



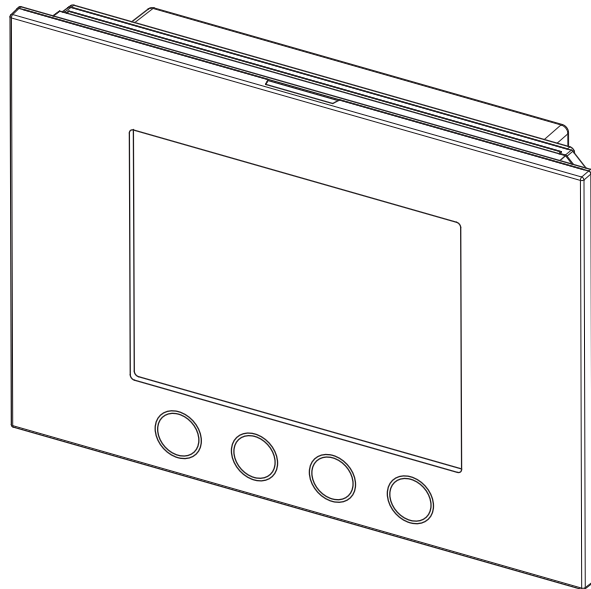
**MODULO DISPLAY
DISPLAY MODULE
MODULE AFFICHEUR
MÓDULO PANTALLA
DISPLAY-MODUL
DISPLAY-MODULE**

Sch./Ref. 1168/1

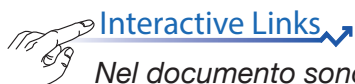
(Nero, *black*, noir, *negro*, schwarz, *zwart*)

Sch./Ref. 1168/1G

(Nero, *black*, noir, *negro*, schwarz, *zwart*)



**LIBRETTO COMPLETO PER L'UTILIZZO DEL MODULO DI CHIAMATA IN IMPIANTI IPERCOM
CALLING MODULE USE COMPLETE MANUAL IN IPERCOM SYSTEMS
NOTICE COMPLÈTE POUR L'UTILISATION DU MODULE D'APPEL DANS LES SYSTÈMES IPERCOM
MANUAL COMPLETO DE USO DEL MÓDULO DE LLAMADA EN SISTEMAS IPERCOM
VOLLSTÄNDIGE ANLEITUNG ZUR VERWENDUNG DES RUFMODULS IN IPERCOM-SYSTEMEN
VOLLEDIGE GEBRUIKSAANWIJZING VOOR DE OPROEPMODULE IN IPERCOM-SYSTEEM**



INDICE

1	DESCRIZIONE	2
2	CARATTERISTICHE DEL DISPLAY	3
3	MODULO DI CHIAMATA	3
3.1	STRUTTURA DEL MODULO DI CHIAMATA	3
3.2	VISUALIZZAZIONE DELLA HOME PAGE	4
3.3	CHIAMATA TRAMITE NOME	4
3.4	CHIAMATA TRAMITE CODICE NUMERICO O LOGICO	6
3.5	CHIAMATA TRAMITE CODICE TOPOLOGICO	7
3.6	CHIAMATA TRAMITE CODICE A BLOCCHI	7
3.7	CHIAMATA AL CENTRALINO	8
3.8	APERTURA PORTA TRAMITE CODICE APRIPORTA	9
3.9	APERTURA PORTA TRAMITE CHIAVE TRASPONDER	10
3.10	APERTURA PORTA TRAMITE CHIAVE TRASPONDER CON CODICE APRIPORTA	11
3.11	APERTURA PORTA SENZA CODICE APRIPORTA	12
3.12	CODICI SPECIALI	12
3.13	AUTOINSERZIONE	13
4	MANUTENZIONE	13
	ENGLISH	14
	FRANÇAIS	26
	ESPAÑOL	38
	DEUTSCH	50
	NEDERLANDS	62

1 DESCRIZIONE

Il dispositivo Sch. 1168/1 è il modulo display dedicato alla pulsantiera modulare Mod. Alpha. Questo modulo insieme al posto esterno audio video IP Sch. 1060/48 e alla tastiera numerica Sch. 1168/46 compone la configurazione standard di un modulo di chiamata Ipercom.

Sul modulo di chiamata sono previsti:

- Quattro tasti soft touch presenti sul modulo display Sch. 1168/1;
- Telecamera grandangolare a colori e con led di illuminazione sul modulo posto esterno audio video IP Sch. 1060/48.
- Due pulsanti di chiamata presenti sul modulo posto esterno Sch. 1060/48 che possono essere usati come pulsanti di chiamata al centralino se opportunamente configurati e corredati del frontalino a uno o due tasti.
- Le segnalazioni dello stato dell'impianto DDA presenti sul modulo posto esterno Sch. 1060/48.
- Tasti retroilluminati a led su tastiera numerica Sch. 1168/46.

2 CARATTERISTICHE DEL DISPLAY

Il display presenta caratteristiche quali:

- rubrica citofonica;
- possibilità di chiamare tutti i potenziali utenti dell'impianto tramite digitazione del codice numerico, logico o topologico;
- ingresso per sensore di presenza esterno, utilizzato per l'attivazione della retroilluminazione del display LCD in modalità standby.

3 MODULO DI CHIAMATA

3.1 STRUTTURA DEL MODULO DI CHIAMATA

Di seguito è presentata la struttura completa di un modulo di chiamata:

Posto esterno:

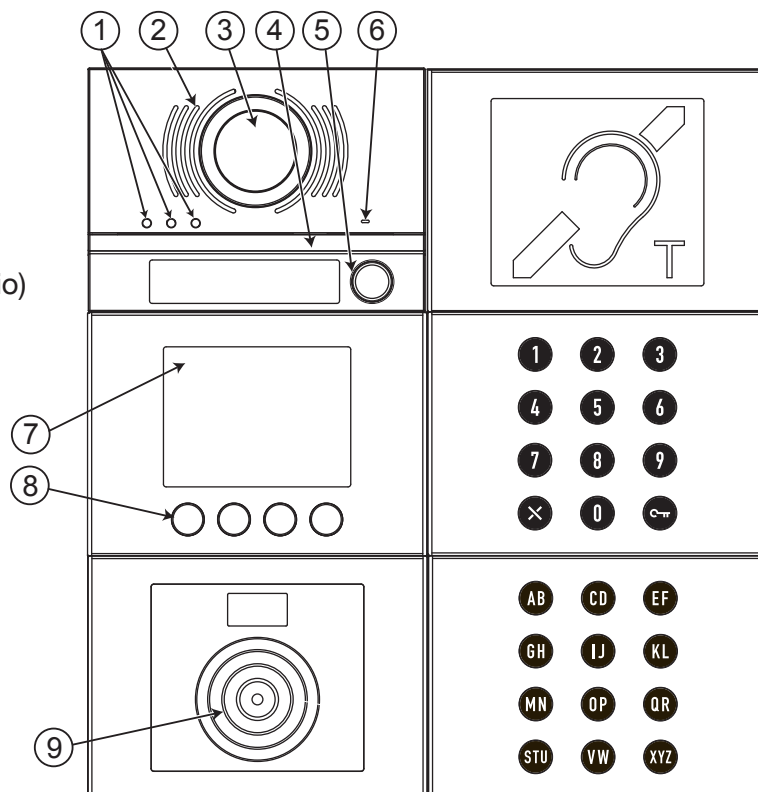
- audio video IP
Sch. 1060/48
(vedi esempio)

Frontalino:

- 0 tasti
- 1 tasto (vedi esempio)
- 2 tasti

Modulo display
Sch. 1168/1

Modulo lettore
chiavi di prossimità
Sch. 1168/45



Modulo ILA
e sintesi vocale
Sch. 1168/48

Modulo tastiera
numerica
Sch. 1168/46

Modulo tastiera
alfabetica
Sch. 1168/49

1. Led visualizzazione stato DDA:
Colore dei LED: A → verde, B → arancione e C → verde;
2. Altoparlante;
3. Telecamera;
4. Led di illuminazione per la telecamera;
5. Pulsante di chiamata ad es. per centralino (solo se opportunamente configurato);


 Solo se il posto esterno è dotato di frontalino a 1 o 2 tasti.

6. Microfono;
7. Display LCD da 3,5 pollici;
8. 4 tasti soft touch contestuali con retroilluminazione;
9. Sensore per chiave di prossimità.







L'utente interagisce con il modulo di chiamata agendo principalmente sui tasti (soft touch) contestuali presenti sul modulo display e sui tasti del modulo tastiera numerica.


3.2 VISUALIZZAZIONE DELLA HOMEPAGE

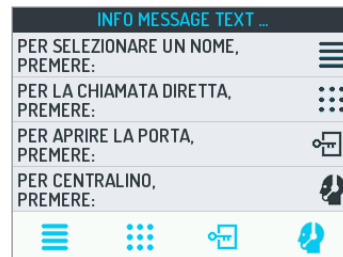
La seguente immagine mostra la schermata di Homepage del modulo display. Nel caso il display sia spento o sia attivo lo screensaver premere un tasto sul display per visualizzare la Homepage. Nel caso sia collegato un sensore di presenza (opzionale) il display si accende all'avvicinamento di un utente.

 Alcune delle funzioni sotto elencate possono non essere disponibili a seconda della configurazione dell'impianto.

I tasti in corrispondenza delle seguenti icone permettono di utilizzare le seguenti funzioni:


- l'icona  permette di aprire la rubrica del display per effettuare una chiamata tramite nome;
- l'icona  permette di effettuare una chiamata tramite codice numerico, logico, topologico o una chiamata tramite codice selezione blocchi;
- l'icona  permette l'attivazione di un codice speciale;
- l'icona  permette l'apertura della porta tramite un codice apriporta;
- l'icona  permette l'apertura della porta senza codice apriporta;
- l'icona  permette di effettuare una chiamata al centralino.

 Nella parte superiore della Homepage è possibile visualizzare un messaggio di testo se la funzione è stata abilitata.






3.3 CHIAMATA TRAMITE NOME

3.3.1


A seguito della pressione del tasto in corrispondenza dell'icona  sul display si aprirà la rubrica del modulo di chiamata.

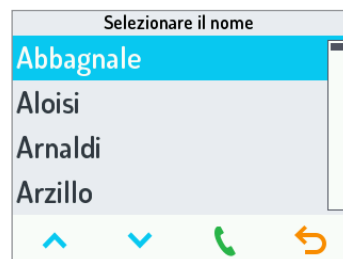
A seconda del numero di utenti presenti in rubrica, il modulo display può presentare schermate differenti.

Se il numero di utenti memorizzati è minore di 59 allora la pagina iniziale si presenta come quella mostrata qui a lato.

 I tasti   permettono lo scorrimento dei nomi; premendoli per un tempo maggiore di 1 secondo è possibile ottenere uno scorrimento veloce.





 Il tasto  permette la chiamata all'utente selezionato.

Il tasto  permette di tornare alla Homepage.




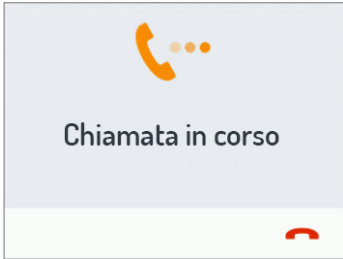

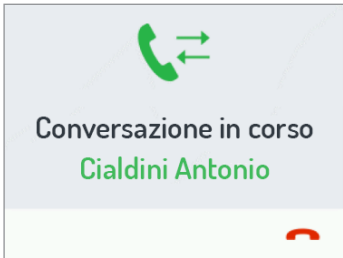


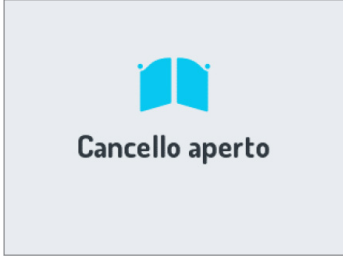



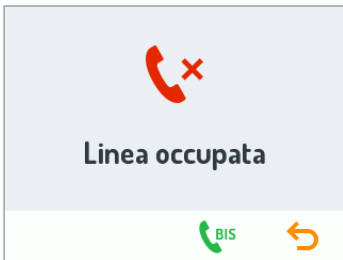


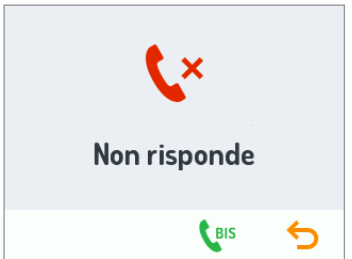
3.3.2

Se il numero di utenti è maggiore di 59 sul display verrà visualizzata la schermata mostrata a lato.




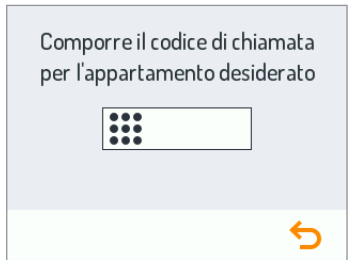




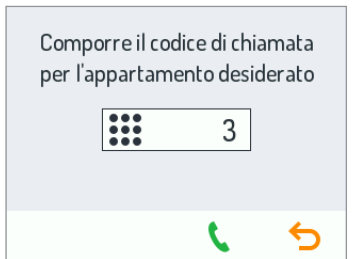
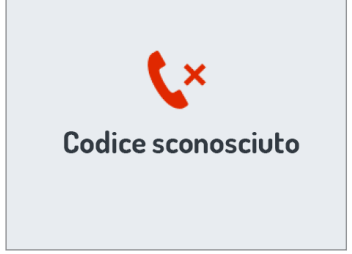
 Gli utenti presenti in rubrica vengono suddivisi in liste interattive, rispettando l'ordine alfabetico dei cognomi. Per selezionare il cognome di interesse, l'utente dovrà scegliere la lista entro il quale rientra il cognome da chiamare premendo i tasti   , subito dopo premere il pulsante  per confermare. Si aprirà una schermata di scorrimento, e si procederà con la selezione dell'utente e la chiamata (vedere immagine punto precedente).



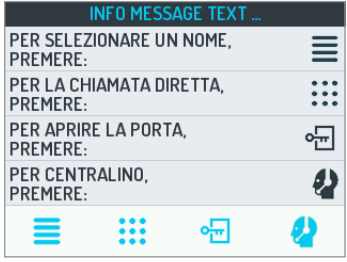


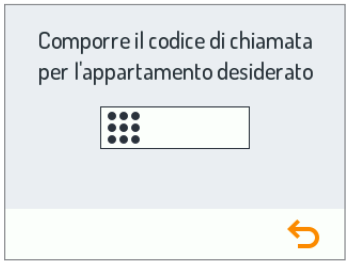




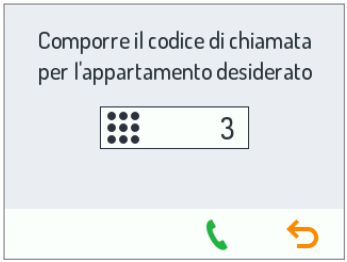

<p>3.3.3 Durante la chiamata sul display appare la conferma di chiamata in corso mostrata a lato con il messaggio vocale: "CHIAMATA IN CORSO". Inoltre sul posto esterno audio video IP, il led corrispondente al simbolo  (presente sul frontalino del modulo) si illumina di verde.</p> <p> <i>Se si vuole interrompere la chiamata premere il pulsante in corrispondenza dell'icona .</i></p>	
<p>3.3.4 Quando il posto interno risponde si entra in modalità conversazione, e sul display appare la schermata mostrata a lato. Inoltre sul posto esterno audio video IP il led corrispondente al simbolo  (presente sul frontalino del modulo) si illumina di arancione.</p>	
<p>3.3.5 Quando il posto interno apre la porta, sul display appare il messaggio di avviso mostrato a lato con il messaggio vocale: "PORTA APERTA". Inoltre sul posto esterno audio video IP il led corrispondente al simbolo  (presente sul frontalino del modulo) si illumina di verde.</p>	
<p>3.3.6 Quando il posto interno apre il cancello, sul display appare il messaggio di avviso mostrato a lato.</p>	
<p>3.3.7 Quando il posto interno interrompe la modalità conversazione sul display appare il messaggio di avviso mostrato a lato.</p>	
<p>3.3.8 Se la linea risulta occupata, o il posto interno è impegnato in un'altra conversazione, sul display appare il messaggio mostrato a lato, con relativo messaggio vocale: "LA LINEA E' OCCUPATA". Inoltre sul posto esterno audio video IP il led corrispondente al simbolo  (presente sul frontalino del modulo) si illuminerà di rosso.</p> <p> <i>Premendo il tasto in corrispondenza dell'icona  l'utente può inoltrare nuovamente la chiamata.</i></p>	

<p>3.3.9 Se entro 60 secondi il posto interno non risponde, sul display appare il messaggio di avviso mostrato a lato con il relativo messaggio vocale: "L'UTENTE NON RISPONDE".</p>	
---	--


3.4 CHIAMATA TRAMITE CODICE NUMERICO O LOGICO




<p>3.4.1 A seguito della pressione di un tasto qualsiasi sul modulo di chiamata, o di un avvicinamento da parte dell'utente alla postazione di chiamata segnalato dal sensore di presenza (opzionale) il display visualizza la Homepage.</p>	
<p>3.4.2 A seguito della pressione del tasto in corrispondenza dell'icona  sul display o di un qualsiasi tasto numerico o alfabetico sulle tastiere, la videata che si presenta è la seguente. Premendo il tasto in corrispondenza dell'icona  si può tornare alla Homepage iniziale.</p>	
<p>3.4.3 Digitare il codice di chiamata associato all'utente che si desidera chiamare.</p> <p> Il tasto in corrispondenza dell'icona  o il tasto "X" presente sul modulo tastiera permettono di cancellare eventuali errori di digitazione. Lo stesso tasto inoltre, se premuto quando nessun carattere è presente consente di tornare alla Homepage.</p> <p> Premendo il tasto contestuale  si inoltra la chiamata all'utente visualizzato.</p>	
<p><u>Le gestioni della conversazione e della condizione di occupato sono uguali a quelle della chiamata tramite nome, a cui si rimanda per i dettagli (vedi § 3.3.3 e seguenti).</u></p>	
<p>3.4.4 Se il codice inserito è errato appare la schermata a lato con un messaggio di errore.</p>	

3.5 CHIAMATA TRAMITE CODICE TOPOLOGICO




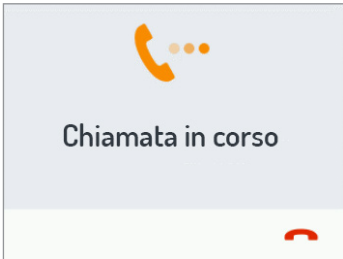
<p>3.5.1 A seguito della pressione di un tasto qualsiasi sul modulo di chiamata, o di un avvicinamento da parte dell'utente alla postazione di chiamata segnalato dal sensore di presenza (opzionale) il display visualizza la Homepage.</p>	
<p>3.5.2 A seguito della pressione del tasto in corrispondenza dell'icona  sul display o di un qualsiasi tasto numerico sulla tastiera, la videata che si presenta è la seguente. Premendo il tasto in corrispondenza dell'icona  si può tornare alla Homepage iniziale.</p>	
<p>3.5.3 Digitare il codice topologico dell'appartamento che si desidera chiamare.</p> <p> Il tasto in corrispondenza dell'icona  o il tasto "X" presente sul modulo tastiera permettono di cancellare eventuali errori di digitazione. Lo stesso tasto inoltre, se premuto quando nessun carattere è presente consente di tornare alla Homepage.</p> <p> Premendo il tasto contestuale  si inoltra la chiamata all'utente visualizzato.</p>	
<p><u>Le gestioni della conversazione e della condizione di occupato sono uguali a quelle della chiamata tramite nome, a cui si rimanda per i dettagli (vedi § 3.3.3 e seguenti).</u></p>	
<p>3.5.4 Se il codice inserito è errato appare la schermata a lato con un messaggio di errore.</p>	

3.6 CHIAMATA TRAMITE CODICE A BLOCCHI

<p>3.6.1 A seguito della pressione di un tasto qualsiasi sul modulo di chiamata, o di un avvicinamento da parte dell'utente alla postazione di chiamata segnalato dal sensore di presenza (opzionale) il display visualizza la Homepage.</p>	
---	---



<p>3.6.2 A seguito della pressione del tasto in corrispondenza dell'icona  sul display o di un qualsiasi tasto numerico sulla tastiera, la videata che si presenta è la seguente. Premendo il tasto in corrispondenza dell'icona  si può tornare alla Homepage iniziale.</p>	
<p>3.6.3 Digitare il codice di chiamata associato all'utente che si desidera chiamare.</p> <p> <i>Il tasto in corrispondenza dell'icona  o il tasto "X" presente sul modulo tastiera permettono di cancellare eventuali errori di digitazione.</i></p> <p><i>Lo stesso tasto inoltre, se premuto quando nessun carattere è presente consente di tornare alla Homepage.</i></p> <p> <i>Premendo il tasto contestuale  si apre la pagina di selezione del blocco.</i></p>	
<p>3.6.4 Se il codice inserito è errato appare la schermata a lato con un messaggio di errore.</p>	
<p>3.6.5 Premere i tasti  e  per selezionare il blocco dove è presente l'utente da chiamare.</p> <p> <i>Il tasto in corrispondenza dell'icona  permette di tornare alla pagina precedente.</i></p> <p> <i>Premendo il tasto in corrispondenza dell'icona  si inoltra la chiamata.</i></p>	

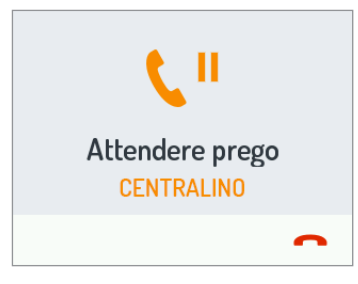
3.7 CHIAMATA AL CENTRALINO

<p>3.7.1 A seguito della pressione di un tasto qualsiasi sul modulo di chiamata, o di un avvicinamento da parte dell'utente alla postazione di chiamata segnalato dal sensore di presenza (opzionale) il display visualizza la Homepage.</p>	
<p>3.7.2 A seguito della pressione del tasto in corrispondenza dell'icona  è possibile effettuare una chiamata al centralino ed essere messi in contatto con l'operatore.</p> <p> <i>Le gestioni della conversazione e della condizione di occupato sono uguali a quelle della chiamata tramite nome.</i></p>	

3.7.3

Se la conversazione viene messa in pausa dall'operatore del centralino, il display visualizzerà la schermata mostrata di lato.

 Se si vuole interrompere la chiamata premere il pulsante in corrispondenza dell'icona .





3.8 APERTURA PORTA TRAMITE CODICE APRIPORTA


3.8.1


A seguito della pressione di un tasto qualsiasi sul modulo di chiamata, o di un avvicinamento da parte dell'utente alla postazione di chiamata segnalato dal sensore di presenza (opzionale) il display visualizza la Homepage.

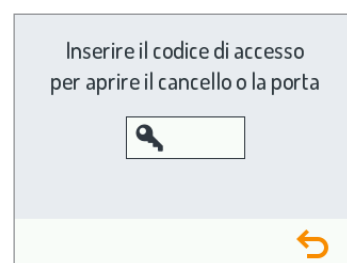


3.8.2

A seguito della pressione del tasto in corrispondenza dell'icona  o del tasto  della tastiera numerica Sch. 1168/46, sul display comparirà la videata mostrata a lato. La schermata mostrata a lato fa riferimento ad un impianto in cui sono disponibili entrambi i varchi.


 Se nell'impianto è presente soltanto un varco la schermata mostrerà solamente l'indicazione del varco disponibile.



Premendo il tasto contestuale in corrispondenza dell'icona  si può tornare alla pagina iniziale.




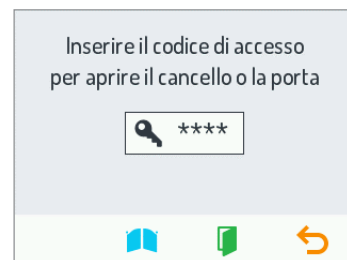
3.8.3




Digitare quindi il codice apriporta sulla tastiera numerica.

Se durante la digitazione si commette un errore è possibile cancellare il carattere sbagliato grazie al tasto  del menu contestuale oppure agendo sulla tastiera numerica premendo "X".

Premendo il tasto contestuale in corrispondenza dell'icona  viene scelta l'apertura cancello, analogamente per l'icona  si predilige l'apertura porta. La schermata mostrata a lato fa riferimento ad un impianto in cui sono disponibili entrambi i varchi.

 Se nell'impianto è presente soltanto un varco la schermata mostrerà solamente l'indicazione del varco disponibile.


