

Wymagania sprzętowe dla Microsoft Teams na komputerach z systemem Windows

TABELA 1

Składnik	Wymóg
Komputer i procesor	Minimum 1,6 GHz (lub więcej) (32 bity lub 64 bity).
Pamięć	2,0 GB PAMIĘCI RAM
Dysk twardy	3,0 GB dostępnej przestrzeni dyskowej
Wyświetlacz	Rozdzielczość ekranu 1024 x 768
Sprzęt graficzny	Minimum 128 MB pamięci graficznej
System operacyjny	Windows Server 2012 R2+, Windows 10, lub Windows 8.1 w wersji 32-bitowej i 64-bitowej. Aby uzyskać najlepsze wrażenia, należy skorzystać z najnowszej wersji systemu operacyjnego.
Wersja .NET	Wymaga .NET 4.5 CLR lub nowszego
Wideo	Kamera wideo USB 2.0
Urządzenia	Standardowa kamera laptopa, mikrofon i głośniki
Wideorozmowy i spotkania	<ul style="list-style-type: none"> Dla lepszego doświadczenia z połączeniami wideo 1:1 zalecamy użycie komputera z procesorem jednordzeniowym i 4,0 GB pamięci RAM (lub wyższej). Dla lepszego doświadczenia ze spotkaniami online zalecamy użycie komputera z dwurdzeniowym procesorem i 8,0 GB pamięci RAM (lub wyższej). Opcjonalny efekt rozmycia tła wideo wymaga procesora z obsługą funkcji Advanced Vector Extensions 2 (AVX2). Lista nieobsługiwanych dekoderów i koderów znajduje się w części Zalecenia dotyczące dekoderów i koderów sprzętowych. Dołączenie do spotkania za pomocą detekcji zbliżeniowej w Pokoju Microsoft Teams, Microsoft wymaga zastosowania technologii Bluetooth LE, która wymaga włączenia Bluetooth w urządzeniu klienckim, a w przypadku klientów systemu Windows - 64-bitowego klienta Microsoft Teams. Nie jest on dostępny w przypadku klientów 32-bitowych typu Teams.
Wydarzenia na żywo Microsoft Teams	Jeśli produkujesz wydarzenia na żywo z udziałem Microsoft Teams, zalecamy użycie komputera wyposażonego w procesor Core i5 Kaby Lake, 4,0 GB RAM (lub wyższy) i sprzętowy koder. Lista nieobsługiwanych dekoderów i koderów znajduje się w części Zalecenia dotyczące dekoderów i koderów sprzętowych .

Wymagania sprzętowe dla Microsoft Teams na komputerze Mac

TABELA 2

Składnik	Wymóg
Procesor	Minimalny procesor Intel, Core 2 Duo lub wyższy
Pamięć	2,0 GB PAMIĘCI RAM
Dysk twardy	1,5 GB dostępnej przestrzeni dyskowej
Wyświetlacz	1280 x 800 lub wyższa rozdzielczość
System operacyjny	Mac OS X 10.11 El Capitan lub nowszy
Wideo	Kompatybilna kamera internetowa
Głos	Kompatybilny mikrofon i głośniki, zestaw słuchawkowy z mikrofonem, lub równoważne urządzenie
Wideorozmowy i spotkania	<ul style="list-style-type: none">• Dla lepszego doświadczenia z połączeniami wideo 1:1 zalecamy użycie komputera z procesorem jednorodzeniowym i 4,0 GB pamięci RAM (lub wyższej).• Dla lepszego doświadczenia ze spotkaniami online zalecamy użycie komputera z dwurdzeniowym procesorem i 8,0GB pamięci RAM (lub wyższej).• Opcjonalny efekt rozmycia tła wideo wymaga procesora z obsługą Advanced Vector Extensions 2 (AVX2), obsługiwanego na większości urządzeń Mac z końca 2013 roku i późniejszych. Lista nieobsługiwanych dekodów i koderów znajduje się w części Zalecenia dotyczące dekodów i koderów sprzętowych.• Dołączenie do spotkania za pomocą funkcji wykrywania bliskości w Pokoju Microsoft Teams, Microsoft nie jest dostępne w systemie Mac OS.

Wymagania sprzętowe dla Microsoft Teams w systemie Linux

TABELA 3

Składnik	Wymóg
Komputer i procesor	Minimum 1,6 GHz (lub więcej) (32 bity lub 64 bity).
Pamięć	2,0 GB PAMIĘCI RAM
Dysk twardy	3,0 GB dostępnej przestrzeni dyskowej
Wyświetlacz	Rozdzielczość ekranu 1024 x 768

