓN

Esto es muy recomendable, especialmente en el caso de equipos compartidos, de lo contrario, un usuario que utilice este equipo accedería directamente a otros servicios de la UPO sin necesidad de logarse.