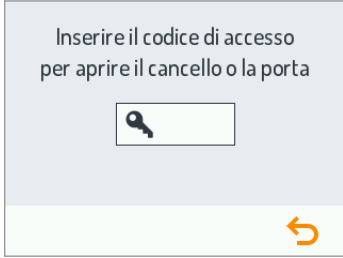



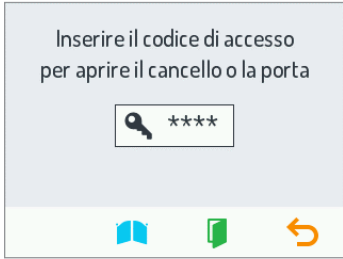
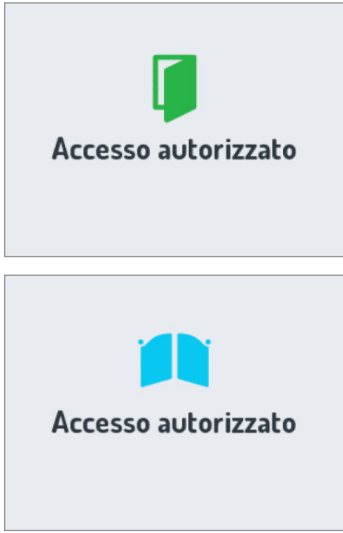



<p>3.8.4 A seconda del tipo di ingresso scelto, sul display viene mostrata una delle due schermate mostrate a lato:</p>	<div data-bbox="1169 85 1505 342" style="text-align: center;">  Accesso autorizzato </div> <div data-bbox="1169 353 1505 611" style="text-align: center;">  Accesso autorizzato </div>
<p>3.8.5 Se il codice inserito è errato, sul display appare la schermata mostrata a lato con un messaggio di errore.</p>	<div data-bbox="1169 633 1505 891" style="text-align: center;">  Accesso negato </div>

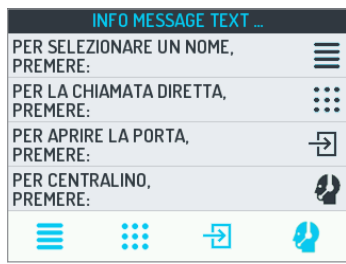





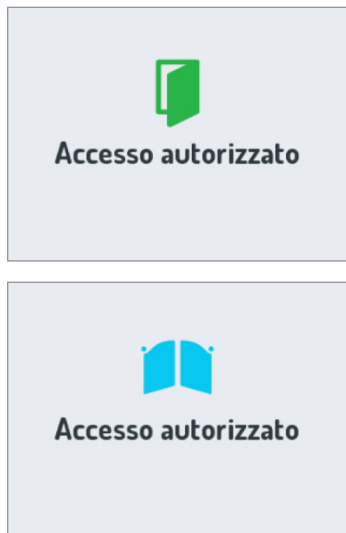
3.9 APERTURA PORTA TRAMITE CHIAVE TRASPONDER

<p>3.9.1 Per aprire la porta con la chiave a transponder passare la chiave vicino al modulo lettore chiave Sch. 1168/45, in prossimità del sensore posto nel centro del modulo. La schermata mostrata a lato fa riferimento ad un impianto in cui sono disponibili entrambi i varchi.</p> <p> <i>Se nell'impianto è presente soltanto un varco verrà mostrata direttamente la schermata di accesso al varco (vedere di seguito).</i></p>	<div data-bbox="1169 999 1505 1267" style="text-align: center;"> <p>Scegliere il comando per aprire il cancello o la porta</p>  </div> <div data-bbox="1169 1223 1505 1267" style="text-align: center;">    </div>
<p>3.9.2 Premendo il tasto contestuale in corrispondenza dell'icona  viene scelta l'apertura porta, mentre se si preme il tasto in corrispondenza dell'icona  si sceglie l'apertura cancello.</p> <p>Se la chiave è valida, il modulo di chiamata attiva l'apertura della porta o del cancello; sul display appare uno dei due messaggi di avviso mostrato a lato.</p>	<div data-bbox="1169 1305 1505 1563" style="text-align: center;">  Accesso autorizzato </div> <div data-bbox="1169 1574 1505 1832" style="text-align: center;">  Accesso autorizzato </div>
<p>3.9.3 Se la chiave non è valida (non registrata), sul display appare per 2 secondi la schermata mostrata a lato.</p>	<div data-bbox="1169 1872 1505 2130" style="text-align: center;">  Accesso negato </div>




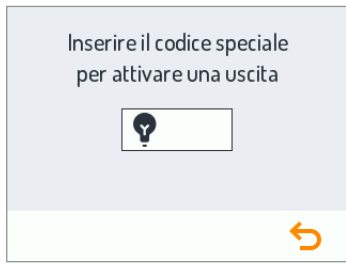


3.10 APERTURA PORTA TRAMITE CHIAVE TRASPONDER CON CODICE APRIPORTA



<p>3.10.1 A seguito della pressione di un tasto qualsiasi sul modulo di chiamata, o di un avvicinamento da parte dell'utente alla postazione di chiamata segnalato dal sensore di presenza (opzionale) il display visualizza la Homepage.</p>	
<p>3.10.2 Per aprire la porta con la chiave a transponder passare la chiave vicino al modulo lettore chiave Sch. 1168/45, in prossimità del sensore posto nel centro del modulo. Viene richiesto di inserire il codice apriporta. La schermata mostrata a lato fa riferimento ad un impianto in cui sono disponibili entrambi i varchi.</p> <p><i>Se nell'impianto è presente soltanto un varco la schermata mostrerà solamente l'indicazione del varco disponibile.</i></p>	
<p>3.10.3 Digitare quindi il codice apriporta sulla tastiera numerica. Se durante la digitazione si commette un errore è possibile cancellare il carattere sbagliato grazie al tasto  del menu contestuale oppure agendo sulla tastiera numerica premendo "X".</p> <p>Premendo il tasto contestuale in corrispondenza dell'icona  viene scelta l'apertura cancello, analogamente per l'icona  si predilige l'apertura porta. La schermata mostrata a lato fa riferimento ad un impianto in cui sono disponibili entrambi i varchi.</p> <p><i>Se nell'impianto è presente soltanto un varco la schermata mostrerà solamente l'indicazione del varco disponibile.</i></p>	
<p>3.10.4 A seconda del tipo di ingresso scelto, sul display viene mostrata una delle due schermate mostrate a lato:</p>	
<p>3.10.5 Se la chiave non è valida (non registrata), sul display appare per 2 secondi la schermata mostrata a lato.</p>	

3.11 APERTURA PORTA SENZA CODICE APRIPORTA

<p>3.11.1 A seguito della pressione di un tasto qualsiasi sul modulo di chiamata, o di un avvicinamento da parte dell'utente alla postazione di chiamata segnalato dal sensore di presenza (opzionale) il display visualizza la Homepage.</p>	
<p>3.11.2 Per aprire la porta premere il tasto in corrispondenza dell'icona  (funzione "TRADE") sul display comparirà la videata mostrata a lato. La schermata fa riferimento ad un impianto in cui sono disponibili entrambi i varchi.</p> <p> <i>Se nell'impianto è presente soltanto un varco verrà mostrata direttamente la schermata di accesso al varco (vedere di seguito).</i></p>	
<p>3.11.3 Premendo il tasto contestuale in corrispondenza dell'icona  viene scelta l'apertura porta, mentre se si preme il tasto in corrispondenza dell'icona  si sceglie l'apertura cancello.</p> <p>A seconda del tipo di ingresso scelto, sul display viene mostrata una delle due schermate mostrate a lato:</p>	





3.12 CODICI SPECIALI

<p>3.12.1 Per inviare un codice speciale premere il tasto in corrispondenza dell'icona  sul display comparirà la videata mostrata a lato oppure. Sul display appare la schermata mostrata a lato.</p> <p> <i>Il tasto contestuale riferito all'icona  permette la cancellazione di eventuali errori di digitazione.</i></p>	
<p>3.12.2 Sulla tastiera numerica digitare quindi il codice speciale, e confermare con il tasto </p>	

<p>3.12.3 Quando il codice risulta inviato appare sul display la schermata mostrata a lato.</p>	 Codice speciale inviato
<p>3.12.4 Se il codice inserito invece risulta non valido allora sul display appare il messaggio mostrato a lato.</p>	 Codice speciale illecito

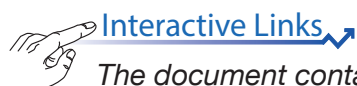
3.13 AUTOINSERZIONE

Dal posto interno è possibile attivare la telecamera del posto esterno audio video IP Sch. 1060/48. Con l'autoinserzione i led della telecamera del posto esterno non vengono accesi fino a quando non si entra in fonia, consentendo così all'utente di visualizzare la ripresa segretamente.

<p>Quando dal posto interno si preme il tasto fonia per iniziare una conversazione audio/video si accendono i LED e sul display viene mostrata l'immagine che segue:</p> <p> <i>Premendo Il tasto consensuale in corrispondenza dell'icona  si chiude la conversazione.</i></p>	 Conversazione in corso Cialdini Antonio 
<p>Per interrompere la comunicazione dal modulo di chiamata e tornare alla pagina principale premere il tasto "X" presente sul modulo tastiera numerica.</p>	

4 MANUTENZIONE

Si suggerisce di pulire i frontali con un panno umido non abrasivo. Non usare liquidi contenenti alcol o prodotti per la pulizia dei vetri.



INDEX

1 DESCRIPTION	14
2 DISPLAY FEATURES	15
3 CALLING MODULE	15
3.1 STRUCTURE OF THE CALLING MODULE	15
3.2 SHOW HOME PAGE	16
3.3 CALLING BY NAME	16
3.4 CALLING USING A NUMERICAL OR LOGICAL CODE	18
3.5 CALL BY MEANS OF TOPOLOGICAL CODE	19
3.6 CALL BY MEANS OF BLOCK CODE	19
3.7 CALL TO SWITCHBOARD	20
3.8 OPENING THE DOOR USING A DOOR CODE	21
3.9 OPENING THE DOOR USING A TRANSPONDER KEY	22
3.10 OPENING THE DOOR USING A TRANSPONDER KEY WITH DOOR CODE	23
3.11 OPENING THE DOOR WITHOUT A DOOR CODE	24
3.12 SPECIAL CODES	24
3.13 AUTO-ON	25
4 MAINTENANCE	25

1 DESCRIPTION

The device Ref. 1168/1 is the display module dedicated to the Mod. Alpha modular panel.

This module forms a standard configuration call module together with the IP audio-video door unit Ref. 1060/48 and the keypad Ref. 1168/46.

The following are provided on the call module:

- Four soft-touch buttons on the display module Ref. 1168/1;
- Wide-angle colour camera with LED on IP audio-video door unit Ref. 1060/48;
- Two call buttons on Ref. 1060/48 door unit module which can be used to call the switchboard if appropriately configured and equipped with the one- or two-button front panel;
- The DDA system status signals (on the door unit module Ref. 1060/48).
- Backlit LED keys on numeric keypad Ref. 1168/46.

2 DISPLAY FEATURES

The display has several features, such as:

- door phone director
- possibility to call all potential users in the system by typing the numerical, logical or topological code;
- external presence sensor input used for activating LCD backlighting in standby mode.

3 CALLING MODULE

3.1 STRUCTURE OF THE CALLING MODULE

The complete structure of a calling module is shown below:

Door unit:

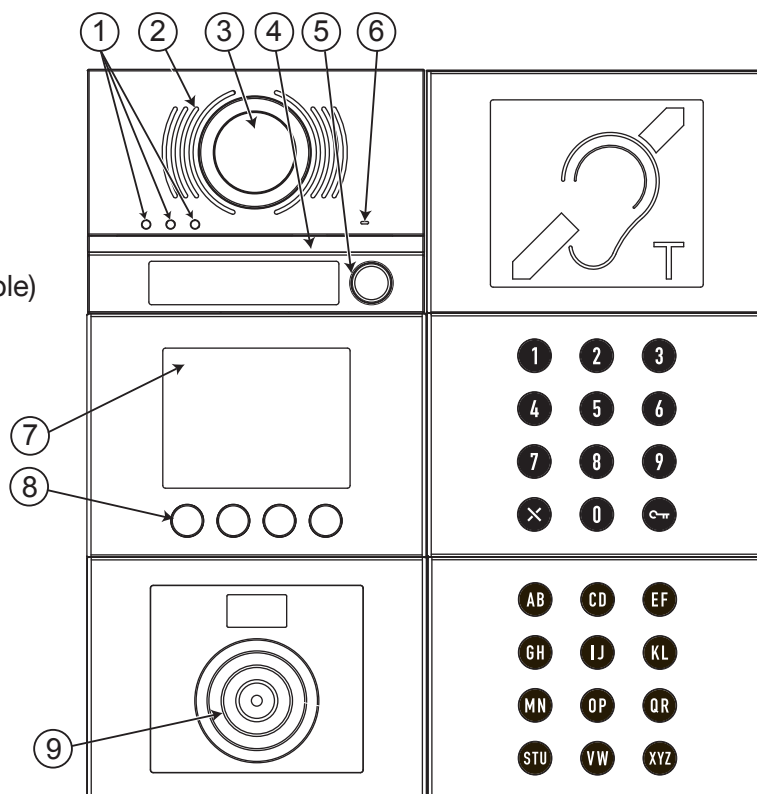
- IP audio video
Ref. 1060/48
(see example)

Front panel:

- 0 buttons
- 1 button (see example)
- 2 buttons

Display module
Ref. 1168/1

Proximity
key reader module
Ref. 1168/45



ILA and voice
synthesis module
Ref. 1168/48

Numeric keypad
module
Ref. 1168/46

Alphabetic
keypad module
Ref. 1168/49

1. DDA status display LED:
LED colour: A → green, B → orange and C → green
2. Speaker;
3. Camera;
4. Camera lighting LED;
5. Calling button e.g. to switchboard (only if properly configured);


 Only if the door unit is equipped with a front panel with 1 or 2 buttons.

6. Microphone;
7. 3.5-character LCD;
8. 4 tasti soft touch contestuali con retroilluminazione;
9. Proximity key sensor.







The user interacts with the calling module by acting mainly on the shortcut soft touch buttons on the display module and on the buttons of the numeric keypad module.


3.2 SHOW HOME PAGE

The following image shows the homepage screen of the display module. If the screensaver is active, press a button on the display to view the homepage. If a presence sensor (optional) is connected, the display lights up when a user approaches it.

 *Some of the functions listed below may not be available according to the system configuration.*

The buttons at the following icons can be used to use the following functions:


- Icon  can be used to open the address book on the display to make a call by name;
- Icon  can be used to make a call by means of a numerical, logical, topological code or a call by means of a block selection code;
- Icon  can be used to activate a special code;
- Icon  can be used to open the door using a door opener code;
- Icon  can be used to open the door without a door opener code;
- Icon  can be used to make a call to the switchboard.

 *A text message can be displayed at the top of the homepage if the function has been enabled.*






3.3 CALLING BY NAME

3.3.1

Pressing the button next to the  icon on the display will open the directory of the call module.

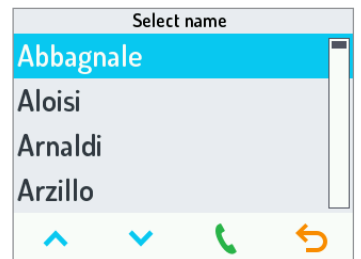
The display module may have different screens according to the number of users in the directory.

If there are 59 or less users, the Home Page appears as on the right.

 *The   buttons can be used to scroll the names. Hold pressed for longer than 1 second for fast scrolling.*





 *Button  can be used to call the selected user.*

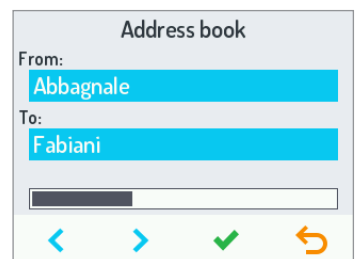
Button  can be used to go back to the homepage.



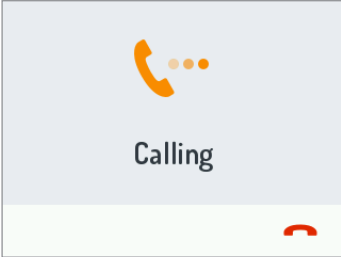

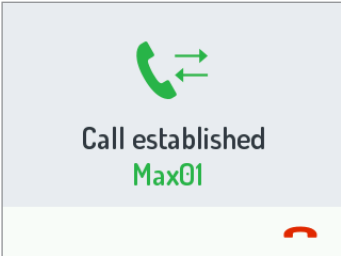

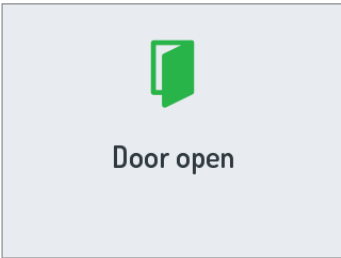
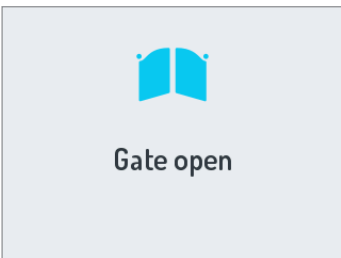
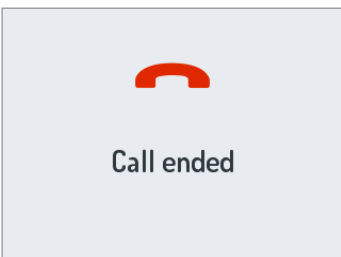


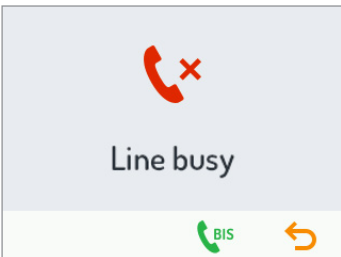


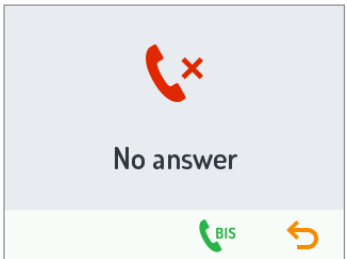
3.3.2

If there are more than 59 users, the Home Page appears as on the right.

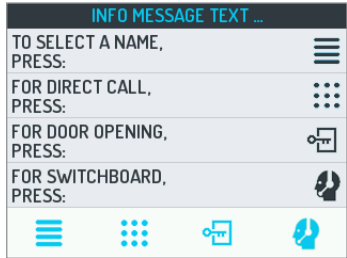


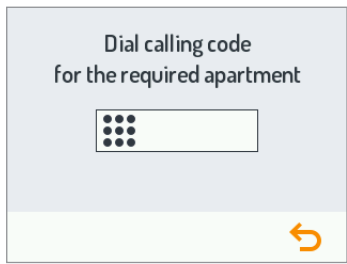




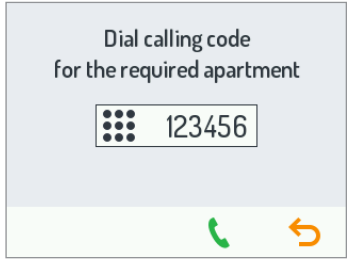
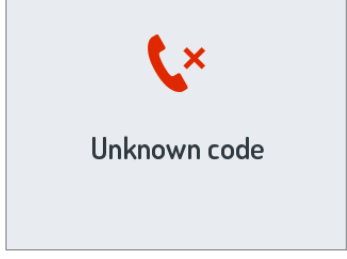
 *The users in the address book are divided into three interactive lists, in alphabetical order of surnames. To select the required surname, select the list containing the surname to be called by pressing the   buttons immediately after pressing the confirmation button . A scroll screen will open in which you can select the user and the call.*






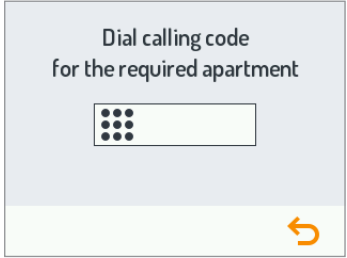




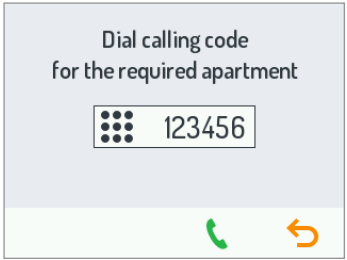
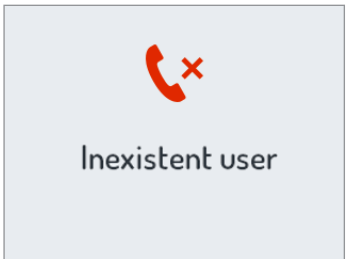
<p>3.3.3 During the call, call in progress confirmation is shown by the side with a voice message: "CALLING". Furthermore, the LED corresponding to the symbol  (present on the front panel of the module) will light up green on the IP audio-video door unit. <i>To interrupt the call, press the button next to the icon .</i></p>	
<p>3.3.4 When the apartment station replies, conversation mode starts and the screen shown on right appears on the display. Furthermore, the LED corresponding to the symbol  (present on the front panel of the module) will light up orange on the IP audio-video door unit.</p>	
<p>3.3.5 When the apartment station replies, conversation mode starts and the screen shown on right appears on the display. Furthermore, the LED corresponding to the symbol  (present on the front panel of the module) will light up orange on the IP audio-video door unit.</p>	
<p>3.3.6 The warning message shown by the side will appear when the apartment unit opens the gate.</p>	
<p>3.3.7 The warning message shown by the side will appear when the conversation is stopped by the apartment unit.</p>	
<p>3.3.8 The message shown by the side will appear and a voice message will be heard if the line is busy or the apartment station is being used in another conversation. "THE LINE IS BUSY". Furthermore, the LED corresponding to the symbol  (present on the front panel of the module) will light up in red on the IP audio-video door unit. <i>Press the button next to the  icon to all the user again.</i></p>	

<p>3.3.9 The message shown here by the side will appear and the respective voice message will be heard if the apartment station does not reply within 60 seconds. "NO ANSWER".</p>	 <p>The screenshot shows a grey background with a red telephone handset icon crossed out with a red 'X' at the top. Below it, the text 'No answer' is centered. At the bottom, there is a green telephone handset icon with the text 'BIS' next to it, and an orange curved arrow icon to its right.</p>
---	--

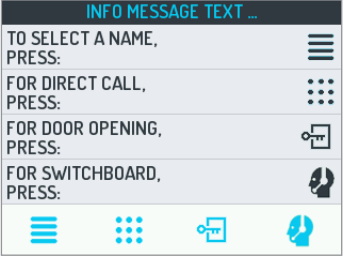
3.4 CALLING USING A NUMERICAL OR LOGICAL CODE








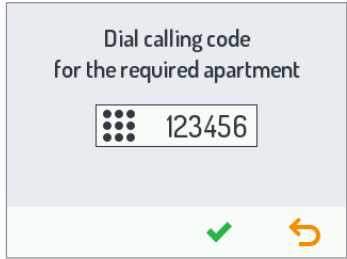
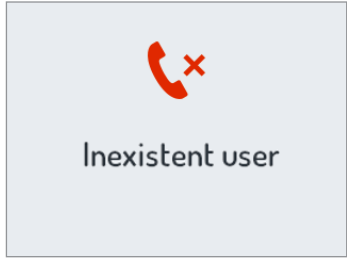






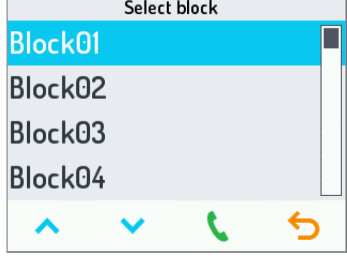
<p>3.4.1 The Homepage appears on the display when any button on the call module is pressed or after the user approaches the call station as indicated by the presence sensor (optional).</p>	 <p>The screenshot shows a dark header with the text 'INFO MESSAGE TEXT ...'. Below the header, there are four rows of text with corresponding icons on the right: 'TO SELECT A NAME, PRESS:' with a list icon; 'FOR DIRECT CALL, PRESS:' with a 3x3 grid icon; 'FOR DOOR OPENING, PRESS:' with a door icon; and 'FOR SWITCHBOARD, PRESS:' with a person icon. At the bottom, there are four icons: a list icon, a 3x3 grid icon, a door icon, and a person icon.</p>
<p>3.4.2 The following screen appears when the button is pressed at the icon  on the display or any numeric or alphabetic key on the keypads. Pressing the button corresponding to the  icon to go back to the Home Page.</p>	 <p>The screenshot shows a grey background with the text 'Dial calling code for the required apartment' at the top. Below the text is a white rectangular input field containing a 3x3 grid icon. At the bottom right, there is an orange curved arrow icon.</p>
<p>3.4.3 Enter the calling code associated with the user you want to call.</p> <p> The button at the  icon or "X" button on the keypad module can be used to delete errors. If no characters are present this button will go back to the Home Page.</p> <p> Press the shortcut menu  to all the viewed user.</p>	 <p>The screenshot shows a grey background with the text 'Dial calling code for the required apartment' at the top. Below the text is a white rectangular input field containing a 3x3 grid icon followed by the number '123456'. At the bottom, there is a green telephone handset icon on the left and an orange curved arrow icon on the right.</p>
<p><u>Conversations and busy conditions are managed in the same way as in calls by name. Refer to the respective section for details (see § 3.3.3 and following).</u></p>	
<p>3.4.4 The page shown here by the side will appear if an incorrect code is entered.</p>	 <p>The screenshot shows a grey background with a red telephone handset icon crossed out with a red 'X' at the top. Below it, the text 'Unknown code' is centered.</p>