TABELA 3

Składnik	Wymóg
Sprzęt graficzny	Minimum 128 MB pamięci graficznej
System operacyjny	Dystrybucja Linuksa zdolna do instalacji DEB lub RPM.
Wideo	Kamera wideo USB 2.0
Urządzenia	Standardowa kamera laptopa, mikrofon i głośniki
Głos	Kompatybilny mikrofon i głośniki, zestaw słuchawkowy z mikrofonem, lub równoważne urządzenie
Wideorozmowy i spotkania	<ul style="list-style-type: none">• Dla lepszego doświadczenia z połączeniami wideo 1:1 zalecamy użycie komputera z procesorem jednordzeniowym i 4,0 GB pamięci RAM (lub wyższej).• Dla lepszego doświadczenia ze spotkaniami online zalecamy użycie komputera z dwurdzeniowym procesorem i 8,0 GB pamięci RAM (lub wyższej).• Efekty wideo w tle wymagają procesora z obsługą Advanced Vector Extensions 2 (AVX2), obsługiwanego na większości urządzeń Mac z końca 2013 roku i późniejszych. Lista nieobsługiwanych dekodowników i koderów znajduje się w części Zalecenia dotyczące dekodowników i koderów sprzętowych.• Dołączenie do spotkania za pomocą detekcji zbliżeniowej w Pokoju Microsoft Teams, Microsoft nie jest dostępne w systemie Linux.
Obsługiwane dystrybucje Linuksa	Ubuntu 16.04 LTS, 18.04 LTS, Fedora 30 Stacja robocza, RHEL 8 Stacja robocza, CentOS 8

Wymagania sprzętowe dla Microsoft Teams na urządzeniach przenośnych

Na tych mobilnych platformach można używać Microsoft Teams:

- Android: Kompatybilny z telefonami i tabletami z systemem Android.

Wsparcie jest ograniczone do ostatnich czterech głównych wersji Androida. Kiedy nowa główna wersja Androida jest wydana, nowa wersja i trzy poprzednie wersje są oficjalnie obsługiwane.

- iOS: Kompatybilny z iPhone'em, iPadem i iPodem touch.

Obsługa jest ograniczona do dwóch ostatnich głównych wersji iOS. Kiedy nowa główna wersja iOS zostaje wydana, nowa wersja iOS i poprzednia wersja są oficjalnie obsługiwane.

Aby uzyskać najlepsze wrażenia z pracy w Microsoft Teams, użyj najnowszej wersji systemu iOS i Android.

Dostęp do Microsoft Teams poprzez przeglądarki internetowe

Microsoft Teams w pełni obsługują następujące przeglądarki internetowe, z odnotowanymi wyjątkami dotyczącymi połączeń i spotkań. Niniejsza tabela dotyczy systemów operacyjnych działających na komputerach stacjonarnych.

TABELA 4

Browser	Wykonywanie połączeń - audio, wideo i udostępnianie	Spotkania - audio, wideo i udostępnianie^{1 2}
Internet Explorer 11	Nie obsługiwany	Spotkania są obsługiwane tylko wtedy, gdy spotkanie zawiera współrzędne PSTN. Aby wziąć udział w spotkaniu na IE11 bez współrzędnych PSTN, użytkownicy muszą pobrać klienta desktopu Teams. Wideo: Nie jest obsługiwany Dzielenie się: Tylko współdzielenie przychodzące (nie wychodzące)
Microsoft Edge, RS2 lub nowszy	W pełni obsługiwane, z wyjątkiem braku podziału wychodzącego	W pełni obsługiwane, z wyjątkiem braku podziału wychodzącego
Microsoft Edge (na bazie chromu), najnowsza wersja oraz dwie poprzednie wersje	W pełni poparty	W pełni poparty
Google Chrome, najnowsza wersja oraz dwie poprzednie wersje	W pełni poparty	W pełni poparty Udostępnianie jest obsługiwane bez żadnych wtyczek i rozszerzeń w wersji Chrome 72 lub nowszej.
Firefox, najnowsza wersja oraz dwie poprzednie wersje	Nie obsługiwany	Spotkania są obsługiwane tylko wtedy, gdy spotkanie zawiera współrzędne PSTN. Aby wziąć udział w spotkaniu w Firefoksie bez współrzędnych PSTN, użytkownicy muszą pobrać klienta desktopu Teams.

TABELA 4

Browser	Wykonywanie połączeń - audio, wideo i udostępnianie	Spotkania - audio, wideo i udostępnianie^{1 2}
		Wideo: Nie obsługiwany Współdzielenie: Tylko udostępnianie przychodzące (nie wychodzące)
Safari 11.1+	Nie obsługiwany	Spotkania są obsługiwane tylko wtedy, gdy spotkanie zawiera współrzędne PSTN. Aby wziąć udział w spotkaniu w Safari bez współrzędnych PSTN, użytkownicy muszą pobrać klienta desktopu Teams. Wideo: Nie obsługiwany Udostępnianie: Tylko udostępnianie przychodzące (nie wychodzące) Safari jest włączone w wersjach wyższych niż 11.1 w podglądzie. Podczas podglądu znane są problemy z Inteligentnym Zapobieganiem Śledzeniom w Safari.