3.5 CALL BY MEANS OF TOPOLOGICAL CODE

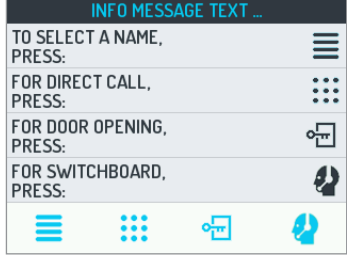


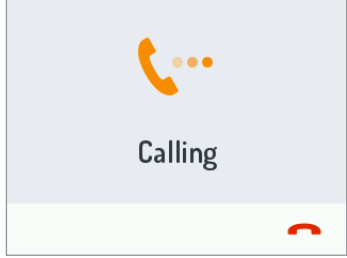
<p>3.5.1 The Homepage appears on the display when any button on the call module is pressed or after the user approaches the call station as indicated by the presence sensor (optional).</p>	
<p>3.5.2 The following screen appears when the button is pressed at the icon  on the display or any numeric or alphabetic key on the keypads. Pressing the shortcut button next to the  icon to go back to the Home Page.</p>	
<p>3.5.3 Enter the topological code of the apartment you wish to call.</p> <p> The button at the  icon or “X” button on the keypad module can be used to delete errors. If no characters are present this button will go back to the Home Page.</p> <p> Press the shortcut menu  to all the viewed user.</p>	
<p><u>Conversations and busy conditions are managed in the same way as in calls by name. Refer to the respective section for details (see § 3.3.3 and following).</u></p>	
<p>3.5.4 The page shown here by the side will appear if an incorrect code is entered.</p>	

3.6 CALL BY MEANS OF BLOCK CODE

<p>3.6.1 The Homepage appears on the display when any button on the call module is pressed or after the user approaches the call station as indicated by the presence sensor (optional).</p>	
---	---

<p>3.6.2</p> <p>The following screen appears when the button is pressed at the icon  on the display or any numeric or alphabetic key on the keypads. Pressing the shortcut button next to the  icon to go back to the Home Page.</p>	
<p>3.6.3</p> <p>Enter the calling code associated with the user you want to call.</p> <p> <i>The button at the  icon or “X” button on the keypad module can be used to delete errors. If no characters are present this button will go back to the Home Page.</i></p> <p> <i>Pressing the button  opens the block selection page.</i></p>	
<p>3.6.4</p> <p>The page shown here by the side will appear if an incorrect code is entered.</p>	
<p>3.6.5</p> <p>Press buttons  and  to select the block of the user to be called.</p> <p> <i>The button corresponding to the  icon allows you to return to the previous page.</i></p> <p> <i>Press the button at the icon  to send the call.</i></p>	

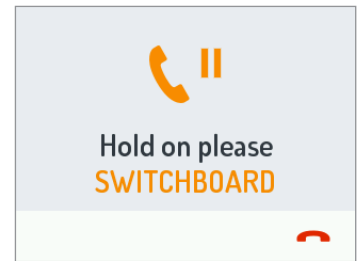
3.7 CALL TO SWITCHBOARD

<p>3.7.1</p> <p>The Homepage appears on the display when any button on the call module is pressed or after the user approaches the call station as indicated by the presence sensor (optional).</p>	
<p>3.7.2</p> <p>After pressing the button at the icon  you can call the switchboard and be put into contact with the operator.</p> <p> <i>Conversations and busy conditions are managed in the same way as in calls by name.</i></p>	

3.7.3

If the conversation is paused by the switchboard operator, the display shown on the side will appear on the display.

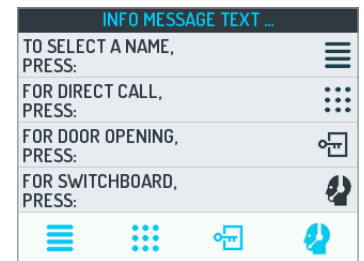
 If you want to interrupt the call, press the corresponding button icon .





3.8 OPENING THE DOOR USING A DOOR CODE


3.8.1

The Homepage appears on the display when any button on the call module is pressed or after the user approaches the call station as indicated by the presence sensor (optional).

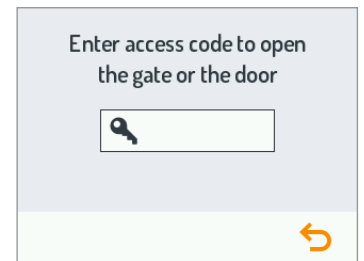


3.8.2

The page shown by the side will appear after pressing the button next to icon  or the button  on the keypad Ref. 1168/46. The screen shown on the side refers to a system where both gates are available.


 If there is only one gate in the system, the screen will only show the indication of the available gate.

Pressing the shortcut button next to the  icon to go back to the Home Page.




3.8.3

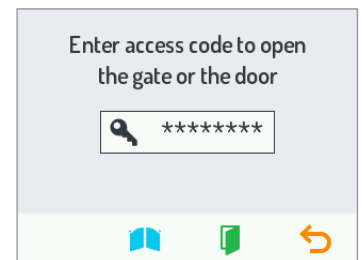
Then, enter the door opener code on the keypad.




If you make a mistake while typing, you can delete the wrong character using the button  in the shortcut menu or by pressing "X" on the keypad.

Press the shortcut button next to the  icon to open the gate. Similarly, press the one next to the  icon to open the door.











The screen shown on the side refers to a system where both gates are available.

 If there is only one gate in the system, the screen will only show the indication of the available gate.



<p>3.8.4 According to the selected input type, one of the two screens shown by the side appears on the display:</p>	<div data-bbox="1169 85 1520 342" style="text-align: center;">  Access granted </div> <div data-bbox="1169 353 1520 611" style="text-align: center;">  Access granted </div>
<p>3.8.5 A page containing an error message will appear on the display for two seconds if an incorrect code is entered.</p>	<div data-bbox="1169 633 1520 902" style="text-align: center;">  Access denied </div>

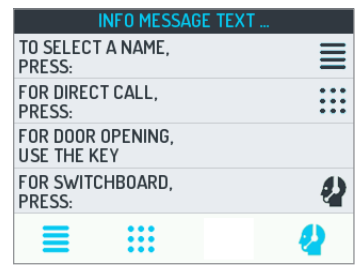
3.9 OPENING THE DOOR USING A TRANSPONDER KEY

<p>3.9.1 Pass the transponder key near the reader on the key reader module Ref. 1168/45 near the sensor in the middle of the module. The screen shown on the side refers to a system where both gates are available.  <i>If there is only one gate in the system, the gate access screen will be shown directly (see below).</i></p>	<div data-bbox="1169 996 1520 1283" style="text-align: center;"> Press the related button to open the gate or the door     </div>
<p>3.9.2 Press the shortcut menu next to the  icon to open the door. Press the button next to the  icon to open the gate. If the key is valid, the calling module will activate the opening of the door or gate; one of the two warning messages shown on the side appears on the display.</p>	<div data-bbox="1169 1305 1520 1563" style="text-align: center;">  Access granted </div> <div data-bbox="1169 1574 1520 1843" style="text-align: center;">  Access granted </div>
<p>3.9.3 The message shown here by the side will appear on the display for two seconds if the key is not valid (not registered).</p>	<div data-bbox="1169 1877 1520 2136" style="text-align: center;">  Access denied </div>

3.10 OPENING THE DOOR USING A TRANSPONDER KEY WITH DOOR CODE

3.10.1

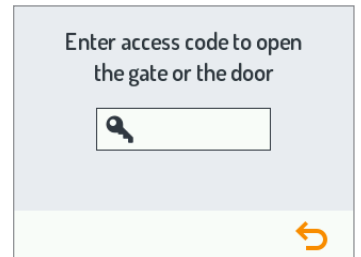
The Homepage appears on the display when any button on the call module is pressed or after the user approaches the call station as indicated by the presence sensor (optional).



3.10.2


Pass the transponder key near the reader on the key reader module Ref. 1168/45, near the sensor located in the center of the module. You are prompted to enter the door opening code. The screen shown on the side refers to a system where both gates are available.



If there is only one gate in the system, the screen will only show the indication of the available gate.



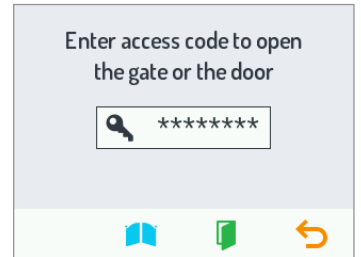
3.10.3

Then, enter the door opener code on the keypad.

If you make a mistake while typing, you can delete the wrong character using the button  in the shortcut menu or by pressing "X" on the keypad.

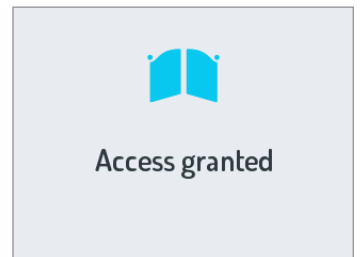
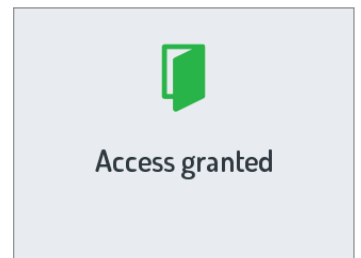
Press the shortcut button next to the  icon to open the gate. Similarly, press the one next to the  icon to open the door. The screen shown on the side refers to a system where both gates are available.

If there is only one gate in the system, the screen will only show the indication of the available gate.



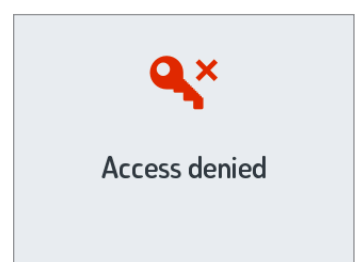
3.10.4

According to the selected input type, one of the two screens shown by the side appears on the display:

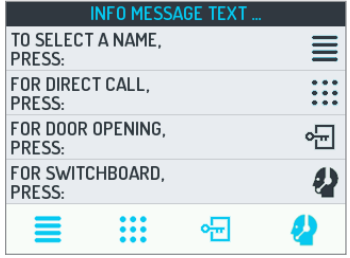

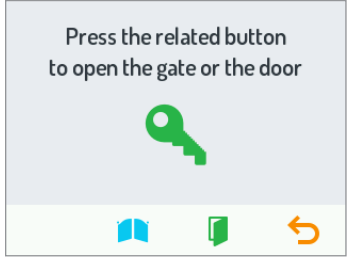


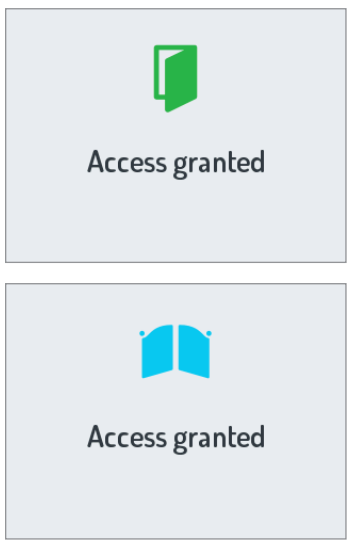


3.10.5



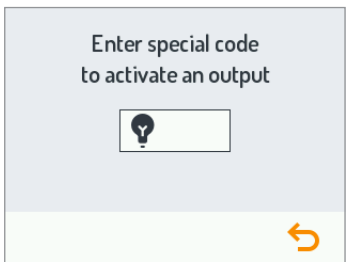

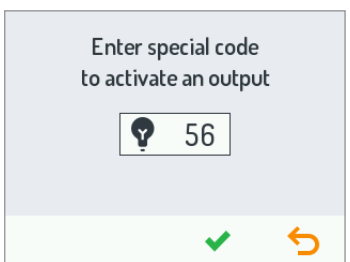
If the key is not valid (not registered), the screen shown opposite appears on the display for 2 seconds.

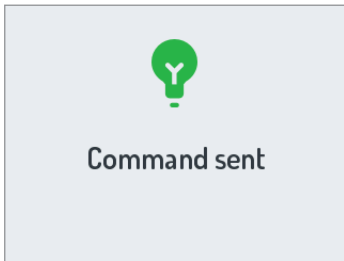
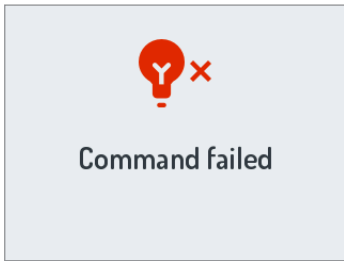


3.11 OPENING THE DOOR WITHOUT A DOOR CODE

<p>3.11.1 The Homepage appears on the display when any button on the call module is pressed or after the user approaches the call station as indicated by the presence sensor (optional).</p>	
<p>3.11.2 To open the door, press the button at the  icon ("TRADE" function) ; the screen shown on the side will appear on the display. The screen refers to a system in which both gates are available.</p> <p><i>✍ If there is only one gate in the system, the gate access screen will be shown directly (see below).</i></p>	
<p>3.11.3 Press the shortcut menu next to the  icon to open the door. Press the button next to the  icon to open the gate.</p> <p>According to the selected input type, one of the two screens shown by the side appears on the display:</p>	



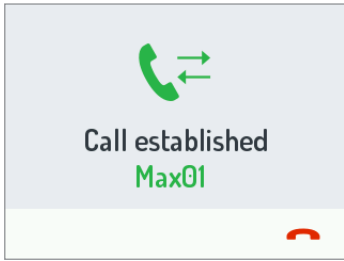
3.12 SPECIAL CODES

<p>3.12.1 To send a special code, press the button next to the icon  ; the screen shown on the side will appear on the display or. The screen shown at right appears on the display.</p> <p><i>✍ The button referred to the icon  allows the deletion of any typing errors.</i></p>	
<p>3.12.2 On the numeric keypad, enter the special code and confirm with the button  .</p>	

<p>3.12.3 When the code is sent, the screen shown at right appears on the display.</p>	
<p>3.12.4 If the code you entered is invalid, the message shown at right appears on the display.</p>	

3.13 AUTO-ON

The camera of the IP audio-video door unit Ref. 1060/48 can be turned on from the apartment station. When the camera is switched on automatically, the LEDs of the door unit camera are not lit until the phone is switched on allowing the user to watch the video stream secretly.

<p>The LEDs light up and the following message appears on the display when the audio button is pressed on the apartment station to start an audio/video conversation:</p> <p> <i>Press the shortcut button next to the icon  to close the conversation.</i></p>	
<p>Press “X” on the numeric keypad to end the communication on the calling module and go back to the main page.</p>	

4 MAINTENANCE

Use a soft damp cloth to clean the front panels. Do not use products containing alcohol or window cleaning products.



SOMMAIRE

1 DESCRIPTION	26
2 CARACTÉRISTIQUES DE L’AFFICHEUR	27
3 MODULE D’APPEL	27
3.1 STRUCTURE DU MODULE D’APPEL	27
3.2 AFFICHAGE DE LA PAGE D’ACCUEIL	28
3.3 APPEL PAR NOM	28
3.4 APPEL PAR CODE NUMÉRIQUE OU LOGIQUE	30
3.5 APPEL PAR CODE TOPOLOGIQUE	31
3.6 APPEL PAR CODE EN BLOCS	31
3.7 APPEL VERS LA CENTRALE	32
3.8 OUVERTURE DE LA PORTE PAR CODE OUVRE-PORTE	33
3.9 OUVERTURE DE LA PORTE PAR CLÉ À TRANSPONDEUR	34
3.10 OUVERTURE DE LA PORTE PAR CLÉ À TRANSPONDEUR AVEC CODE OUVRE-PORTE	35
3.11 OUVERTURE DE LA PORTE SANS CODE OUVRE-PORTE	36
3.12 CODES SPÉCIAUX	36
3.13 AUTO-INSERTION	37
4 MAINTENANCE	37

1 DESCRIPTION

Le dispositif Réf. 1168/1 est le module afficheur dédié au clavier modulaire Mod. Alpha.

Ce module avec poste externe audio vidéo IP Réf. 1060/48 et avec le clavier numérique Réf. 1168/46 compose la configuration standard d’un module d’appel Ipercom.

Le module d’appel comprend :

- Quatre touches à effleurement sur le module afficheur Réf. 1168/1 ;
- Caméra grand-angle couleurs avec DEL d’éclairage sur le module du poste externe audio-vidéo IP Réf. 1060/48;
- Deux boutons d’appel (présents sur le module poste externe Réf. 1060/48 pouvant servir de boutons d’appel à la centrale si dûment configurés et si équipés de façade avec une ou deux touches ;
- Signaux d’état du système DDA (présents sur le module du poste externe Réf. 1060/48).
- Touches DEL rétroéclairées sur le clavier numérique Réf. 1168/46.

2 CARACTÉRISTIQUES DE L’AFFICHEUR

L’afficheur présente les caractéristiques suivantes :

- répertoire d’interphone ;
- possibilité d’appeler tous les utilisateurs potentiels de l’installation en saisissant le code numérique, logique ou topologique ;
- entrée pour capteur de présence externe, utilisée pour l’activation du rétroéclairage de l’afficheur LCD en mode de veille.

3 MODULE D’APPEL

3.1 STRUCTURE DU MODULE D’APPEL

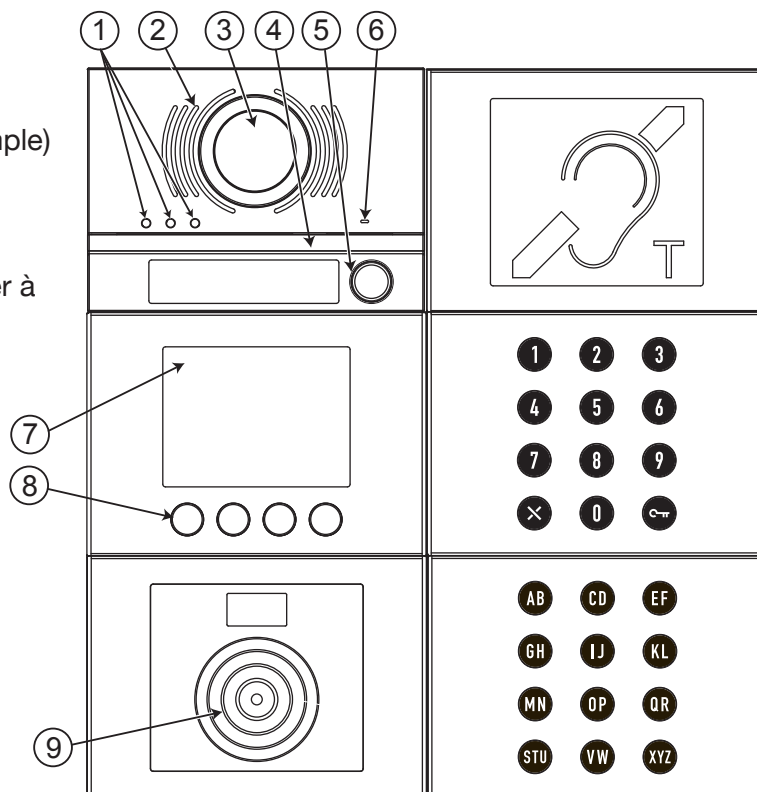
Voici la structure complète d’un module d’appel :

Poste externe:
- audio vidéo IP
Réf. 1060/48
(se reporter à l’exemple)

Façade :
- 0 touches
- 1 touche (se reporter à l’exemple)
- 2 touches

Module afficheur
Réf. 1168/1

Module lecteur de clés de proximité
Réf. 1168/45



Module ILA et
synthèse vocale
Réf. 1168/48

Module clavier
numérique
Réf. 1168/46

Module clavier
alphabétique
Réf. 1168/49

1. DEL d’affichage de l’état DDA :
Couleur des DEL : A → vert, B → orange et C → vert ;
2. Haut-parleur ;
3. Caméra ;
4. DEL d’éclairage de la caméra ;
5. Bouton d’appel, par exemple pour la centrale (uniquement si dûment configuré) ;


 *Uniquement si le poste externe est équipé de façade à 1 ou 2 touches.*

6. Microphone ;
7. Afficheur LCD de 3,5 pouces ;
8. 4 touches à effleurement contextuelles avec rétroéclairage ;
9. Capteur pour clé de proximité.







L’utilisateur interagit avec le module d’appel en agissant principalement sur les touches (à effleurement) contextuelles présentes sur le module afficheur et sur les touches du module clavier numérique.


3.2 AFFICHAGE DE LA PAGE D'ACCUEIL

L'image suivante montre la page-écran de la page d'accueil du module afficheur. Si l'écran de veille est actif, appuyer sur une touche de l'écran pour afficher la page d'accueil. Si un capteur de présence (en option) est connecté, l'afficheur s'allume lorsqu'un utilisateur se rapproche.

 Certaines des fonctions énumérées ci-dessous peuvent ne pas être disponibles selon la configuration de l'installation.

Les touches en correspondance des icônes suivantes permettent d'utiliser les fonctions suivantes :


- l'icône  permet d'ouvrir le répertoire de l'afficheur pour effectuer un appel par nom ;
- l'icône  permet d'effectuer un appel par code numérique, logique, topologique ou un appel par code de sélection de blocs ;
- l'icône  permet d'activer un code spécial ;
- l'icône  permet d'ouvrir la porte par un code d'ouverture de porte ;
- l'icône  permet d'ouvrir la porte sans code d'ouverture de porte ;
- l'icône  permet d'effectuer un appel à la centrale.

 Un message de texte peut être affiché en haut de la page d'accueil si la fonction a été activée.






3.3 APPEL PAR NOM

3.3.1

Le répertoire du module d'appel s'affichera, après avoir appuyé sur la touche à côté de l'icône .

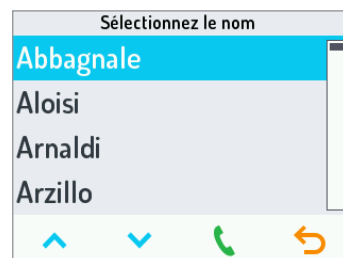
Le module afficheur peut afficher différents écrans en fonction du nombre d'utilisateurs présents dans le répertoire.

Si le nombre d'utilisateurs enregistrés est inférieur à 59, la page d'accueil ressemble à celle reportée ci-contre.

 Les touches   permettent de faire défiler les noms ; pour accélérer le défilement, maintenir les touches enfoncées pendant plus de 1 s.





 La touche  permet d'appeler l'utilisateur sélectionné.

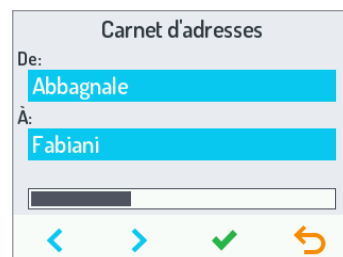
La touche  permet de revenir à la page d'accueil.




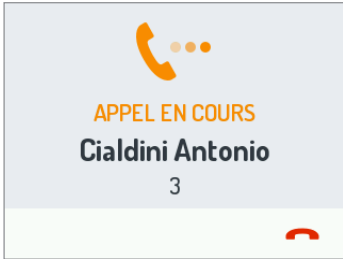

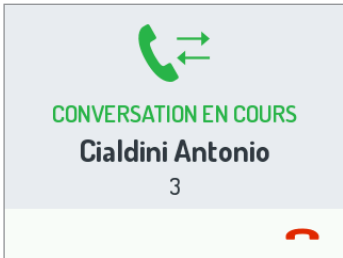


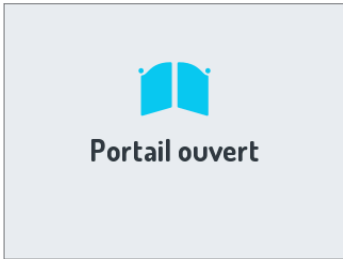
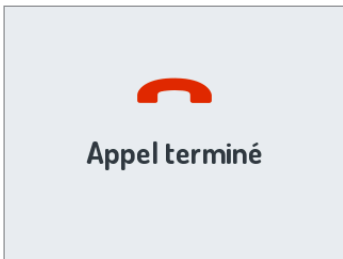



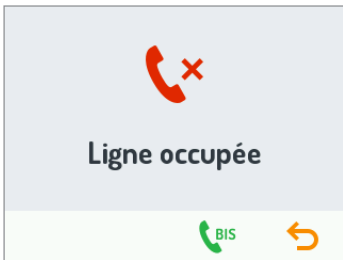


3.3.2

Si le nombre d'utilisateurs est supérieur à 59, la page d'accueil est la suivante.

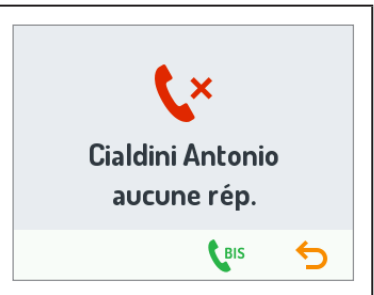
 Les utilisateurs inclus dans le répertoire sont répartis dans des listes interactives, en respectant l'ordre alphabétique des prénoms. Pour sélectionner le prénom souhaité, l'utilisateur doit choisir la liste contenant le nom de famille à appeler en appuyant sur les touches  , ensuite il doit appuyer sur le bouton pour confirmer . Une page-écran de défilement s'affiche pour pouvoir sélectionner l'utilisateur et l'appel.



<p>3.3.3 Pendant l'appel, la confirmation de l'appel en cours montrée ci-contre s'affiche à l'afficheur et reproduit le message vocal suivant : " APPEL EN COURS ". Sur le poste externe audio-vidéo IP, la DEL qui correspond au symbole  (sur la façade du module) s'éclaire de couleur verte.</p> <p> <i>Si on souhaite arrêter l'appel, appuyer sur le bouton à côté de l'icône .</i></p>	 <p>APPEL EN COURS Cialdini Antonio 3</p>
<p>3.3.4 Lorsque le poste interne répond, le système est en mode conversation et l'écran ci-contre s'affiche à l'afficheur. Sur le poste externe audio-vidéo IP, la DEL qui correspond au symbole  (sur la façade du module) s'éclaire de couleur orange.</p>	 <p>CONVERSATION EN COURS Cialdini Antonio 3</p>
<p>3.3.5 Lorsque le poste interne ouvre la porte, le message d'avertissement ci-contre s'affiche à l'afficheur et reproduit le message vocal suivant : " PORTE OUVERTE ". Sur le poste externe audio-vidéo IP, la DEL qui correspond au symbole  (sur la façade du module) s'éclaire de couleur verte.</p>	 <p>Porte ouvert</p>
<p>3.3.6 Lorsque le poste interne ouvre le portail, le message d'avertissement ci-contre s'affiche à l'écran.</p>	 <p>Portail ouvert</p>
<p>3.3.7 Lorsque le poste interne interrompt le mode conversation, le message d'avertissement ci-contre s'affiche à l'écran.</p>	 <p>Appel terminé</p>
<p>3.3.8 Si la ligne est occupée ou si le poste interne est déjà en communication, le message ci-contre s'affichera à l'écran, accompagné d'un message vocal : "LIGNE OCCUPÉE". Sur le poste externe audio-vidéo IP, la LED correspondant au pictogramme  (présente sur la façade du module) s'allumera en rouge.</p> <p> <i>En appuyant sur la touche au niveau de l'icône , l'utilisateur pourra acheminer une nouvelle fois l'appel.</i></p>	 <p>Ligne occupée</p>

3.3.9

Si le poste interne ne répond pas sous 60 s, le message d'avertissement ci-contre s'affichera à l'écran, accompagné d'un message vocal : "AUCUNE RÉPONSE".





3.4 APPEL PAR CODE NUMÉRIQUE OU LOGIQUE

3.4.1

La page d'accueil s'affichera après avoir appuyé sur une touche quelconque du module d'appel ou si l'utilisateur s'est rapproché du poste d'appel indiqué par le capteur de présence (en option).





3.4.2

La page-écran suivante s'affichera après avoir appuyé sur la touche en correspondance de l'icône  sur l'écran ou sur toute autre touche numérique ou alphabétique sur les claviers. En appuyant sur la touche au niveau de l'icône , il est possible de revenir à la page d'accueil.



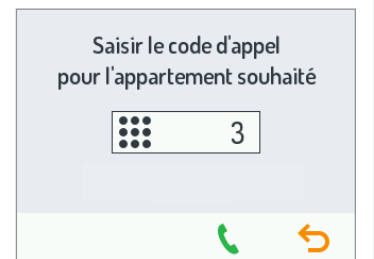
3.4.3

Entrez le code d'appel associé à l'utilisateur que vous souhaitez appeler.

 La touche au niveau de l'icône  ou la touche "X", présente sur le module clavier, permettent d'effacer d'éventuelles erreurs de frappe. Si enfoncée en l'absence de caractères, cette même touche permet de revenir à la page d'accueil.

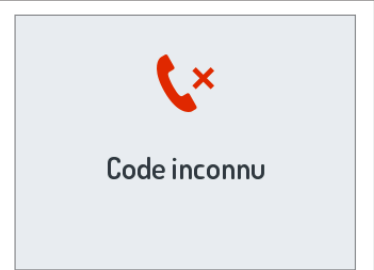
 Appuyer sur la touche contextuelle  pour appeler l'utilisateur affiché.

La gestion des conversations et des conditions de ligne occupée est la même que celle de l'appel par nom, auquel il est conseillé de se reporter pour plus d'informations (se reporter aux § 3.3.3 et suivants).



3.4.4

Si le code saisi est incorrect, l'écran ci-contre s'affiche reportant un message d'erreur.





3.5 APPEL PAR CODE TOPOLOGIQUE

3.5.1

La page d'accueil s'affichera après avoir appuyé sur une touche quelconque du module d'appel ou si l'utilisateur s'est rapproché du poste d'appel indiqué par le capteur de présence (en option).





3.5.2

La page-écran suivante s'affichera après avoir appuyé sur la touche en correspondance de l'icône  sur l'afficheur ou de toute autre touche numérique sur le clavier. En appuyant sur la touche au niveau de l'icône , il est possible de revenir à la page d'accueil.



3.5.3

Entrer le code topologique de l'appartement que l'on souhaite appeler.

 La touche au niveau de l'icône  ou la touche "X", présente sur le module clavier, permettent d'effacer d'éventuelles erreurs de frappe. Si enfoncée en l'absence de caractères, cette même touche permet de revenir à la page d'accueil.

 Appuyer sur la touche contextuelle  pour appeler l'utilisateur affiché.

La gestion des conversations et des conditions de ligne occupée est la même que celle de l'appel par nom, auquel il est conseillé de se reporter pour plus d'informations (se reporter aux § 3.3.3 et suivants).



3.5.4

Si le code saisi est incorrect, l'écran ci-contre s'affiche reportant un message d'erreur.



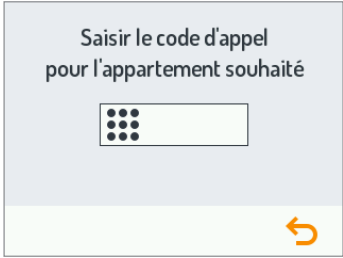




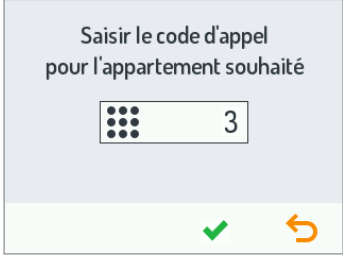
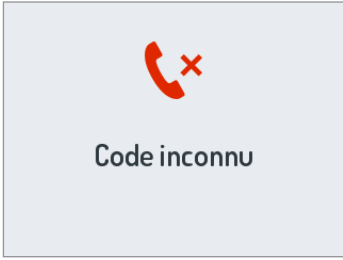









3.6 APPEL PAR CODE EN BLOCS




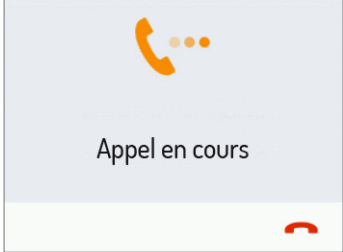
3.6.1

La page d'accueil s'affichera après avoir appuyé sur une touche quelconque du module d'appel ou si l'utilisateur s'est rapproché du poste d'appel indiqué par le capteur de présence (en option).





<p>3.6.2</p> <p>La page-écran suivante s'affichera après avoir appuyé sur la touche en correspondance de l'icône  sur l'afficheur ou de toute autre touche numérique sur le clavier. En appuyant sur la touche au niveau de l'icône , il est possible de revenir à la page d'accueil.</p>	
<p>3.6.3</p> <p>Entrez le code d'appel associé à l'utilisateur que vous souhaitez appeler.</p> <p> La touche au niveau de l'icône  ou la touche "X", présente sur le module clavier, permettent d'effacer d'éventuelles erreurs de frappe. Si enfoncée en l'absence de caractères, cette même touche permet de revenir à la page d'accueil.</p> <p> Appuyez sur le bouton  pour ouvrir la page de sélection de bloc.</p>	
<p>3.6.4</p> <p>Si le code saisi est incorrect, l'écran ci-contre s'affiche reportant un message d'erreur.</p>	
<p>3.6.5</p> <p>Appuyer sur les touches  et  pour sélectionner le bloc contenant l'utilisateur à appeler.</p> <p> En appuyant sur la touche au niveau de l'icône , il est possible de revenir à la page d'accueil.</p> <p> En appuyant sur la touche en correspondance de l'icône , l'appel sera lancé.</p>	

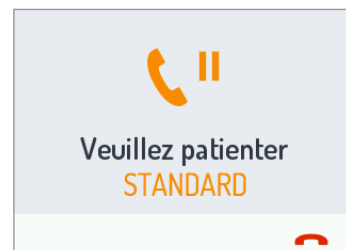
3.7 APPEL VERS LA CENTRALE

<p>3.7.1</p> <p>La page d'accueil s'affichera après avoir appuyé sur une touche quelconque du module d'appel ou si l'utilisateur s'est rapproché du poste d'appel indiqué par le capteur de présence (en option).</p>	
<p>3.7.2</p> <p>Après avoir appuyé sur la touche en correspondance de l'icône , il sera possible de passer un appel à la centrale pour être mis en contact avec l'opérateur.</p> <p> La gestion de la conversation et de la condition de ligne occupée est la même que celle de l'appel par nom.</p>	

3.7.3

La page-écran ci-contre s'affichera si la conversation est mise en pause par l'opérateur du standard.

 Si vous souhaitez interrompre l'appel, appuyez sur le bouton correspondant à l'icône .





3.8 OUVERTURE DE LA PORTE PAR CODE OUVRE-PORTE


3.8.1


La page d'accueil s'affichera après avoir appuyé sur une touche quelconque du module d'appel ou si l'utilisateur s'est rapproché du poste d'appel indiqué par le capteur de présence (en option).

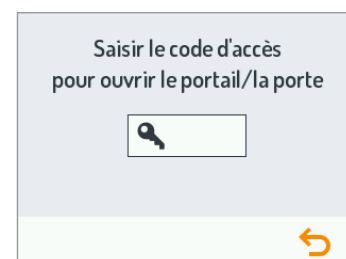


3.8.2

Après avoir appuyé sur la touche en correspondance de l'icône  ou sur la touche  du clavier numérique Réf. 1168/46, l'écran ci-contre s'affichera. La page-écran ci-contre fait référence à une installation où les deux points accès sont disponibles.


 Si l'installation ne comprend qu'un seul point accès, la page-écran n'affichera que l'indication du point d'accès disponible.



En appuyant sur la touche au niveau de l'icône , il est possible de revenir à la page d'accueil.




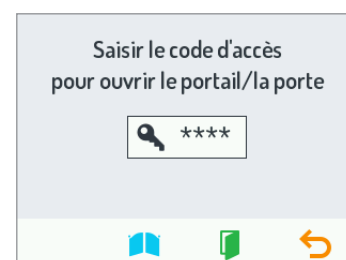
3.8.3




Le système demande de saisir le code de l'ouvre-porte.

En cas d'erreur de saisie, il est possible de supprimer le caractère incorrect à l'aide de la touche  du menu contextuel ou en appuyant sur le clavier numérique en appuyant sur « X ».

En appuyant sur la touche contextuelle au niveau de l'icône , l'ouverture de portail sera sélectionnée ; de même, l'icône  correspond à la sélection de l'ouverture de porte. La page-écran ci-contre fait référence à une installation où les deux points accès sont disponibles.

 Si l'installation ne comprend qu'un seul point accès, la page-écran n'affichera que l'indication du point d'accès disponible.





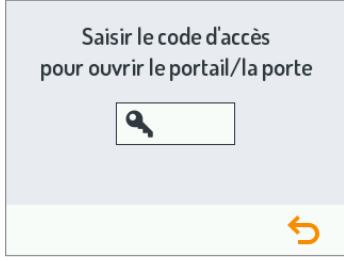





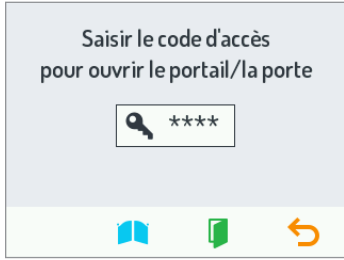



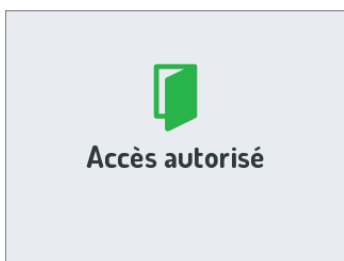

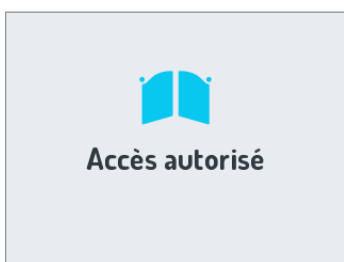

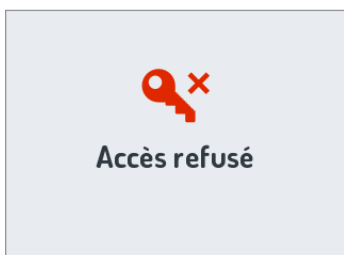



<p>3.8.4 Selon le type d'entrée choisi, l'un des deux écrans ci-contre s'affiche à l'afficheur :</p>	<div data-bbox="1169 85 1513 342" style="text-align: center;">  Accès autorisé </div> <div data-bbox="1169 353 1513 611" style="text-align: center;">  Accès autorisé </div>
<p>3.8.5 Si le code saisi est incorrect, l'écran ci-contre s'affiche à l'afficheur avec un message d'erreur.</p>	<div data-bbox="1169 633 1513 891" style="text-align: center;">  Accès refusé </div>




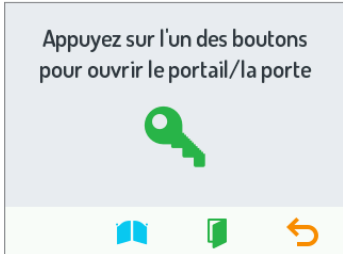


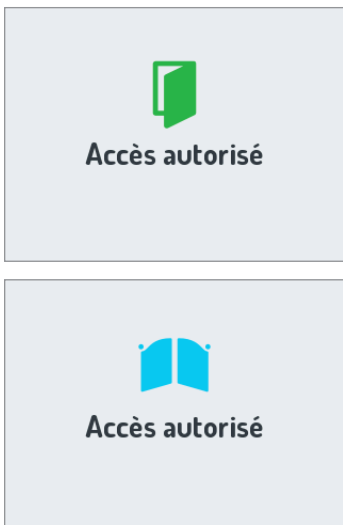
3.9 OUVERTURE DE LA PORTE PAR CLÉ À TRANSPONDEUR

<p>3.9.1 Pour ouvrir la porte à l'aide de la clé à transpondeur, placer celle-ci près du module lecteur de clé Réf. 1168/45, à proximité du capteur présent au centre du module. La page-écran ci-contre fait référence à une installation où les deux points accès sont disponibles.</p> <p> <i>Si l'installation ne comprend qu'un seul point d'accès, la page-écran d'accès au point d'accès s'affichera directement (voir ci-dessous).</i></p>	<div data-bbox="1169 996 1513 1272" style="text-align: center;"> <p>Choisir la commande pour ouvrir le portail/la porte</p>  </div> <div data-bbox="1169 1220 1513 1272" style="text-align: center;">    </div>
<p>3.9.2 En appuyant sur la touche contextuelle au niveau de l'icône  , l'ouverture de porte sera sélectionnée ; de même, la touche au niveau de l'icône  correspond à l'ouverture de portail.</p> <p>Si la clé est valide, le module d'appel active l'ouverture de la porte ou du portail ; l'un des deux messages d'avertissement illustré ci-contre s'affiche à l'afficheur.</p>	<div data-bbox="1169 1305 1513 1563" style="text-align: center;">  Accès autorisé </div> <div data-bbox="1169 1574 1513 1832" style="text-align: center;">  Accès autorisé </div>
<p>3.9.3 Si la clé n'est pas valide (n'est pas enregistrée), l'écran ci-contre s'affiche à l'afficheur pendant 2 secondes.</p>	<div data-bbox="1169 1872 1513 2130" style="text-align: center;">  Accès refusé </div>






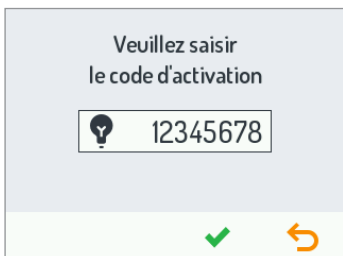
3.10 OUVERTURE DE LA PORTE PAR CLÉ À TRANSPONDEUR AVEC CODE OUVRE-PORTE

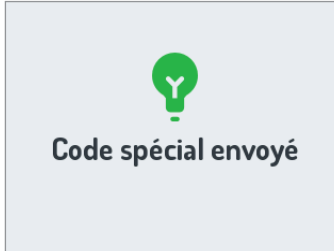
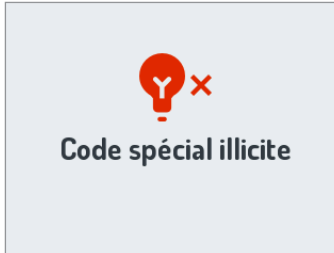
<p>3.10.1 La page d'accueil s'affichera après avoir appuyé sur une touche quelconque du module d'appel ou si l'utilisateur s'est rapproché du poste d'appel indiqué par le capteur de présence (en option).</p>	 <p>POUR SÉLECTIONNER UN NOM, PRESS: [Menu] POUR L'APPEL DIRECT, PRESS: [Points] POUR OUVRIR LA PORTE, UTILISEZ LA CLÉ [Clé] POUR ACTIVATIONS, PRESS: [Lampe]</p>
<p>3.10.2 Après avoir appuyé sur la touche en correspondance de l'icône  ou sur la touche  du clavier numérique Réf. 1168/45, à proximité du capteur situé au centre du module. Le système demande de saisir le code de l'ouvre-porte. La page-écran ci-contre fait référence à une installation où les deux points accès sont disponibles.</p> <p> Si l'installation ne comprend qu'un seul point accès, la page-écran n'affichera que l'indication du point d'accès disponible.</p>	 <p>Saisir le code d'accès pour ouvrir le portail/la porte</p> <p><input type="text"/></p> <p></p>
<p>3.10.3 Saisir donc le code ouvre-porte sur le clavier numérique. En cas d'erreur de saisie, il est possible de supprimer le caractère incorrect à l'aide de la touche  du menu contextuel ou en appuyant sur le clavier numérique en appuyant sur « X ».</p> <p>En appuyant sur la touche contextuelle au niveau de l'icône , l'ouverture de portail sera sélectionnée ; de même, l'icône  correspond à la sélection de l'ouverture de porte. La page-écran ci-contre fait référence à une installation où les deux points accès sont disponibles.</p> <p> Si l'installation ne comprend qu'un seul point accès, la page-écran n'affichera que l'indication du point d'accès disponible.</p>	 <p>Saisir le code d'accès pour ouvrir le portail/la porte</p> <p><input type="text" value="****"/></p> <p>  </p>
<p>3.10.4 Selon le type d'entrée choisi, l'un des deux écrans ci-contre s'affiche à l'afficheur :</p>	 <p> Accès autorisé</p>  <p> Accès autorisé</p>
<p>3.10.5 Si la clé n'est pas valide (non enregistrée), l'écran ci-contre apparaît à l'écran pendant 2 secondes.</p>	 <p> Accès refusé</p>

3.11 OUVERTURE DE LA PORTE SANS CODE OUVRE-PORTE

<p>3.11.1 La page d'accueil s'affichera après avoir appuyé sur une touche quelconque du module d'appel ou si l'utilisateur s'est rapproché du poste d'appel indiqué par le capteur de présence (en option).</p>	
<p>3.11.2 Pour ouvrir la porte, appuyer sur la touche en correspondance de l'icône  (fonction « TRADE ») ; la page-écran ci-contre s'affichera. La page-écran fait référence à une installation où les deux points accès sont disponibles.</p> <p> Si l'installation ne comprend qu'un seul point d'accès, la page-écran d'accès au point d'accès s'affichera directement (voir ci-dessous).</p>	
<p>3.11.3 En appuyant sur la touche contextuelle au niveau de l'icône , l'ouverture de porte sera sélectionnée ; de même, la touche au niveau de l'icône  correspond à l'ouverture de portail.</p> <p>Si la clé est valide, le module d'appel active l'ouverture de la porte ou du portail ; l'un des deux messages d'avertissement illustré ci-contre s'affiche à l'afficheur.</p>	



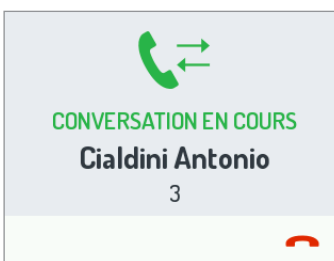
3.12 CODES SPÉCIAUX

<p>3.12.1 Pour envoyer un code spécial, appuyer sur la touche en correspondance de l'icône  ; la page-écran ci-contre s'affichera ou. L'écran ci-contre s'affichera.</p> <p> La touche contextuelle référée à l'icône  permet d'effacer toute faute de frappe.</p>	
<p>3.12.2 Entrer donc le code spécial sur le clavier numérique et valider par la touche  .</p>	

<p>3.12.3 Lorsque le code est envoyé, l'écran ci-contre s'affiche à l'afficheur.</p>	 <p>Code spécial envoyé</p>
<p>3.12.4 Si le code saisi n'est pas valide, le message ci-contre s'affiche à l'afficheur.</p>	 <p>Code spécial illicite</p>

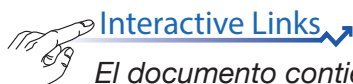
3.13 AUTO-INSERTION

Depuis le poste interne, il est possible d'activer la caméra du poste externe audio-vidéo IP (Réf. 1060/48). Par l'auto-insertion, les DEL de la caméra du poste externe s'éclairent uniquement quand le système est en mode de phonie, ce qui permet à l'utilisateur d'afficher la vidéo en secret.

<p>En appuyant depuis le poste interne sur la touche de phonie pour démarrer une conversation audio/vidéo, les DEL s'éclairent et l'image suivante s'affiche à l'afficheur :</p> <p> En appuyant sur la touche contextuelle en correspondance de l'icône , la conversation s'interrompt.</p>	
<p>Pour interrompre la communication du module d'appel et revenir à la page principale, appuyer sur la touche « X » présente sur le module clavier numérique.</p>	

4 MAINTENANCE

Il est conseillé de nettoyer les façades à l'aide d'un chiffon humide, non abrasif. Ne pas utiliser de liquides à base d'alcool ou de détergents pour les vitres.



ÍNDICE

1 DESCRIPCIÓN GENERAL	38
2 CARACTERÍSTICAS DE LA PANTALLA	39
3 MÓDULO DE LLAMADA	39
3.1 ESTRUCTURA DEL MÓDULO DE LLAMADA	39
3.2 VER PÁGINA PRINCIPAL	40
3.3 LLAMADA MEDIANTE NOMBRE	40
3.4 LLAMADA MEDIANTE CÓDIGO NUMÉRICO O LÓGICO	42
3.5 LLAMADA MEDIANTE CÓDIGO TOPOLÓGICO	43
3.6 LLAMADA MEDIANTE CÓDIGO DE BLOQUES	43
3.7 LLAMADA A LA CENTRALITA	44
3.8 APERTURA DE LA PUERTA MEDIANTE CÓDIGO DE APERTURA DE LA PUERTA	45
3.9 APERTURA DE LA PUERTA MEDIANTE LLAVE DE TRANSPONDEDOR	46
3.10 APERTURA DE LA PUERTA MEDIANTE LLAVE DE TRANSPONDEDOR CON CÓDIGO DE APERTURA DE LA PUERTA	47
3.11 APERTURA DE LA PUERTA SIN CÓDIGO DE APERTURA DE LA PUERTA	48
3.12 CÓDIGOS ESPECIALES	48
3.13 AUTOACTIVACIÓN	49
4 MANTENIMIENTO	49

1 DESCRIPCIÓN GENERAL

El dispositivo Ref. 1168/1 es el módulo pantalla del teclado modular Alpha.

Este módulo, junto con el microaltavoz audio vídeo IP Ref. 1060/48 y el teclado numérico Ref. 1168/46 constituye la configuración estándar de un módulo de llamada Ipercom.

En el módulo de llamada están previstos:

- Cuatro teclas soft touch presentes en el módulo pantalla Ref. 1168/1;
- Cámara gran angular de colores y con led de iluminación en el módulo microaltavoz audio vídeo IP Ref. 1060/48;
- Dos pulsadores de llamada presentes en el módulo microaltavoz Ref. 1060/48, que se pueden usar como pulsadores de llamada a la centralita si están debidamente configurados y equipados con placa de uno o dos pulsadores;
- Las indicaciones del estado del sistema DDA presentes en módulo microaltavoz Ref. 1060/48;
- Pulsadores iluminados con led en la cara posterior del teclado numérico Ref. 1168/46.

2 CARACTERÍSTICAS DE LA PANTALLA

La pantalla tiene las siguientes características:

- agenda interfónica;
- posibilidad de llamar a todos los usuarios potenciales del sistema ingresando el código numérico, lógico o topológico;
- entrada para sensor de presencia exterior, utilizado para la activación de la iluminación en la cara posterior de la pantalla LCD en el modo de standby.

3 MÓDULO DE LLAMADA

3.1 ESTRUCTURA DEL MÓDULO DE LLAMADA

A continuación se presenta la estructura completa de un módulo de llamada:

Microaltavoz:

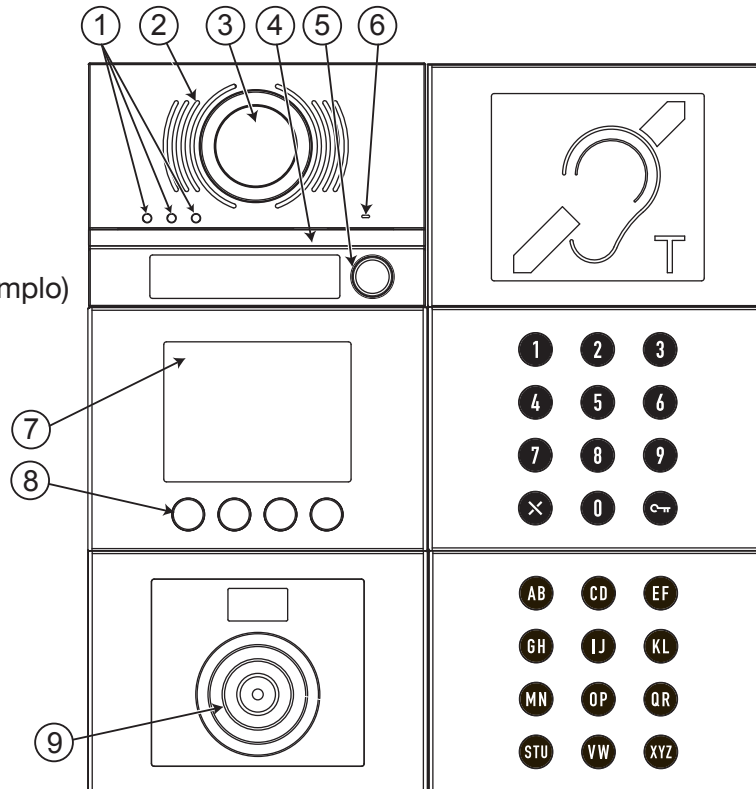
- audio vídeo IP
Ref. 1060/48
(ver el ejemplo)

Placa:

- 0 pulsadores
- 1 pulsador (ver el ejemplo)
- 2 pulsadores

Módulo pantalla
Ref. 1168/1

Módulo lector de
llaves de proximidad
Ref. 1168/45




1. Led de visualización de estado DDA:
Color de los LEDs: A → verde, B → naranja y C → verde;
2. Altavoz;
3. Cámara;
4. Led de iluminación para la cámara;
5. Pulsador de llamada, por ejemplo, para la centralita (solo si está debidamente configurado);
Solo si el microaltavoz cuenta con placa de 1 o 2 pulsadores.
6. Micrófono;
7. Pantalla LCD de 3,5 pulgadas;
8. 4 teclas soft touch contextuales con iluminación en la cara posterior;
9. Sensor para llave de proximidad.







El usuario interactúa con el módulo de llamada accionando, principalmente, las teclas (soft touch) contextuales presentes en el módulo pantalla y los pulsadores del módulo teclado numérico.


3.2 VER PÁGINA PRINCIPAL

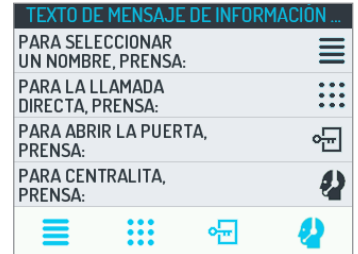
La siguiente imagen muestra la visualización de la Página principal del módulo pantalla. Si está activo el salvapantallas, pulse una tecla de la pantalla para ver la Página principal. Si hay un sensor de presencia conectado (opcional), la pantalla se enciende cuando se acerca un usuario.

 *Es posible que algunas de las funciones listadas a continuación no estén disponibles, según la configuración del sistema.*

Los botones junto a los iconos permiten utilizar las siguientes funciones:


- el icono  permite abrir la agenda de la pantalla para hacer una llamada utilizando el nombre;
- el icono  permite hacer una llamada mediante el código numérico, lógico, topológico o una llamada mediante el código de selección de bloques;
- el icono  permite la activación de un código especial;
- el icono  permite la apertura de la puerta mediante un código de apertura de la puerta;
- el icono  permite la apertura de la puerta sin código de apertura de la puerta;
- el icono  permite hacer una llamada a la centralita.

 *En la parte superior de la página principal se puede ver un mensaje de texto si la función está habilitada.*






3.3 LLAMADA MEDIANTE NOMBRE

3.3.1

Después de accionar el pulsador presente junto al icono  de la pantalla, se abre la agenda del módulo de llamada.

Según el número de usuarios presentes en la agenda, el módulo pantalla puede presentarse de distinta forma.

Si el número de usuarios memorizados es inferior a 59, la página de inicio se presenta como la que se observa a la derecha.

 *Las teclas   permiten recorrer los nombres; pulsándolas durante más de 1 segundo es posible pasar al deslizamiento rápido.*





 *La tecla  permite llamar al usuario seleccionado.*

El botón  permite volver a la Página principal.




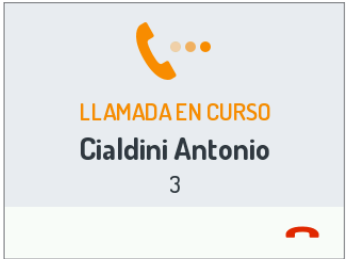

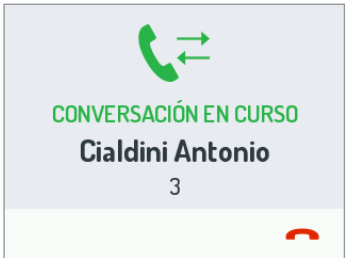







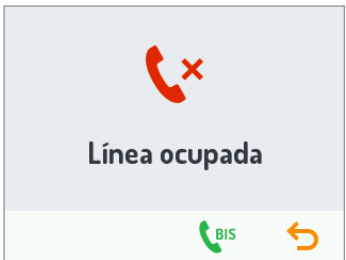


3.3.2

Si el número de usuarios es superior a 59, la Página Principal es la siguiente.

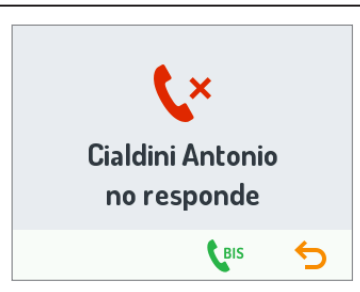
 *Los usuarios presentes en la agenda se dividen en listas interactivas, respetando el orden alfabético de los apellidos. Para seleccionar el apellido que se busca, el usuario debe seleccionar la lista en la que se encuentra el apellido a llamar pulsando los botones  ; inmediatamente después se debe pulsar el botón  para aceptar. Se abre una pantalla con deslizamiento y se seleccionan el usuario y la llamada.*



<p>3.3.3 Durante la llamada, en la pantalla aparece la confirmación de llamada en curso que se muestra a la derecha, con el mensaje de voz: "LLAMADA EN CURSO". Además, en el microaltavoz audio-vídeo IP, el led correspondiente al símbolo  (presente en la placa del módulo) se enciende de color verde.</p> <p> Si se quiere interrumpir la llamada, accionar el botón junto al icono .</p>	
<p>3.3.4 Cuando el aparato interior responde se entra en el modo conversación, y aparece la pantalla que se ve a la derecha. Además, en el microaltavoz audio-vídeo IP, el led correspondiente al símbolo  (presente en la placa del módulo) se enciende de color naranja.</p>	
<p>3.3.5 Cuando el aparato interior abre la puerta, en la pantalla aparece el mensaje de aviso que se ve a la derecha, con el mensaje de voz: "PUERTA ABIERTA". Además, en el microaltavoz audio-vídeo IP, el led correspondiente al símbolo  (presente en la placa del módulo) se enciende de color verde.</p>	
<p>3.3.6 Cuando el aparato interior abre el portón, en la pantalla aparece el mensaje de aviso que se ve a la derecha.</p>	
<p>3.3.7 Cuando el aparato interior interrumpe el modo de conversación, en la pantalla aparece el mensaje de aviso ilustrado a la derecha.</p>	
<p>3.3.8 Si la línea está ocupada, o el aparato interior esta ocupado en otra conversación, en la pantalla aparece el mensaje que se ve a la derecha, con el correspondiente mensaje de voz: "LÍNEA OCUPADA". Además, en el microaltavoz audio-vídeo IP, el led correspondiente al símbolo  (presente en la placa del módulo) se enciende de color rojo.</p> <p> Pulsando la tecla junto al icono  el usuario puede enviar nuevamente la llamada.</p>	

3.3.9

Si en 60 segundos el aparato interior no responde, en la pantalla aparece el mensaje de aviso ilustrado a la derecha, con el mensaje de voz correspondiente: "NO RESPONDE".





3.4 LLAMADA MEDIANTE CÓDIGO NUMÉRICO O LÓGICO

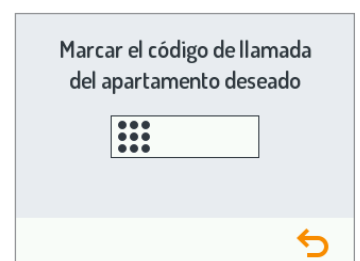
3.4.1

Después de accionar un pulsador cualquiera del módulo de llamada, o del acercamiento del usuario al puesto de llamada indicado con el sensor de presencia (opcional), la pantalla muestra la Página principal.





3.4.2

Después de accionar el botón junto al icono  de la pantalla, o uno cualquiera de los botones numéricos o alfabéticos de los teclados, aparece la siguiente pantalla. Pulsando la tecla junto al icono  se puede volver a la Página Principal de inicio.

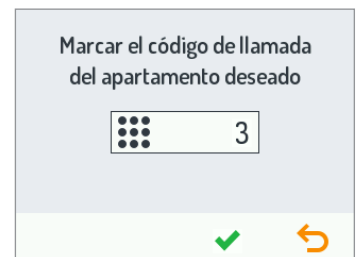


3.4.3

Ingrese el código de llamada asociado con el usuario al que desea llamar.

 La tecla presente junto al icono  o la tecla "X" presente en el módulo teclado permiten cancelar posibles errores de escritura. Además, la misma tecla, si se pulsa cuando no hay ningún carácter, permite volver a la Página Principal.

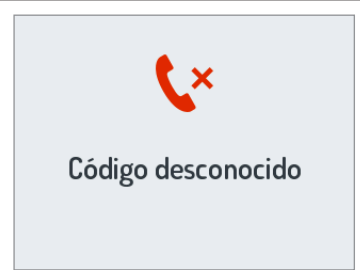
 Al presionar el botón  se abre la página de selección de bloque.



Las gestiones de la conversación y del estado de ocupado son iguales a las de la llamada mediante nombre, a las que se remite para consultar los detalles (ver § 3.3.3 y siguientes).

3.4.4

Si el código introducido es erróneo, aparece la pantalla que se ve a la derecha, con un mensaje de error.





3.5 LLAMADA MEDIANTE CÓDIGO TOPOLÓGICO

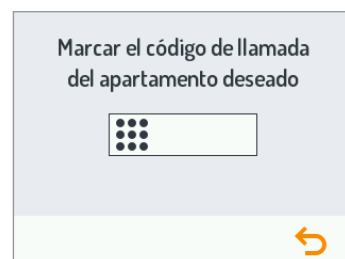
3.5.1

Después de accionar un pulsador cualquiera del módulo de llamada, o del acercamiento del usuario al puesto de llamada indicado con el sensor de presencia (opcional), la pantalla muestra la Página principal.





3.5.2



Después de accionar el botón junto al icono  de la pantalla, o uno cualquiera de los botones numéricos del teclado, aparece la siguiente pantalla. Pulsando la tecla junto al icono  se puede volver a la Página Principal de inicio.

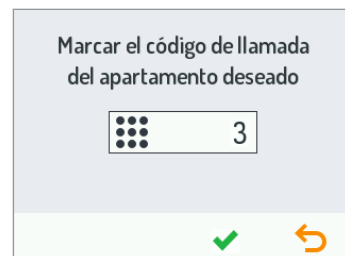


3.5.3

Ingresar el código topológico del apartamento que se quiere llamar.

 La tecla presente junto al icono  o la tecla "X" presente en el módulo teclado permiten cancelar posibles errores de escritura. Además, la misma tecla, si se pulsa cuando no hay ningún carácter, permite volver a la Página Principal.

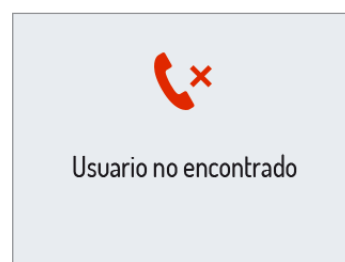
 Pulsando la tecla contextual  se envía la llamada al usuario visualizado.



Las gestiones de la conversación y del estado de ocupado son iguales a las de la llamada mediante nombre, a las que se remite para consultar los detalles (ver § 3.3.3 y siguientes).

3.5.4

Si el código introducido es erróneo, aparece la pantalla que se ve a la derecha, con un mensaje de error.



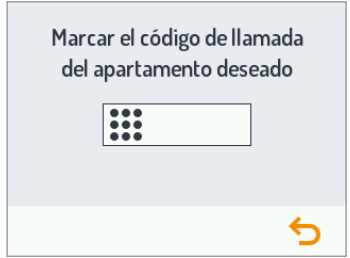




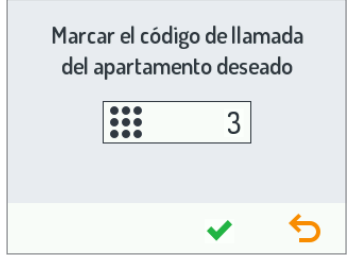










3.6 LLAMADA MEDIANTE CÓDIGO DE BLOQUES





3.6.1

Después de accionar un pulsador cualquiera del módulo de llamada, o del acercamiento del usuario al puesto de llamada indicado con el sensor de presencia (opcional), la pantalla muestra la Página principal.



<p>3.6.2</p> <p>Después de accionar el botón junto al icono  de la pantalla, o uno cualquiera de los botones numéricos del teclado, aparece la siguiente pantalla. Pulsando la tecla junto al icono  se puede volver a la Página Principal de inicio.</p>	
<p>3.6.3</p> <p>Ingrese el código de llamada asociado con el usuario al que desea llamar.</p> <p> La tecla presente junto al icono  o la tecla "X" presente en el módulo teclado permiten cancelar posibles errores de escritura.</p> <p>Además, la misma tecla, si se pulsa cuando no hay ningún carácter, permite volver a la Página Principal.</p> <p> Al presionar el botón  se abre la página de selección de bloque.</p>	
<p>3.6.4</p> <p>Si el código introducido es erróneo, aparece la pantalla que se ve a la derecha, con un mensaje de error.</p>	
<p>3.6.5</p> <p>Pulse los botones  y  para seleccionar el bloque donde se encuentra el usuario a llamar.</p> <p> Pulsando la tecla junto al icono  se puede volver a la Página Principal de inicio.</p> <p> Pulsando el botón junto al icono  se envía la llamada.</p>	

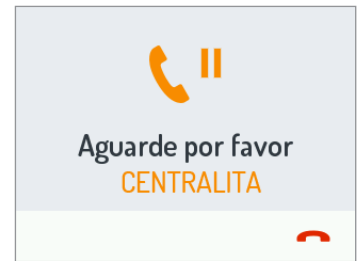
3.7 LLAMADA A LA CENTRALITA

<p>3.7.1</p> <p>Después de accionar un pulsador cualquiera del módulo de llamada, o del acercamiento del usuario al puesto de llamada indicado con el sensor de presencia (opcional), la pantalla muestra la Página principal.</p>	
<p>3.7.2</p> <p>Después de pulsar el botón junto al icono  es posible hacer una llamada a la centralita y ponerse en contacto con el operador.</p> <p> La gestión de la conversación y del estado de ocupado es como la de la llamada mediante nombre.</p>	

3.7.3

Si el operador de la centralita coloca la conversación en pausa, en el monitor aparece la pantalla que se muestra a la derecha.

 Si desea interrumpir la llamada, presione el botón correspondiente al icono





3.8 APERTURA DE LA PUERTA MEDIANTE CÓDIGO DE APERTURA DE LA PUERTA


3.8.1


Después de accionar un pulsador cualquiera del módulo de llamada, o del acercamiento del usuario al puesto de llamada indicado con el sensor de presencia (opcional), la pantalla muestra la Página principal.

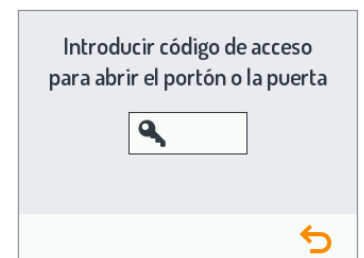


3.8.2


Después de pulsar el botón junto al icono , o el botón  del teclado numérico Ref. 1168/46, en el monitor aparece la pantalla que se muestra a la derecha. La pantalla de la derecha corresponde a un sistema donde están disponibles los dos pasos.



 Si en el sistema solo hay un paso, la pantalla muestra solamente la indicación del paso disponible.


Pulsando la tecla junto al icono  se puede volver a la Página Principal de inicio.

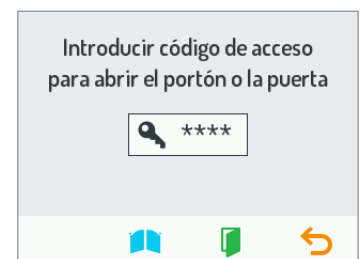





3.8.3

Escribir el código de apertura de la puerta en el teclado numérico . Si durante la escritura se comete un error, es posible borrar el carácter equivocado con la tecla  del menú contextual o pulsando "X" en el teclado numérico.












Pulsando la tecla contextual junto al icono  se selecciona la apertura del portón; lo mismo sucede con el icono  para la apertura de la puerta. La pantalla de la derecha corresponde a un sistema donde están disponibles los dos pasos.

 Si en el sistema solo hay un paso, la pantalla muestra solamente la indicación del paso disponible.


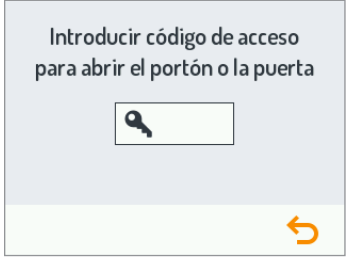



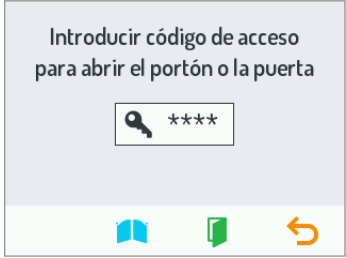
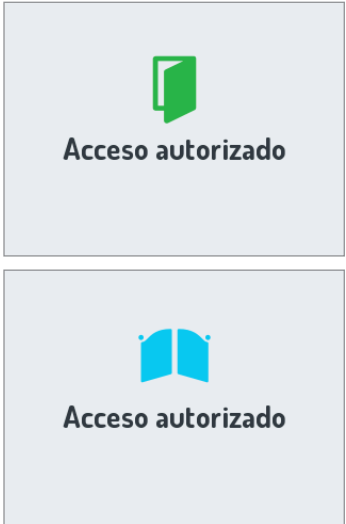
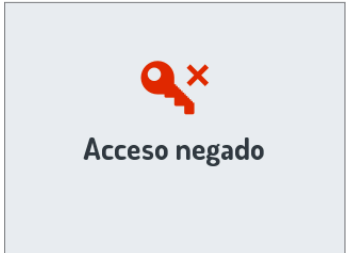


<p>3.8.4 Según el tipo de entrada seleccionado, aparece una de las dos pantallas que se muestran a la derecha:</p>	<div style="text-align: center;">  Acceso autorizado </div> <div style="text-align: center; margin-top: 20px;">  Acceso autorizado </div>
<p>3.8.5 Si el código introducido es erróneo, aparece la pantalla que se ve a la derecha, con un mensaje de error.</p>	<div style="text-align: center;">  Acceso negado </div>




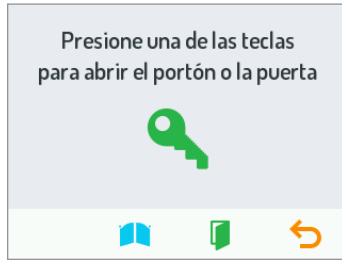


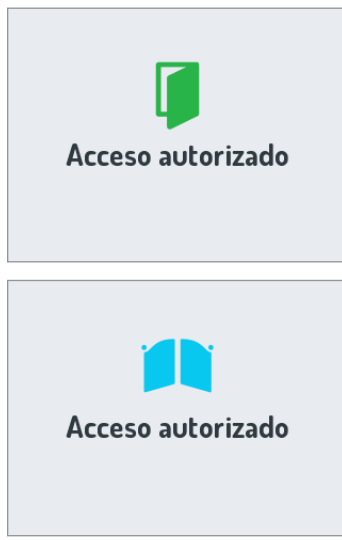
3.9 APERTURA DE LA PUERTA MEDIANTE LLAVE DE TRANSPONDEDOR

<p>3.9.1 Para abrir la puerta con la llave de transpondedor, pasar la llave cerca del módulo lector de llave Ref. 1168/45, junto al sensor presente en el centro del módulo. La pantalla de la derecha corresponde a un sistema donde están disponibles los dos pasos.  Si en el sistema solo hay un paso, se mostrará directamente la pantalla de acceso al paso (véase a continuación).</p>	<div style="text-align: center;"> <p>Seleccionar el mando para abrir el portón o la puerta</p>  </div> <div style="text-align: center; border-top: 1px solid black; padding-top: 5px;">    </div>
<p>3.9.2  Pulsando la tecla contextual junto al icono  se selecciona la apertura de la puerta, mientras que si se pulsa la tecla junto al icono  se selecciona la apertura del portón. Si la llave es válida, el módulo de llamada activa la apertura de la puerta o del portón; en la pantalla aparece el mensaje de aviso que se muestra a la derecha.</p>	<div style="text-align: center;">  Acceso autorizado </div> <div style="text-align: center; margin-top: 20px;">  Acceso autorizado </div>
<p>3.9.3 Si la llave no es válida (no está registrada), aparece durante 2 segundos la pantalla que se ve a la derecha.</p>	<div style="text-align: center;">  Acceso negado </div>




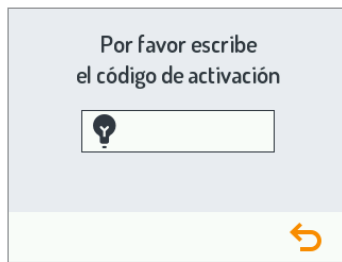

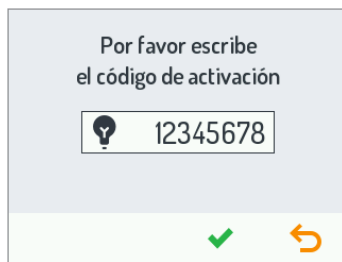
3.10 APERTURA DE LA PUERTA MEDIANTE LLAVE DE TRANSPONDEDOR CON CÓDIGO DE APERTURA DE LA PUERTA



<p>3.10.1 Después de accionar un pulsador cualquiera del módulo de llamada, o del acercamiento del usuario al puesto de llamada indicado con el sensor de presencia (opcional), la pantalla muestra la Página principal.</p>	
<p>3.10.2 Para abrir la puerta con la llave de transpondedor, pasar la llave cerca del módulo lector de llave Ref. 1168/45, cerca del sensor ubicado en el centro del módulo. Se pide que se introduzca el código de apertura de la puerta. La pantalla de la derecha corresponde a un sistema donde están disponibles los dos pasos. <i>Si en el sistema solo hay un paso, la pantalla muestra solamente la indicación del paso disponible.</i></p>	
<p>3.10.3 Escribir el código de apertura de la puerta en el teclado numérico. Si durante la escritura se comete un error, es posible borrar el carácter equivocado con la tecla  del menú contextual o pulsando "X" en el teclado numérico. Pulsando la tecla contextual junto al icono  se selecciona la apertura del portón; lo mismo sucede con el icono  para la apertura de la puerta. La pantalla de la derecha corresponde a un sistema donde están disponibles los dos pasos. <i>Si en el sistema solo hay un paso, la pantalla muestra solamente la indicación del paso disponible.</i></p>	
<p>3.10.4 Según el tipo de entrada seleccionado, aparece una de las dos pantallas que se muestran a la derecha:</p>	
<p>3.10.5 Si la clave no es válida (no registrada), la pantalla que se muestra a continuación aparece en la pantalla durante 2 segundos.</p>	

3.11 APERTURA DE LA PUERTA SIN CÓDIGO DE APERTURA DE LA PUERTA

<p>3.11.1 Después de accionar un pulsador cualquiera del módulo de llamada, o del acercamiento del usuario al puesto de llamada indicado con el sensor de presencia (opcional), la pantalla muestra la Página principal.</p>	
<p>3.11.2 Para abrir la puerta, pulsar el botón presente junto al icono  (función "TRADE"): en el monitor aparece la pantalla que se muestra a la derecha. La pantalla corresponde a un sistema donde están disponibles los dos pasos.</p> <p> Si en el sistema solo hay un paso, se mostrará directamente la pantalla de acceso al paso (véase a continuación).</p>	
<p>3.11.3 Pulsando la tecla contextual junto al icono  se selecciona la apertura de la puerta, mientras que si se pulsa la tecla junto al icono  se selecciona la apertura del portón.</p> <p>Según el tipo de entrada seleccionado, aparece una de las dos pantallas que se muestran a la derecha:</p>	



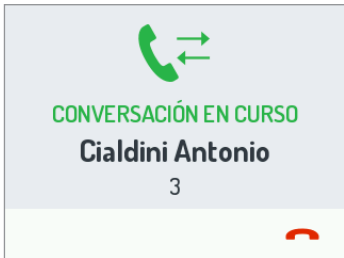

3.12 CÓDIGOS ESPECIALES

<p>3.12.1 Para enviar un código especial, pulsar el botón presente junto al icono  : en el monitor aparece la pantalla que se muestra a la derecha, o . En el monitor aparece la pantalla que se muestra a la derecha.</p> <p> La tecla contextual referida al icono  permite cancelar los posibles errores de escritura.</p>	
<p>3.12.2 Escribir el código especial en el teclado numérico y aceptar con el botón .</p>	

<p>3.12.3 Cuando se envió el código, aparece la pantalla que se muestra a la derecha.</p>	 <p>Código especial enviado</p>
<p>3.12.4 En cambio, si el código no es válido, en la pantalla aparece el mensaje que se ve a la derecha.</p>	 <p>Código especial ilícito</p>

3.13 AUTOACTIVACIÓN

Desde el aparato interior se puede activar la cámara del microaltavoz audio vídeo IP (Ref. 1060/48). Con la autoactivación, los leds de la cámara del microaltavoz no se encienden mientras no se entre en fonía, permitiendo que el usuario vea la escena de forma secreta.

<p>Cuando desde el aparato interior se acciona el pulsador de fonía para comenzar una conversación audio/vídeo, se encienden los LEDs y en la pantalla aparece la siguiente imagen:</p> <p> Pulsando la tecla contextual junto al icono  se corta la conversación.</p>	 <p>CONVERSACIÓN EN CURSO Cialdini Antonio 3</p>
<p>Para interrumpir la comunicación desde el módulo de llamada y volver a la página principal, accionar el pulsador "X" presente en el módulo teclado numérico.</p>	

4 MANTENIMIENTO

Se aconseja limpiar los frentes con un paño húmedo no abrasivo. No utilizar líquidos que contengan alcohol ni productos para la limpieza de cristales.



INHALT

1	ALLGEMEINE BESCHREIBUNG	50
2	EIGENSCHAFTEN DES DISPLAYS	51
3	RUFMODUL	51
3.1	STRUKTUR DES RUFMODULS	51
3.2	HOMEPAGE EINBLENDEN	52
3.3	ANRUF ÜBER NAMEN	52
3.4	ANRUF ÜBER NUMERISCHEN ODER LOGISCHEN CODE	54
3.5	ANRUF ÜBER TOPOLOGISCHEN CODE	55
3.6	ANRUF ÜBER BLOCKCODE	55
3.7	ANRUF AN DIE ZENTRALE	56
3.8	TÜRÖFFNEN MIT TÜRCODE	57
3.9	TÜRÖFFNEN MIT TRANSPONDER-SCHLÜSSEL	58
3.10	TÜRÖFFNEN MIT TRANSPONDER-SCHLÜSSEL UND TÜRCODE	59
3.11	TÜRÖFFNEN OHNE TÜRCODE	60
3.12	SPEZIALCODES	60
3.13	SELBSTEINSCHALTUNG	61
4	WARTUNG	61

1 ALLGEMEINE BESCHREIBUNG

Bei dem Gerät Typ 1168/1 handelt es sich um das Display-Modul speziell für die modulare Tastatur Mod. Alpha. Dieses Modul stellt zusammen mit der IP-Audio-/Video-Außenstelle BN 1060/48 und dem numerischen Tastenfeld BN 1168/46 die Standardkonfiguration eines Rufmoduls dar.

Auf dem Rufmodul sind vorgesehen:

- Vier Soft Touch-Tasten des Display-Moduls BN 1168/1;
- Weitwinkel-Kamera in Farbe und mit Beleuchtungs-Leds auf dem IP-Audio-/Video-Außenstelle BN 1060/48;
- Zwei Ruftasten des Außenstellenmoduls BN 1060/48, die als Ruftasten an die Zentrale verwendet werden können, wenn sie entsprechend konfiguriert sind und die Ausstattung mit Fronttafel mit einer oder zwei Tasten vorliegt;
- Die Meldungen des Anlagenstatus DDA auf dem Außenstellenmodul BN 1060/48.
- Tasten mit Hintergrundbeleuchtung auf der numerischen Tastatur BN 1168/46.

2 EIGENSCHAFTEN DES DISPLAYS

Das Display umfasst Folgendes:

- Sprechanlagenrubrik;
- Möglichkeit des Anrufens aller potenziellen Benutzer der Anlage durch Eingabe des numerischen, logischen oder topologischen Codes;
- Eingang für externen Anwesenheitssensor zur Aktivierung der Hintergrundbeleuchtung des LCD-Displays im Stand-by.

3 RUFMODUL

3.1 STRUKTUR DES RUFMODULS

Im Anschluss wird die vollständige Struktur eines Rufmoduls abgebildet:

Außenstelle:

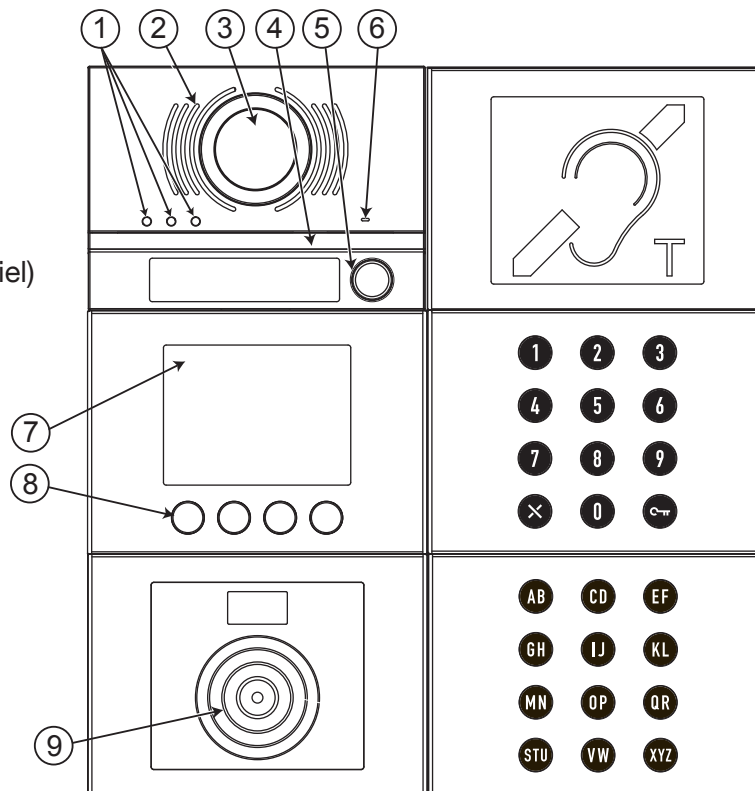
- IP Audio-Video
BN 1060/48
(siehe Beispiel)

Fronttafel:

- 0 Tasten
- 1 Taste (siehe Beispiel)
- 2 Tasten

Display-Modul
BN 1168/1

Lesegerät
proximity-Schlüssel
BN 1168/45



1. Statusanzeige-LED DDA:
Farbe der LEDs: A → grün, B → orange und C → grün;
2. Lautsprecher;
3. Kamera;
4. Led zur Beleuchtung der Kamera;
5. Ruftaste z. B. für Zentrale (nur wenn entsprechend konfiguriert);


 Nur wenn die Außenstelle mit Fronttafel mit 1 oder 2 Tasten ausgestattet ist.

6. Mikrofon;
7. 3,5"-LCD-Display;
8. 4 Soft Touch-Kontexttasten mit Hintergrundbeleuchtung;
9. Sensor für berührungslosen Schlüssel.







Der Benutzer interagiert mit dem Rufmodul hauptsächlich durch Betätigen der Kontexttasten (Soft Touch) auf dem Display-Modul und der Tasten des numerischen Tastenmoduls.


3.2 HOMEPAGE EINBLENDEN

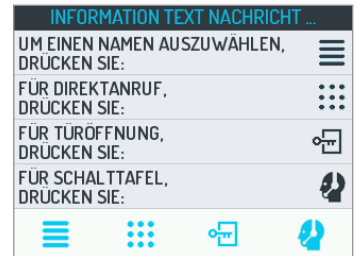
Die folgende Abbildung zeigt die Ansicht der Homepage des Display-Moduls. Sollte der Screensaver aktiv sein, betätigen Sie die Taste auf dem Display um die Homepage aufzurufen. Sollte ein Anwesenheitssensor (Option) angeschlossen sein, schaltet sich das Display beim Annähern eines Teilnehmers ein.

 Einige der unten aufgeführten Funktionen stehen ja nach Anlagenkonfiguration möglicherweise nicht zur Verfügung.

Die Tasten auf den folgenden Symbolen gestatten die Verwendung der nachstehenden Funktionen:


- mit dem Symbol  öffnen Sie die Rubrik des Displays, um einen Anruf über Namen zu tätigen;
- mit dem Symbol  können Sie einen Anruf mit Hilfe eines numerischen, logischen, topologischen Codes oder einen Anruf über Blockauswahlcode tätigen;
- mit dem Symbol  können Sie einen Sondercode aktivieren;
- mit dem Symbol  können Sie die Tür anhand eines Türöffnercodes öffnen;
- mit dem Symbol  können Sie die Tür ohne Türöffnercode öffnen;
- mit dem Symbol  können Sie einen Anruf an die Zentrale tätigen.

 Im oberen Teil der Homepage können Sie eine Textnachricht einblenden, wenn die entsprechende Funktion aktiviert ist.



3.3 ANRUF ÜBER NAMEN

3.3.1

Nach dem Betätigen der Taste auf dem Symbol  öffnet sich im Display die Rubrik des Rufmoduls.

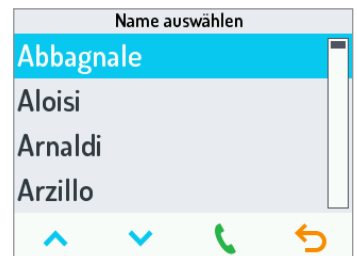
Abhängig von der Anzahl der in der Rubrik enthaltenen Benutzer kann das Display-Modul unterschiedliche Ansichten zeigen.

Liegt die Anzahl der gespeicherten Benutzer unter 59, erscheint die Startseite wie seitlich abgebildet.

 Die Tasten   gestatten das Scrollen der Namen. Werden diese länger als 1 Sekunde betätigt, kann der Schnelldurchlauf erfolgen.





 Die Taste  gestattet es, den ausgewählten Benutzer anzurufen.

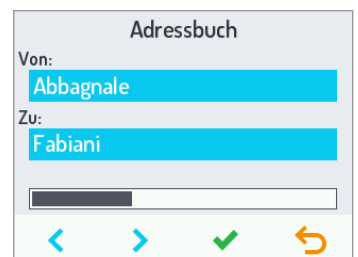
Die Taste  gestattet die Rückkehr zur Homepage.




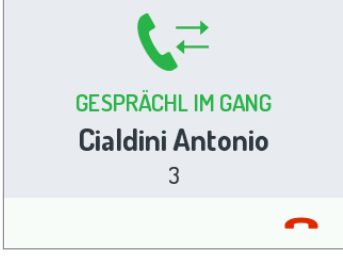

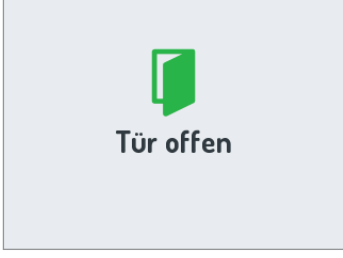
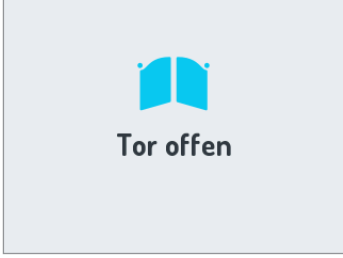





3.3.2

Bei einer Anzahl von Benutzern von mehr als 59 erscheint dagegen die folgende Homepage:

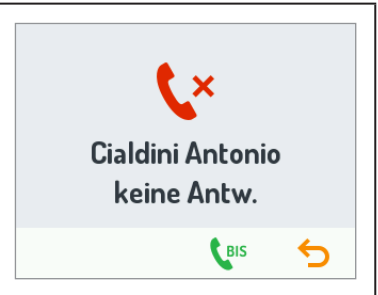
 Die in der Rubrik enthaltenen Benutzer werden nach der alphabetischen Reihenfolge der Nachnamen in interaktive Listen unterteilt. Um den jeweiligen Nachnamen auszuwählen, muss der Benutzer die den anzurufenden Nachnamen enthaltende Liste durch Betätigen der Tasten   auswählen und gleich darauf die Taste  zum Bestätigen drücken. Es öffnet sich eine Scroll-Ansicht, über die der Benutzer gewählt und der Anruf getätigt wird.



<p>3.3.3 Während des Anrufs erscheint auf dem Display die seitlich abgebildete Bestätigung des laufenden Gesprächs mit der Sprachnachricht: "GESPRÄCH IN GANG". Auf der IP-Audio-Video-Außenstelle leuchtet außerdem die dem Symbol  (auf der Frontseite des Moduls) entsprechende Led grün auf.</p> <p> Soll der Anruf unterbrochen werden, muss die Taste beim Symbol  betätigt werden.</p>	
<p>3.3.4 Wenn die Innenstelle antwortet, beginnt der Gesprächsmodus und auf dem Display erscheint die seitlich abgebildete Ansicht. Auf der IP-Audio-Video-Außenstelle leuchtet außerdem die dem Symbol  (auf der Frontseite des Moduls) entsprechende Led orange auf.</p>	
<p>3.3.5 Wenn die Innenstelle die Tür öffnet, erscheint auf dem Display die seitlich abgebildete Benachrichtigung mit der Sprachnachricht: "TÜR OFFEN". Auf der IP-Audio-Video-Außenstelle leuchtet außerdem die dem Symbol  (auf der Frontseite des Moduls) entsprechende Led grün auf.</p>	
<p>3.3.6 Wenn die Innenstelle das Tor öffnet, erscheint auf dem Display die seitlich abgebildete Benachrichtigung.</p>	
<p>3.3.7 Unterbricht die Innenstelle den Gesprächsmodus, erscheint auf dem Display die seitlich abgebildete Benachrichtigung.</p>	
<p>3.3.8 Ist die Leitung besetzt oder die Innenstelle befindet sich in einem anderen Gespräch, erscheint auf dem Display die seitlich abgebildete Benachrichtigung mit der entsprechenden Sprachnachricht: "LEITUNG BESETZT". Auf der IP-Audio-Video-Außenstelle leuchtet außerdem die dem Symbol  (auf der Frontseite des Moduls) entsprechende Led rot auf.</p> <p> Durch Betätigen der Taste auf dem Symbol  kann der Benutzer den Anruf erneut weiterleiten.</p>	

3.3.9

Antwortet die Innenstelle nicht innerhalb von 60 Sekunden, erscheint auf dem Display die seitlich abgebildete Benachrichtigung mit der entsprechenden Sprachnachricht. "KEINE ANTWORT".





3.4 ANRUF ÜBER NUMERISCHEN ODER LOGISCHEN CODE

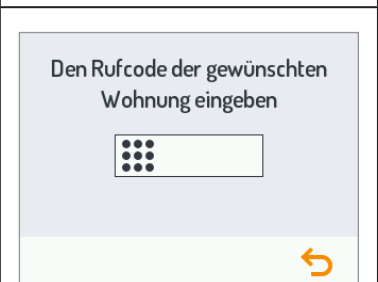
3.4.1

Im Anschluss an das Betätigen einer beliebigen Taste auf dem Rufmodul oder ein vom Anwesenheitssensor (Option) gemeldetes Annähern von Seiten des Teilnehmers an die Rufeinheit blendet das Display die Homepage ein.





3.4.2

Nachdem die Taste auf dem Symbol  im Display oder eine beliebige numerische oder alphabetische Taste auf den Tastaturen betätigt wurde, erscheint die folgende Ansicht. Durch Betätigen der Taste auf dem Symbol  kann man zur Start-Homepage zurückkehren.

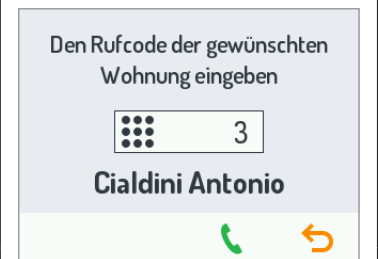


3.4.3

Geben Sie den Anrufcode ein, der dem Benutzer zugeordnet ist, den Sie anrufen möchten.

 Die Taste auf dem Symbol  oder die Taste "X" auf dem Tastaturmodul gestatten das Löschen eventueller Eingabefehler. Dieselbe Taste gestattet bei Betätigung in Abwesenheit eines Zeichens die Rückkehr zur Homepage.

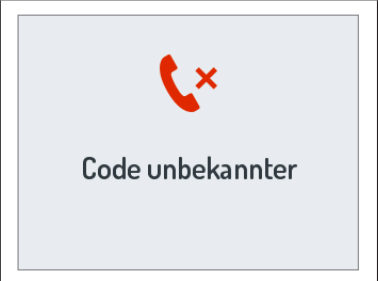
 Durch Drücken der Taste  wird die Block auszuwählen geöffnet.



Die Verwaltung der Gespräche und der Besetztbedingungen ist die gleiche wie die des Anrufs mittels Namen, auf die wegen Einzelheiten verwiesen wird (siehe § 3.3.3 ff).

3.4.4

Ist der eingegebene Code falsch, erscheint die seitliche Ansicht mit einer Fehlermeldung.





3.5 ANRUF ÜBER TOPOLOGISCHEN CODE

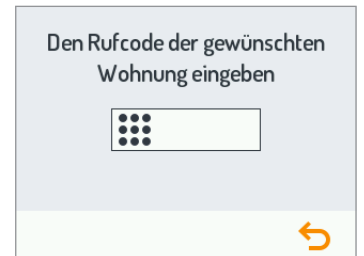
3.5.1

Im Anschluss an das Betätigen einer beliebigen Taste auf dem Rufmodul oder ein vom Anwesenheitssensor (Option) gemeldetes Annähern von Seiten des Teilnehmers an die Rufeinheit blendet das Display die Homepage ein.





3.5.2

Nachdem die Taste auf dem Symbol  im Display oder eine beliebige numerische oder alphabetische Taste auf den Tastaturen betätigt wurde, erscheint die folgende Ansicht. Durch Betätigen der Taste auf dem Symbol  kann man zur Start-Homepage zurückkehren.

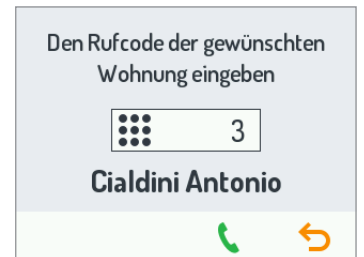


3.5.3

Geben Sie den topologischen Code der Wohnung ein, die angerufen werden soll.

 Die Taste auf dem Symbol  oder die Taste "X" auf dem Tastaturmodul gestatten das Löschen eventueller Eingabefehler. Dieselbe Taste gestattet bei Betätigung in Abwesenheit eines Zeichens die Rückkehr zur Homepage.

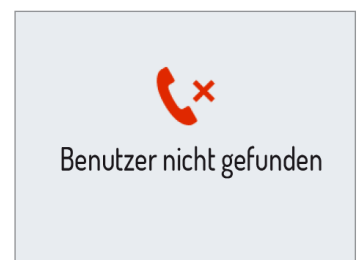
 Durch Drücken der Taste  wird die Block auszuwählen geöffnet.



Die Verwaltung der Gespräche und der Besetztbedingungen ist die gleiche wie die des Anrufs mittels Namen, auf die wegen Einzelheiten verwiesen wird (siehe § 3.3.3 ff).

3.5.4

Ist der eingegebene Code falsch, erscheint die seitliche Ansicht mit einer Fehlermeldung.



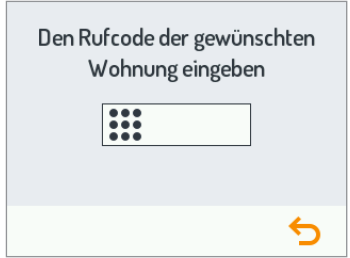




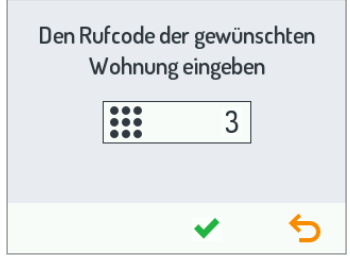
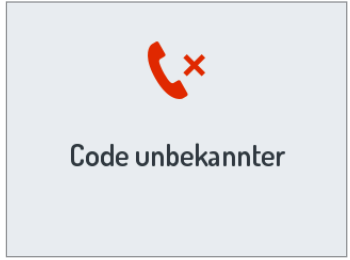









3.6 ANRUF ÜBER BLOCKCODE





3.6.1

Im Anschluss an das Betätigen einer beliebigen Taste auf dem Rufmodul oder ein vom Anwesenheitssensor (Option) gemeldetes Annähern von Seiten des Teilnehmers an die Rufeinheit blendet das Display die Homepage ein.





<p>3.6.2 Nachdem die Taste auf dem Symbol  im Display oder eine beliebige numerische oder alphabetische Taste auf den Tastaturen betätigt wurde, erscheint die folgende Ansicht. Durch Betätigen der Taste auf dem Symbol  kann man zur Start-Homepage zurückkehren.</p>	
<p>3.6.3 Geben Sie den Anrufcode ein, der dem Benutzer zugeordnet ist, den Sie anrufen möchten.</p> <p> Die Taste auf dem Symbol  oder die Taste "X" auf dem Tastaturmodul gestatten das Löschen eventueller Eingabefehler. Dieselbe Taste gestattet bei Betätigung in Abwesenheit eines Zeichens die Rückkehr zur Homepage.</p> <p> Durch Drücken der Taste  wird die Block auszuwählen geöffnet.</p>	
<p>3.6.4 Ist der eingegebene Code falsch, erscheint die seitliche Ansicht mit einer Fehlermeldung.</p>	
<p>3.6.5 Betätigen Sie die Tasten  und , um den Block auszuwählen, in dem sich der anzurufende Benutzer befindet.</p> <p> Durch Betätigen der Taste auf dem Symbol  kann man zur Start-Homepage zurückkehren.</p> <p> Durch Betätigen der Taste auf dem Symbol  wird das Gespräch weitergeleitet.</p>	

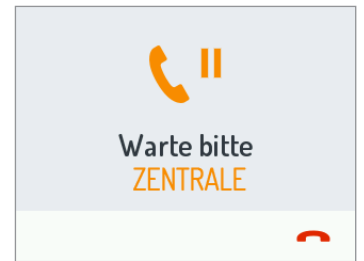
3.7 ANRUF AN DIE ZENTRALE

<p>3.7.1 Im Anschluss an das Betätigen einer beliebigen Taste auf dem Rufmodul oder ein vom Anwesenheitssensor (Option) gemeldetes Annähern von Seiten des Teilnehmers an die Rufeinheit blendet das Display die Homepage ein.</p>	
<p>3.7.2 Nach dem Betätigen der Taste auf dem Symbol  kann ein Anruf an die Zentrale erfolgen, über den man mit der Vermittlung Kontakt erhält.</p> <p> Die Verwaltung der Gespräche und der Besetztbedingungen ist die gleiche wie die des Anrufs per Namen.</p>	

3.7.3

Wird das Gespräch von der Vermittlung pausiert, wird im Display die seitliche Ansicht eingeblendet.

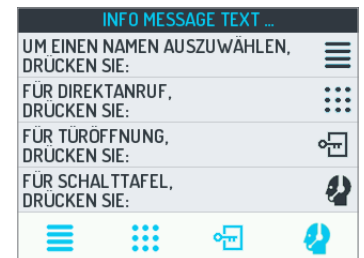
 Wenn Sie den Anruf unterbrechen möchten, drücken Sie die Taste, die dem Symbol  entspricht.





3.8 TÜRÖFFNEN MIT TÜRCODE


3.8.1

Im Anschluss an das Betätigen einer beliebigen Taste auf dem Rufmodul oder ein vom Anwesenheitssensor (Option) gemeldetes Annähern von Seiten des Teilnehmers an die Rufeinheit blendet das Display die Homepage ein.

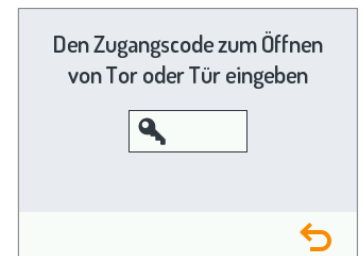


3.8.2

Im Anschluss an das Betätigen der Taste auf dem Symbol  oder der Taste  der numerischen Tastatur BN 1168/46 erscheint auf dem Display die seitlich abgebildete Ansicht. Die seitlich angezeigte Ansicht bezieht sich auf eine Anlage, in der beide Durchgänge zur Verfügung stehen.


 Ist in der Anlage nur ein Durchgang vorhanden, zeigt die Ansicht nur die Angabe des verfügbaren Durchgangs.



Durch Betätigen der Taste auf dem Symbol  kann man zur Start-Homepage zurückkehren.




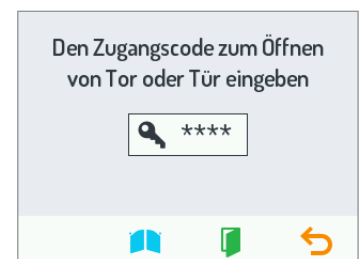
3.8.3



Danach den Türöffnercode auf der numerischen Tastatur.

Unterläuft Ihnen bei der Eingabe ein Fehler, kann das falsche Zeichen mit der Taste  des Kontextmenüs bzw. durch Betätigen von "X" auf der numerischen Tastatur gelöscht werden.












Durch Betätigen der Kontext-Taste auf dem Symbol  wird das Öffnen des Tors ausgewählt, während mit dem Symbol  das Öffnen der Tür gewählt wird. Die seitlich angezeigte Ansicht bezieht sich auf eine Anlage, in der beide Durchgänge zur Verfügung stehen.

 Ist in der Anlage nur ein Durchgang vorhanden, zeigt die Ansicht nur die Angabe des verfügbaren Durchgangs.

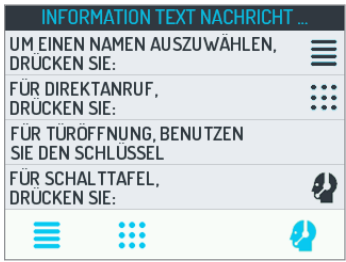
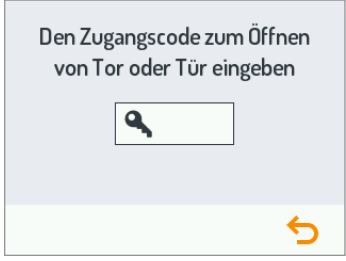
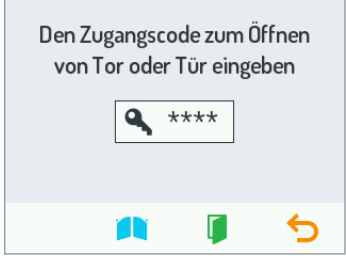
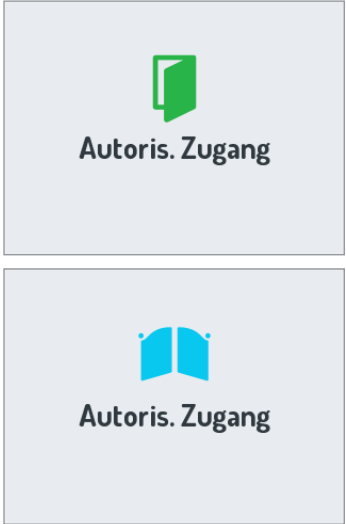
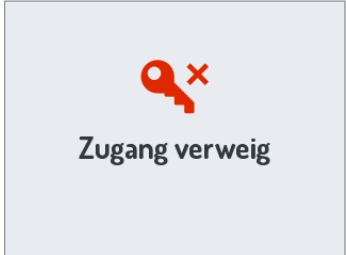


<p>3.8.4 Abhängig von der Art des gewählten Eingangs wird auf dem Display eine der beiden seitlich abgebildeten Ansichten angezeigt.</p>	<div style="text-align: center;">  Autoris. Zugang </div> <div style="text-align: center; margin-top: 20px;">  Autoris. Zugang </div>
<p>3.8.5 Ist der eingegebene Code falsch, erscheint die seitliche Ansicht mit einer Fehlermeldung im Display.</p>	<div style="text-align: center;">  Zugang verweig </div>

3.9 TÜRÖFFNEN MIT TRANSPONDER-SCHLÜSSEL

<p>3.9.1 Um die Tür mit dem Transponder-Schlüssel zu öffnen, den Schlüssel am Lesegerät-Modul BN 1168/45 in der Nähe des Sensors in der Mitte des Moduls vorbeiführen. Die seitlich angezeigte Ansicht bezieht sich auf eine Anlage, in der beide Durchgänge zur Verfügung stehen.</p> <p> <i>Ist in der Anlage nur ein Durchgang vorhanden, wird direkt die Ansicht des Zugangs zum Durchgang eingeblendet (siehe nachstehend).</i></p>	<div style="text-align: center;"> <p>Befehl auswählen, um Tor oder Tür zu öffnen</p>  </div> <div style="text-align: center; background-color: #e0e0e0; padding: 5px;">    </div>
<p>3.9.2  <i>Durch Betätigen der Kontext-Taste auf dem Symbol  wird das Öffnen der Tür gewählt, während beim Betätigen der Taste auf dem Symbol  das Öffnen des Tors gewählt wird.</i></p> <p>Ist der Schlüssel gültig, aktiviert das Rufmodul das Öffnen der Tür oder des Tors und auf dem Display erscheint eine der seitlich abgebildeten beiden Nachrichten.</p>	<div style="text-align: center;">  Autoris. Zugang </div> <div style="text-align: center; margin-top: 20px;">  Autoris. Zugang </div>
<p>3.9.3 Ist der Schlüssel nicht gültig (nicht registriert), erscheint zwei Sekunden lang die seitlich abgebildete Ansicht auf dem Display.</p>	<div style="text-align: center;">  Zugang verweig </div>

3.10 TÜRÖFFNEN MIT TRANSPONDER-SCHLÜSSEL UND TÜRCODE

<p>3.10.1 Im Anschluss an das Betätigen einer beliebigen Taste auf dem Rufmodul oder ein vom Anwesenheitssensor (Option) gemeldetes Annähern von Seiten des Teilnehmers an die Rufeinheit blendet das Display die Homepage ein.</p>	 <p>INFORMATION TEXT NACHRICHT ... UM EINEN NAMEN AUSZUWÄHLEN, DRÜCKEN SIE: [Menu Icon] FÜR DIREKTANRUF, DRÜCKEN SIE: [Dots Icon] FÜR TÜRÖFFNUNG, BENUTZEN SIE DEN SCHLÜSSEL [Key Icon] FÜR SCHALTТАFEL, DRÜCKEN SIE: [Person Icon]</p>
<p>3.10.2 Um die Tür mit dem Transponder-Schlüssel zu öffnen, den Schlüssel am Lesegerät-Modul BN 1168/45 vorbeiführen, in der Nähe des Sensors in der Mitte des Moduls. Es wird verlangt, den Türöffnercode einzugeben. Die seitlich angezeigte Ansicht bezieht sich auf eine Anlage, in der beide Durchgänge zur Verfügung stehen.</p> <p><i>📎 Ist in der Anlage nur ein Durchgang vorhanden, zeigt die Ansicht nur die Angabe des verfügbaren Durchgangs.</i></p>	 <p>Den Zugangscode zum Öffnen von Tor oder Tür eingeben</p> <p>[Key Icon] [Input Field]</p> <p>[Back Arrow Icon]</p>
<p>3.10.3 Danach den Türöffnercode auf der numerischen Tastatur. Se durante la digitazione si commette un errore è possibile cancellare il carattere sbagliato grazie al tasto [Back Arrow Icon] del menu contestuale oppure agendo sulla tastiera numerica premendo "X".</p> <p>Premendo il tasto contestuale in corrispondenza dell'icona [Open Book Icon] viene scelta l'apertura cancello, analogamente per l'icona [Closed Book Icon] si predilige l'apertura porta. Die seitlich angezeigte Ansicht bezieht sich auf eine Anlage, in der beide Durchgänge zur Verfügung stehen.</p> <p><i>📎 Ist in der Anlage nur ein Durchgang vorhanden, zeigt die Ansicht nur die Angabe des verfügbaren Durchgangs.</i></p>	 <p>Den Zugangscode zum Öffnen von Tor oder Tür eingeben</p> <p>[Key Icon] [Input Field with ****]</p> <p>[Open Book Icon] [Closed Book Icon] [Back Arrow Icon]</p>
<p>3.10.4 Abhängig von der Art des gewählten Eingangs wird auf dem Display eine der beiden seitlich abgebildeten Ansichten angezeigt.</p>	 <p>Autoris. Zugang</p> <p>Autoris. Zugang</p>
<p>3.10.5 Wenn der Schlüssel nicht gültig (nicht registriert) ist, wird der nebenstehende Bildschirm 2 Sekunden lang auf dem Display angezeigt.</p>	 <p>Zugang verweigert</p>


3.11 TÜRÖFFNEN OHNE TÜRCODE


3.11.1

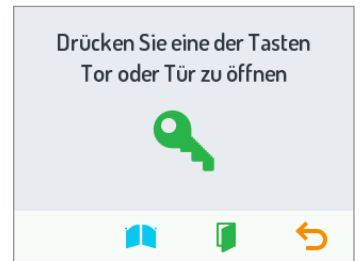
Im Anschluss an das Betätigen einer beliebigen Taste auf dem Rufmodul oder ein vom Anwesenheitssensor (Option) gemeldetes Annähern von Seiten des Teilnehmers an die Rufeinheit blendet das Display die Homepage ein.





3.11.2

Betätigen Sie zum Öffnen der Tür die Taste auf dem Symbol  (Funktion „TRADE“). Auf dem Display erscheint die seitlich angezeigte Ansicht. Die Ansicht bezieht sich auf eine Anlage, in der beide Durchgänge zur Verfügung stehen.

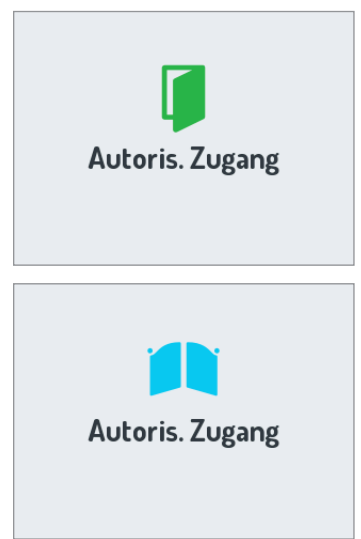
 *Ist in der Anlage nur ein Durchgang vorhanden, wird direkt die Ansicht des Zugangs zum Durchgang eingeblendet (siehe nachstehend).*



3.11.3


Durch Betätigen der Kontext-Taste auf dem Symbol  wird das Öffnen der Tür gewählt, während beim Betätigen der Taste auf dem Symbol  das Öffnen des Tors gewählt wird.



Abhängig von der Art des gewählten Eingangs wird auf dem Display eine der beiden seitlich abgebildeten Ansichten angezeigt.

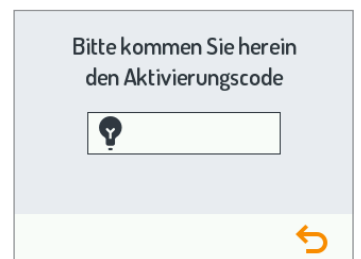


3.12 SPEZIALCODES

3.12.1

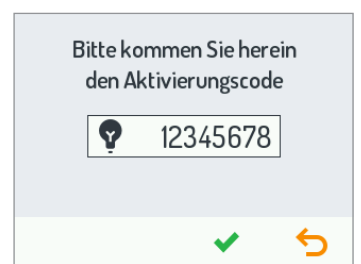
Betätigen Sie, um einen Sondercode zu versenden, die Taste auf dem Symbol . Auf dem Display erscheint die seitlich angezeigte Ansicht bzw. Auf dem Display erscheint die seitlich dargestellte Ansicht.

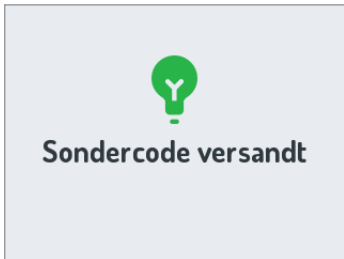
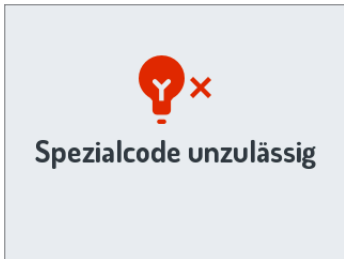
 *Die auf das Symbol  bezogene Kontexttaste gestattet das Löschen eventueller Eingabefehler.*



3.12.2



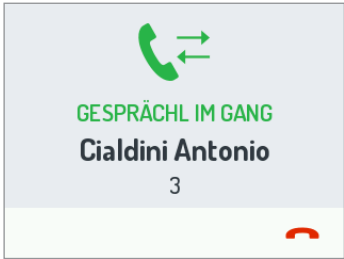
Den Spezialcode eingeben und dann mit der Taste  bestätigen.



<p>3.12.3 Wenn der Code erfolgreich versandt wurde, erscheint auf dem Display die seitlich abgebildete Ansicht.</p>	
<p>3.12.4 Erweist sich der eingegebene Code dagegen als ungültig, so erscheint die seitlich abgebildete Nachricht im Display.</p>	

3.13 SELBSTEINSCHALTUNG

Von der Innenstelle aus kann die Kamera der IP-Audio-/Video-Außenstelle aktiviert werden (BN 1060/48). Bei der Selbsteinschaltung werden die Leds der Kamera der Außenstelle erst eingeschaltet, wenn ein Gespräch beginnt, wodurch es dem Benutzer gestattet ist, die Aufnahme unbemerkt einzublenden.

<p>Wird von der Innenstelle aus die Gesprächstaste gedrückt, um ein Gespräch (Audio/Video) zu beginnen, schalten sich die LEDs ein und auf dem Display wird das folgende Bild eingeblendet:</p> <p> <i>Durch Betätigen der Kontexttaste auf dem Symbol  wird das Gespräch beendet.</i></p>	
<p>Um die Kommunikation vom Rufmodul aus zu unterbrechen und zur Hauptseite zurückzukehren, muss die Taste "X" auf dem numerischen Tastenmodul betätigt werden.</p>	

4 WARTUNG

Es wird empfohlen, die Frontseiten mit einem nicht scheuernden, feuchten Tuch zu reinigen. Keine alkoholhaltigen Flüssigkeiten oder Glasreiniger verwenden.



INHOUDSOPGAVE

1	ALGEMENE BESCHRIJVING	62
2	KENMERKEN VAN HET DISPLAY	63
3	OPROEPMODULE	63
3.1	OPBOUW VAN DE OPROEPMODULE	63
3.2	DE HOMEPAGINA WEERGEVEN	64
3.3	OPROEPEN MET NAAM	64
3.4	OPROEP MET CIJFERCODE OF MET LOGISCHE CODE	66
3.5	OPROEP MET TOPOLOGISCHE CODE	67
3.6	OPROEP MET BLOKKENCODE	67
3.7	DE CENTRALE OPROEPEN	68
3.8	DE DEUR OPENEN MET DE DEUROPENERCODE	69
3.9	DE DEUR OPENEN MET DE TRANSPONDERSLEUTEL	70
3.10	DE DEUR OPENEN MET DE TRANSPONDERSLEUTEL MET DEUROPENERCODE	71
3.11	DE DEUR OPENEN ZONDER DE DEUROPENERCODE	72
3.12	SPECIALE CODES	72
3.13	AUTOMATISCHE INSCHAKELING	73
4	ONDERHOUD	73

1 ALGEMENE BESCHRIJVING

Het apparaat Sch. 1168/1 is de displaymodule die voorbehouden is voor de modulaire deurplaat Mod. Alpha. Deze module vormt, samen met de audio-buitenpost IP Sch. 1060/48 en het cijfertoetsenbord Sch. 1168/46 de standaard configuratie van een oproepmodule Ipercom.

Op de oproepmodule komenn:

- Vier aanraaktoetsen, op de displaymodule Sch. 1168/1;
- Een kleurengroothoekcamera met verlichtingsled's (alleen op de module voor de audio-videobuitenpost Sch. 1060/48);
- Twee oproeptoetsen op de buitenpostmodule Sch. 1060/48, die kunnen worden gebruikt om de centrale op te roepen als ze daarvoor zijn geconfigureerd, en een voorkant met één of twee toetsen;
- De waarschuwingen voor de status van het DDA-systeem op de buitenpostmodule Sch. 1060/48).
- Met leds verlichte toetsen op het cijfertoetsenbord Sch. 1168/46.

2 KENMERKEN VAN HET DISPLAY

Kenmerken van het display zijn

- intercom-adressenboekje;
- mogelijkheid om alle potentiële gebruikers van het systeem op te roepen met de cijfercode, de logische of de topologische code op het toetsenbord;
- ingang voor de externe meldingssensor die dient om de achtergrondverlichting van het LCD-display in standby in te schakelen.

3 OPROEPMODULE

3.1 OPBOUW VAN DE OPROEPMODULE

Hierna de volledige opbouw van een oproepmodule:

Buitenpost:

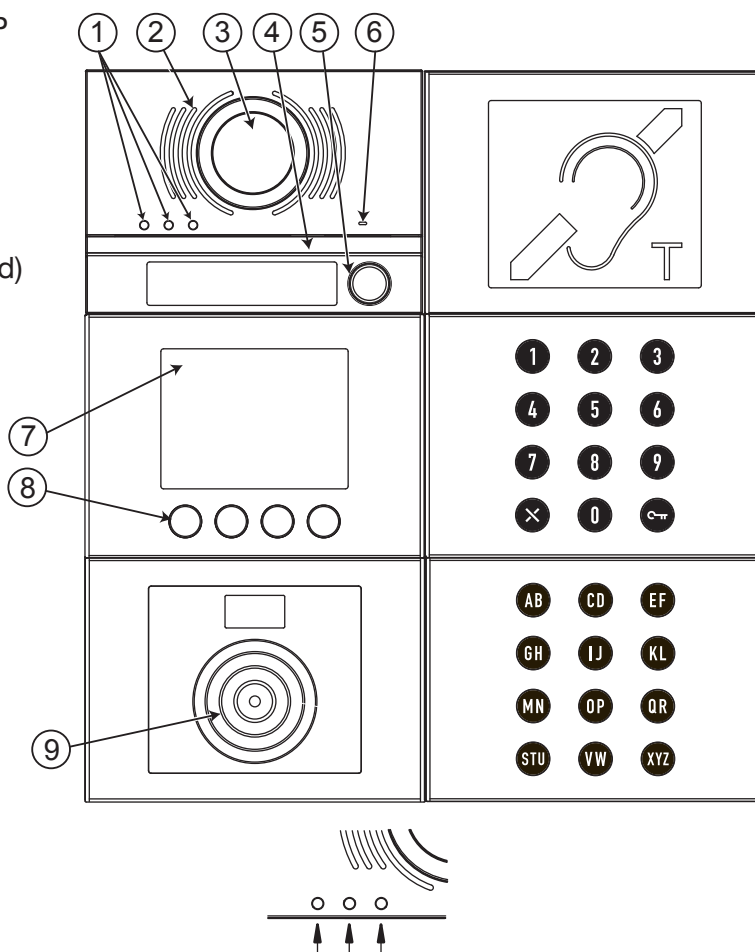
- Audio audio-video IP
Sch. 1060/48
(zie voorbeeld)

Frontplaat:

- 0 toetsen
- 1 toets (zie voorbeeld)
- 2 toetsen

Display-module
Sch. 1168/1

Lezermodules voor
naderings sleutels
Sch. 1168/45



Module ILA en
voice-module
Sch. 1168/48

Cijfertoetsenbordmodule
Sch. 1168/46

Lettertoetsenbordmodule
Sch. 1168/49

1. Leds om de DDA-status te melden:
Kleur van de leds: A → groen, B → oranje en C → groen
2. Luidspreker
3. Camera
4. Led voor de verlichting van de filmcamera
5. Oproeptoets om bijvoorbeeld de centrale op te roepen (alleen indien hiervoor geconfigureerd)


 Alleen als op de buitenpost een frontplaat met 1 of 2 toetsen zit.

6. Microfoon
7. Display LCD van 3,5"
8. 4 aanraaktoetsen met achtergrondverlichting
9. Sensor voor de naderings sleutel







De gebruiker gebruikt de oproepmodule hoofdzakelijk met de aanraaktoetsen op de displaymodule en de toetsen van de cijferbordmodule.


3.2 DE HOMEPAGINA WEERGEVEN

Op de volgende afbeelding ziet u de Homepage van de displaymodule. Als de screensaver actief is, drukt u op een toets op het display of de Homepage te openen. Als er een meldingssensor is (optioneel), schakelt het display in als een gebruiker dit nadert.

 Sommige van de hieronder opgesomde functies kunnen niet beschikbaar zijn, afhankelijk van de configuratie van het systeem.

De toetsen bij de volgende pictogrammen bedienen de volgende functies:


- het pictogram  opent het adressenboekje van het display voor oproepen op naam;
- met het pictogram  maakt u een oproep met de numerieke, logische, topologische of een oproep met blokkencode;
- met het pictogram  activeert u een speciale code;
- met het pictogram  opent u de deur met een code om de deur te openen;
- met het pictogram  opent u de deur zonder code om de deur te openen;
- met het pictogram  belt u de centrale op.

 In het bovenste gedeelte van de homepage kunt u een tekstboodschap laten verschijnen als deze functie is vrijgegeven.






3.3 OPROEPEN MET NAAM

3.3.1

Als de toets bij het pictogram  op het display wordt ingedrukt, gaat het adressenboekje van de oproepmodule open.

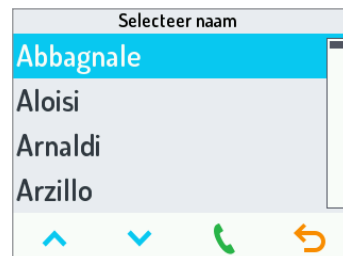
Afhankelijk van het aantal gebruikers in het adressenboekje kan de displaymodule andere pagina's tonen.

Als er minder dan 59 gebruikers zijn opgeslagen, ziet de homepage eruit zoals op de afbeelding hiernaast.

 Met de toetsen   bladert u door de namen. Als u deze toetsen langer dan 1 seconde indrukt, bladeren ze snel door de namen.





 Met de toets  kunt u de geselecteerde gebruiker opbellen.

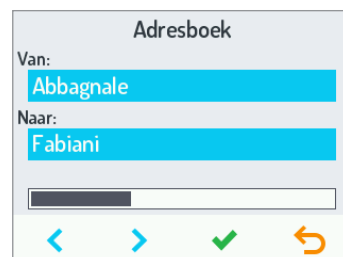
Met de toets  keert u terug naar de Homepage.




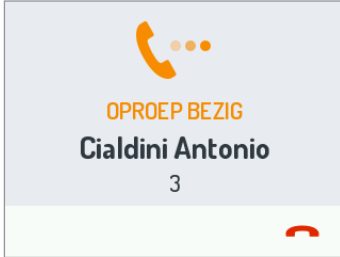

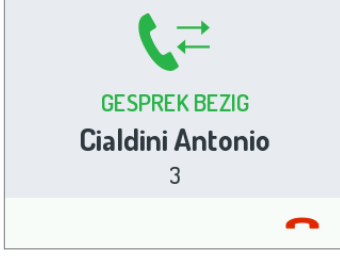


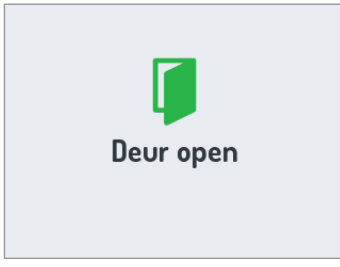
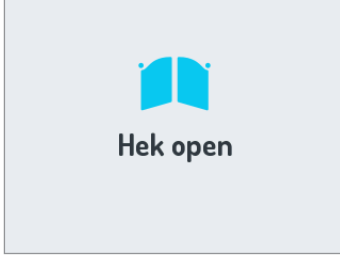




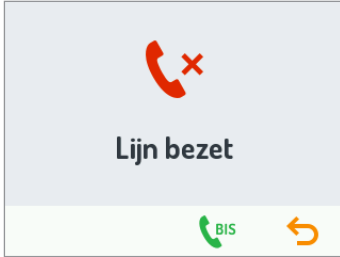


3.3.2

Als er meer dan 59 gebruikers zijn, is de homepage de volgende:

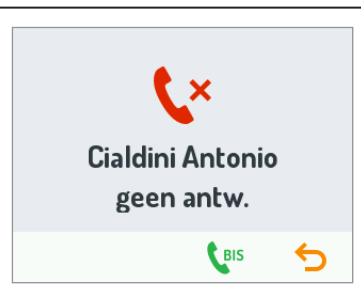
 De gebruikers die in het adressenboekje staan, zijn ook onderverdeeld in interactieve lijsten, op alfabetische volgorde van de achternamen. Om de achternaam naar wens te selecteren, moet de gebruiker de lijst kiezen waarin de achternaam thuishoort met de toetsen   en vlak daarna de toets  indrukken om te bevestigen. Er verschijnt een bladervenster om de gebruiker te selecteren en de oproep te maken.



<p>3.3.3 Tijdens de oproep verschijnt op het display de bevestiging van de oproep die bezig is die u hiernaast ziet, samen met de volgende voice-melding: "OPROEP BEZIG". Op de audio- of audio-videobuitenpost begint ook het groene LED bij het symbool  (op de voorkant van de module) te branden.</p> <p> <i>Als u de oproep wenst te onderbreken, drukt u op de toets met het pictogram .</i></p>	
<p>3.3.4 Als de binnenpost de oproep beantwoordt, start de gespreksmodus en verschijnt op het display de hiernaast afgebeelde pagina. Op de audio-videobuitenpost IP begint ook het oranje LED bij het symbool  (op de voorkant van de module) te branden.</p>	
<p>3.3.5 Als de binnenpost de deur opent, verschijnt op het display de waarschuwing hiernaast met de voice-melding: "DEUR OPEN". Op de audio-videobuitenpost IP begint ook het oranje LED bij het symbool  (op de voorkant van de module) te branden.</p> <p> <i>Om de voice-melding te kunnen beluisteren, moet de module voor slechthorenden (ILA) Sch.1168/48 aanwezig zijn.</i></p>	
<p>3.3.6 Als de binnenpost het hek opent, verschijnt op het display de hiernaast afgebeelde waarschuwing.</p>	
<p>3.3.7 Als de binnenpost de gespreksmodus onderbreekt, verschijnt op het display de hiernaast afgebeelde waarschuwing.</p>	
<p>3.3.8 Als de lijn bezet is, of als op de binnenpost een ander gesprek bezig is, verschijnt op het display de hiernaast getoonde melding, die u ook kunt horen: "DE LIJN IS BEZET". Op de audio-videobuitenpost IP begint ook het rode LED bij het symbool  (op de voorkant van de module) te branden.</p> <p> <i>Als u de toets bij het pictogram  indrukt, belt u hetzelfde nummer opnieuw op.</i></p>	

3.3.9

Als de binnenpost niet binnen de 60 seconden antwoordt, verschijnt op het display de hiernaast afgebeelde waarschuwing en hoort u de volgende voice-tekst: "DE GEBRUIKER NEEMT NIET OP".





3.4 OPROEP MET CIJFERCODE OF MET LOGISCHE CODE

3.4.1

Als een willekeurige toets op de oproepmodule wordt ingedrukt of een gebruiker nadert de oproepmodule en wordt gemeld door de meldingssensor (optioneel) wordt op het display de Homepagina getoond.





3.4.2

Als de toets bij het pictogram  op het display of een willekeurige cijfer- of lettertoets op het toetsenbord wordt ingedrukt, ziet de pagina die open gaat er als volgt uit. Als u de toets bij het pictogram  indrukt, keert u terug naar de homepagina.



3.4.3

Voer de oproepcode in die hoort bij de gebruiker die u wilt bellen.

 Als u de toets bij het pictogram  of de toets "X" op het toetsenbord indrukt, kunt u eventuele schrijffouten wissen. Als u hem indrukt op een lege plaats kunt u met deze toets ook terugkeren naar de homepagina.

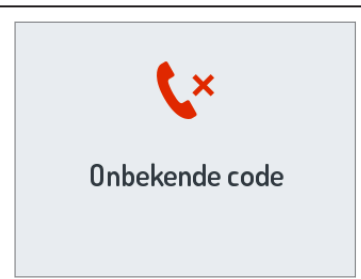
 Als u de bijbehorende toets  indrukt, belt u de weergegeven gebruiker op.



Het beheer van het gesprek en de status "bezet" zijn dezelfde als het beheer van de oproep met naam, waarnaar wij voor de details verwijzen (zie § 3.3.3 en volgende).

3.4.4

Als de ingevoerde code verkeerd is, verschijnt op het display de hiernaast afgebeelde waarschuwing.





3.5 OPROEP MET TOPOLOGISCHE CODE

3.5.1

Als een willekeurige toets op de oproepmodule wordt ingedrukt of een gebruiker nadert de oproepmodule en wordt gemeld door de meldingssensor (optioneel) wordt op het display de Homepagina getoond.





3.5.2

Als de toets bij het pictogram  op het display of een willekeurige cijfer- of lettertoets op het toetsenbord wordt ingedrukt, ziet de pagina die open gaat er als volgt uit. Als u de toets bij het pictogram  indrukt, keert u terug naar de homepagina.



3.5.3

Voer de topologische code van de woning in die u wenst op te roepen.

 Als u de toets bij het pictogram  of de toets "X" op het toetsenbord indrukt, kunt u eventuele schrijffouten wissen. Als u hem indrukt op een lege plaats kunt u met deze toets ook terugkeren naar de homepagina.

 Als u de bijbehorende toets  indrukt, belt u de weergegeven gebruiker op.



Het beheer van het gesprek en de status "bezet" zijn dezelfde als het beheer van de oproep met naam, waarnaar wij voor de details verwijzen (zie § 3.3.3 en volgende).

3.5.4

Als de ingevoerde code verkeerd is, verschijnt op het display de hiernaast afgebeelde waarschuwing.

















3.6 OPROEP MET BLOKKENCODE

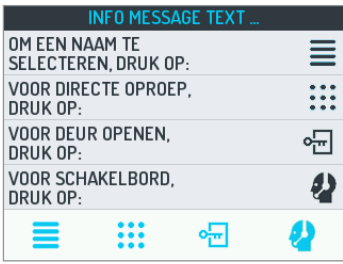


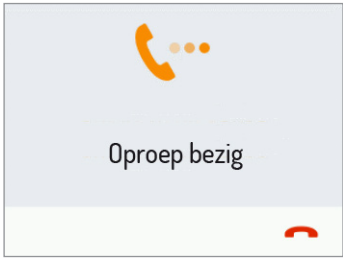
3.6.1

Als een willekeurige toets op de oproepmodule wordt ingedrukt of een gebruiker nadert de oproepmodule en wordt gemeld door de meldingssensor (optioneel) wordt op het display de Homepagina getoond.





<p>3.6.2 Als de toets bij het pictogram  op het display of een willekeurige cijfer- of lettertoets op het toetsenbord wordt ingedrukt, ziet de pagina die open gaat er als volgt uit. Als u de toets bij het pictogram  indrukt, keert u terug naar de homepagina.</p>	
<p>3.6.3 Voer de oproepcode in die hoort bij de gebruiker die u wilt bellen.</p> <p> Als u de toets bij het pictogram  of de toets "X" op het toetsenbord indrukt, kunt u eventuele schrijffouten wissen. Als u hem indrukt op een lege plaats kunt u met deze toets ook terugkeren naar de homepagina.</p> <p> Druk op de knop  om de pagina voor het selecteren van blokken te openen.</p>	
<p>3.6.4 Als de ingevoerde code verkeerd is, verschijnt op het display de hiernaast afgebeelde waarschuwing.</p>	
<p>3.6.5 Druk op de toetsen  en  om het blok te selecteren met de op te roepen gebruiker.</p> <p> Als u de toets bij het pictogram  indrukt, keert u terug naar de homepagina.</p> <p> Met de toets bij het pictogram  schakelt u de oproep door.</p>	

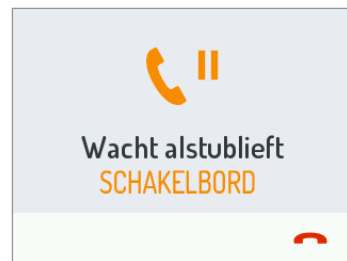
3.7 DE CENTRALE OPROEPEN

<p>3.7.1 Als een willekeurige toets op de oproepmodule wordt ingedrukt of een gebruiker nadert de oproepmodule en wordt gemeld door de meldingssensor (optioneel) wordt op het display de Homepagina getoond.</p>	
<p>3.7.2 Als u de toets bij het pictogram  indrukt, kunt u de centrale oproepen en in contact komen met de operator.</p> <p> Het beheer van het gesprek en de bezette toestand zijn hetzelfde als die van de oproep op naam.</p>	

3.7.3

Als het gesprek op pauze wordt gezet door de portier die het systeem centraal beheert, verschijnt op het display de pagina die hiernaast is afgebeeld.

 Als u het gesprek wilt onderbreken, drukt u op de knop die overeenkomt met het pictogram .





3.8 DE DEUR OPENEN MET DE DEUROPENERCODE


3.8.1

Als een willekeurige toets op de oproepmodule wordt ingedrukt of een gebruiker nadert de oproepmodule en wordt gemeld door de meldingssensor (optioneel) wordt op het display de Homepagina getoond.

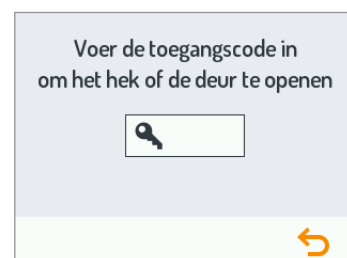


3.8.2

Met de toets bij het pictogram  of de toets  op het cijfertoetsenbord Sch. 1168/46 verschijnt op het display de hiernaast afgebeelde pagina. De hiernaast afgebeelde pagina hoort bij een systeem waarin beide doorgangen beschikbaar zijn.


 Als in het systeem slechts één doorgang is, toont de pagina alleen de beschikbare doorgang.



Als u de toets bij het pictogram  indrukt, kunt u terugkeren naar de homepagina




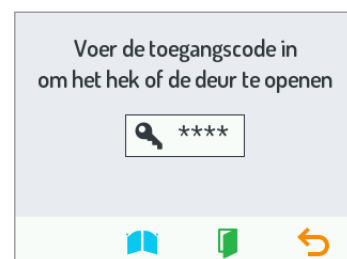
3.8.3

Voer nu de deuropenercode op het numerieke toetsenbord.

Als u een fout heeft gemaakt, kunt u de verkeerde letter verwijderen met de toets  van het bijbehorende menu of met de "X" op het cijfertoetsenbord.

Als u de toets bij het pictogram  indrukt, opent u het hek, terwijl u met het pictogram  de deur opent. De hiernaast afgebeelde pagina hoort bij een systeem waarin beide doorgangen beschikbaar zijn.

 Als in het systeem slechts één doorgang is, toont de pagina alleen de beschikbare doorgang.

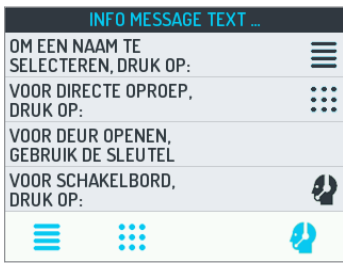
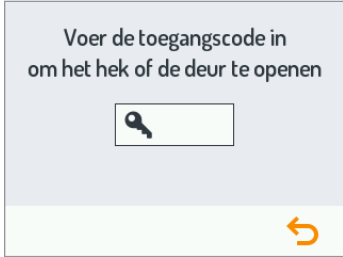



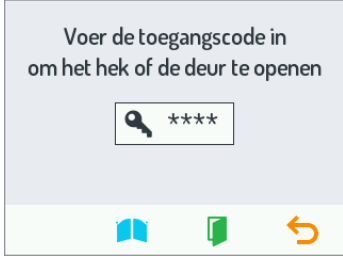
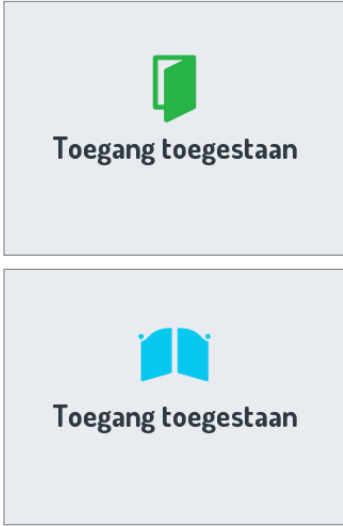
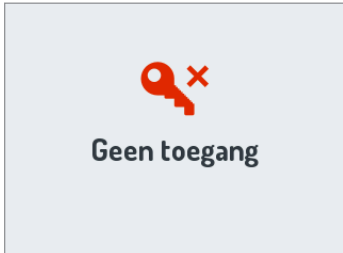


<p>3.8.4 Afhankelijk van de gekozen ingang, verschijnt op het display een van de hiernaast afgebeelde pagina's:</p>	<div data-bbox="1169 85 1513 342" style="text-align: center;">  Toegang toegestaan </div> <div data-bbox="1169 353 1513 611" style="text-align: center;">  Toegang toegestaan </div>
<p>3.8.5 Als de ingevoerde code verkeerd is, verschijnt op het display de hiernaast afgebeelde waarschuwing.</p>	<div data-bbox="1169 633 1513 900" style="text-align: center;">  Geen toegang </div>

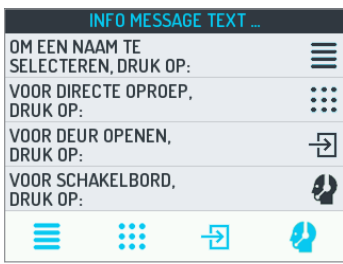

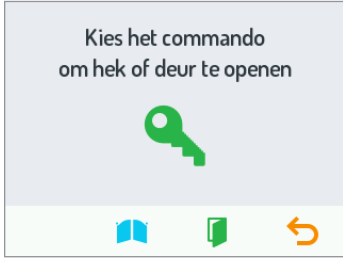


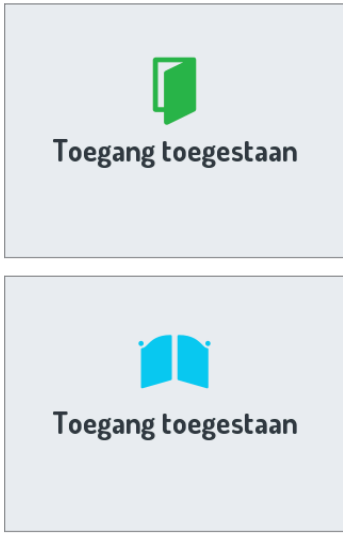
3.9 DE DEUR OPENEN MET DE TRANSPONDERSLEUTEL

<p>3.9.1 Om de deur te openen met de transpondersleutel, houdt u deze sleutel bij de sleutelmodule Sch. 1168/45 bij de sensor in het midden van de module. De hiernaast afgebeelde pagina hoort bij een systeem waarin beide doorgangen beschikbaar zijn.</p> <p> <i>Als in het systeem slechts één doorgang is, wordt direct het toegangsscherm tot deze doorgang getoond (zie verderop).</i></p>	<div data-bbox="1169 996 1513 1272" style="text-align: center;"> <p>Kies het commando om hek of deur te openen</p>  </div> <div data-bbox="1169 1220 1513 1272" style="text-align: center;">    </div>
<p>3.9.2 Als u de toets bij het pictogram  indrukt, opent u de deur, terwijl u met de toets naast het pictogram  het hek opent.</p> <p>Als de sleutel geldig is, schakelt de module de deuropener of de hekopener in; op het display verschijnt één van de hiernaast afgebeelde waarschuwingen.</p>	<div data-bbox="1169 1305 1513 1563" style="text-align: center;">  Toegang toegestaan </div> <div data-bbox="1169 1574 1513 1843" style="text-align: center;">  Toegang toegestaan </div>
<p>3.9.3 Als de sleutel niet geldig is (niet geregistreerd is), verschijnt op het display 2 seconden lang de hiernaast afgebeelde pagina.</p>	<div data-bbox="1169 1872 1513 2136" style="text-align: center;">  Geen toegang </div>

3.10 DE DEUR OPENEN MET DE TRANSPONDERSLEUTEL MET DEUROPENERCODE

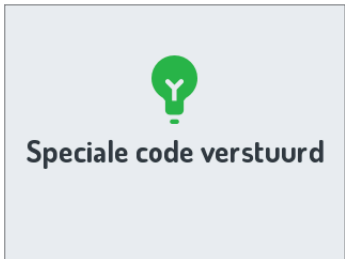
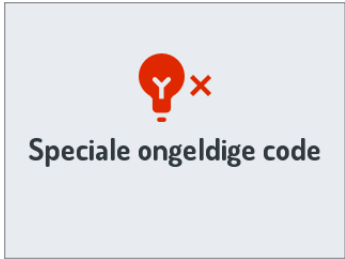
<p>3.10.1 Als een willekeurige toets op de oproepmodule wordt ingedrukt of een gebruiker nadert de oproepmodule en wordt gemeld door de meldingssensor (optioneel) wordt op het display de Homepagina getoond.</p>	
<p>3.10.2 Om de deur te openen met de transpondersleutel, houdt u deze sleutel bij de sleutelmodule Sch. 1168/45, in de buurt van de sensor in het midden van de module. Men wordt verzocht om de deuropenercode in te voeren. De hiernaast afgebeelde pagina hoort bij een systeem waarin beide doorgangen beschikbaar zijn.</p> <p><i>Als in het systeem slechts één doorgang is, toont de pagina alleen de beschikbare doorgang.</i></p>	
<p>3.10.3 Voer nu de deuropenercode op het numerieke toetsenbord. Als u een fout heeft gemaakt, kunt u de verkeerde letter verwijderen met de toets  van het bijbehorende menu of met de "X" op het cijfertoetsenbord.</p> <p>Als u de toets bij het pictogram  indrukt, opent u het hek, terwijl u met het pictogram  de deur opent. De hiernaast afgebeelde pagina hoort bij een systeem waarin beide doorgangen beschikbaar zijn.</p> <p><i>Als in het systeem slechts één doorgang is, toont de pagina alleen de beschikbare doorgang.</i></p>	
<p>3.10.4 Afhankelijk van de gekozen ingang, verschijnt op het display een van de hiernaast afgebeelde pagina's:</p>	
<p>3.10.5 Als de sleutel niet geldig is (niet geregistreerd), verschijnt het hiernaast afgebeelde scherm gedurende 2 seconden op het display.</p>	

3.11 DE DEUR OPENEN ZONDER DE DEUROPENERCODE

<p>3.11.1 Als een willekeurige toets op de oproepmodule wordt ingedrukt of een gebruiker nadert de oproepmodule en wordt gemeld door de meldingssensor (optioneel) wordt op het display de Homepagina getoond.</p>	
<p>3.11.2 Om de deur te openen, drukt u op de toets bij het pictogram  (functie "TRADE"), waarna op het display de hiernaast afgebeelde pagina verschijnt. De hiernaast afgebeelde pagina hoort bij een systeem waarin beide doorgangen beschikbaar zijn.</p> <p><i>Als in het systeem slechts één doorgang is, wordt direct het toegangsscherm tot deze doorgang getoond (zie verderop)</i></p>	
<p>3.11.3 Als u de toets bij het pictogram  indrukt, opent u de deur, terwijl u met de toets naast het pictogram  het hek opent.</p> <p>Afhankelijk van de gekozen ingang, verschijnt op het display een van de hiernaast afgebeelde pagina's:</p>	



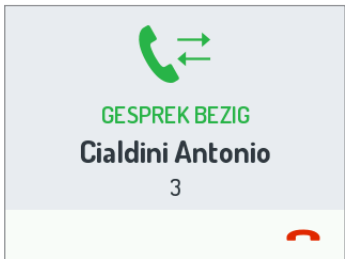
3.12 SPECIALE CODES

<p>3.12.1 Om een speciale code te versturen, drukt u op de toets bij het pictogram , waarna op het display de hierna afgebeelde pagina verschijnt, of Op het display verschijnt de hiernaast afgebeelde pagina.</p> <p><i>Met de toets van het pictogram  kunt u eventuele schrijffouten wissen.</i></p>	
<p>3.12.2 Voer de speciale code in en bevestig deze met de toets .</p>	

<p>3.12.3 Als de code verstuurd is, verschijnt op het display de hiernaast afgebeelde pagina.</p>	 <p>A light blue rectangular screen with a green lightbulb icon containing a white 'Y' at the top. Below the icon, the text 'Speciale code verstuurd' is displayed in a dark font.</p>
<p>3.12.4 Als de ingevoerde code ongeldig is, verschijnt op het display de hiernaast afgebeelde waarschuwing.</p>	 <p>A light blue rectangular screen with a red lightbulb icon containing a white 'Y' and a red 'X' at the top. Below the icon, the text 'Speciale ongeldige code' is displayed in a dark font.</p>

3.13 AUTOMATISCHE INSCHAKELING

Met de binnenpost kan de camera worden ingeschakeld van de audio-video-buitenpost IP Sch. 1060/48. Met de automatische inschakeling gaan de leds van de camera op de buitenpost niet branden totdat het gesprek begint, zodat de gebruiker eerst ongezien de opgenomen beelden kan controleren.

<p>Als men op de binnenpost de toets voor het gesprek indrukt om een audio/video-gesprek te starten, gaan de leds branden en verschijnt op het display de volgende afbeelding:</p> <p> Als u de toets bij het pictogram  indrukt, sluit u het gesprek af.</p>	 <p>A light blue rectangular screen with a green telephone handset icon and two green arrows pointing in opposite directions at the top. Below the icon, the text 'GESPREK BEZIG' is displayed in green. Underneath, the name 'Cialdini Antonio' and the number '3' are shown in a dark font. At the bottom right, there is a small red handset icon.</p>
<p>Om de communicatie met de oproepmodule te verbreken en terug te keren naar de hoofdpagina, drukt u op de toets "X" op de cijfertoetsenbordmodule.</p>	

4 ONDERHOUD

Wij raden aan om de deurplaat met een zachte, vochtige doek te reinigen. Gebruik geen alcohol bevattende producten of reinigingsproducten voor ramen.

DS 1168-033A

URMET S.p.A.
10154 TORINO (ITALY)
VIA BOLOGNA 188/C
Telef. +39 011.24.00.000 (RIC. AUT.)
Fax +39 011.24.00.300 - 323

urmet

LBT 20750

Area tecnica
servizio clienti +39 011.23.39.810
<http://www.urmet.com>
e-mail: info@urmet.com